



# 10°

canariasmediafest 2002

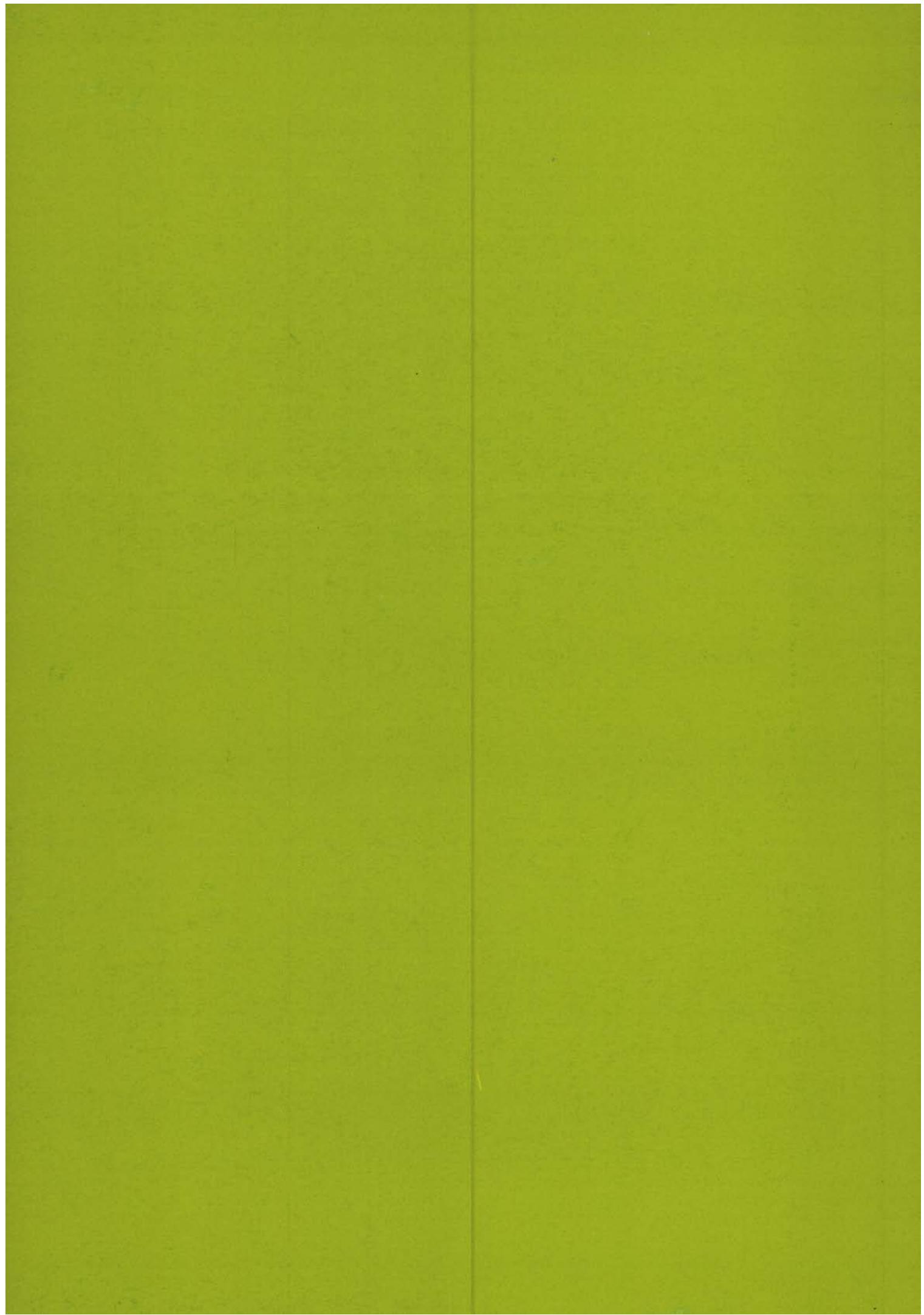
Festival Internacional de Vídeo  
y Multimedia de Canarias

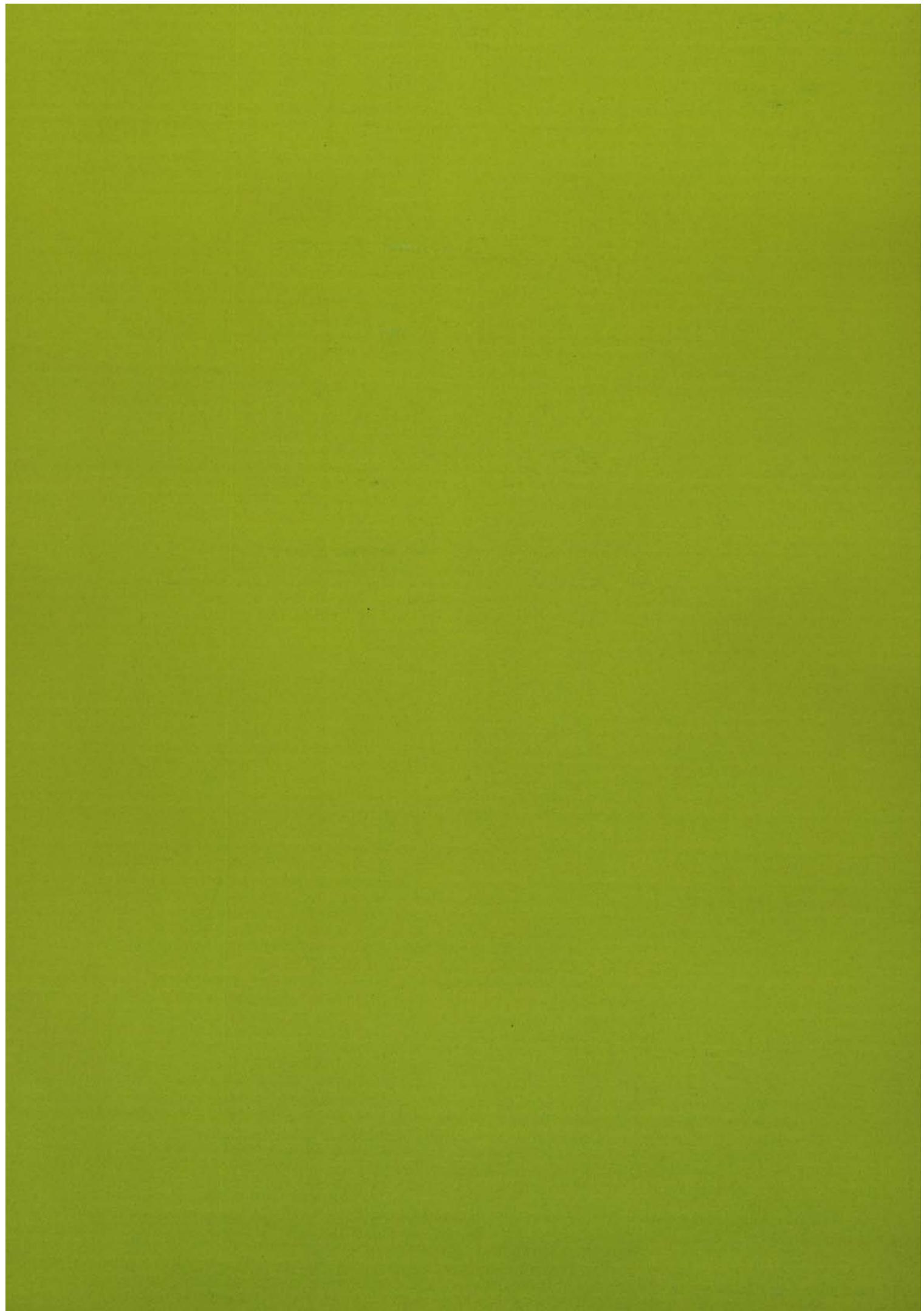
International Video and Multimedia  
Festival of the Canary Islands



CANARIASMEDIAFEST

FESTIVAL INTERNACIONAL DE VÍDEO Y MULTIMEDIA DE CANARIAS





10°  
canarias**mediafest**2002

# **Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias**

International Video and Multimedia Festival of the Canary Islands

**22 AL 26 DE OCTUBRE**  
**MUSEO ELDER DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA**  
**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**

Canariasmediafest.

Departamento de Audiovisuales del  
Área de Cultura del Cabildo de Gran Canaria.

C/ Pérez Galdós nº 40. 35002 Las Palmas de Gran Canaria.  
Tel: 928 219421 ext: 4189 / 4184.  
E-mail: [audiovisuales@grancanaria.com](mailto:audiovisuales@grancanaria.com) - [www.canariasmediafest.org](http://www.canariasmediafest.org)

10°  
canarias**mediafest**2002

## Índice

## **Presentación 10**

Presentación Institucional  
Presentación Director

## **Comité de Selección 18**

Vértigo

## **Jurado 22**

Laura Baigorri  
Roberta Bosco  
Juan Antonio Castaño Collado  
Begoña García Nebreda  
Cristina Lasagni  
Juan Millares Alonso  
Rodolfo Pastor

## **Sección a Concurso 38**

Videocreación  
Infografía y Animación  
Documentales  
Educativos  
Novísimos creadores  
Multimedia  
Net.art  
Videoclips canarios  
Spots publicitarios canarios

## **Instalaciones 92**

Franz Fischnaller. EVL/UIC, UNIFI, F.A.B.R.I.CATORS  
Francis Naranjo. Detrás del rostro

## **Muestras 106**

Colectivo +CERO (Música)  
Palmarés Festival de Annecy  
Palmarés Art Futura  
El final del Eclipse (Videocreación Latinoamericana)  
Premio Möbius (Multimedia)  
Cine al aire Libre: Europe in short y selección Norman Mc Laren

## **Seminario 150**

La identidad en la Era Digital

## **Taller de Net. Art 194**

Taller de Net. Art, cooperación y redes



## **Presentación**



**Inés Jiménez Martín**

Consejera de Cultura del Cabildo de Gran Canaria

Minister of Culture of the Cabildo of Gran Canaria

En ocasiones es difícil evaluar la adecuada dimensión de los proyectos culturales, el efecto que suscitan en la sociedad, la idoneidad para ser apoyados con el dinero de todos y requerir la colaboración de las empresas. Canariasmediafest ofrece su décima edición tras haber pasado paulatinamente desde lo local a lo internacional, en un proceso paralelo al mundo en que vivimos. Junto al propio devenir del audiovisual y su cultura, ha incorporado formas de creación y comunicación emergentes, adaptando su convocatoria a nuevos géneros y formatos, en un proyecto que desde sus orígenes ha apostado por valorar la innovación y la libertad expresiva. Todo ello no tendría sentido si no hubiese despertado el interés de los autores, su participación para que ese proceso de comunicación entre creadores y público pueda tener lugar. Canariasmediafest espera ser el lugar idóneo para ello. En la presente edición se han recibido 393 obras a concurso, se ha incrementado la participación internacional y la local, y el Festival adquiere la mayor envergadura que ha tenido hasta la fecha, a ello se suma el interés del certamen por ampliar las actividades paralelas ya habituales (seminarios, talleres y muestras) al ámbito de la música electrónica. Deseamos que ese dinamismo demostrado continúe, que la oferta del Festival siga evolucionando con la aportación de todos los interesados en la comunicación audiovisual, con una estructura flexible que responda en cada edición a las novedades, tendencias y sueños, que la creación electrónica nos propone.

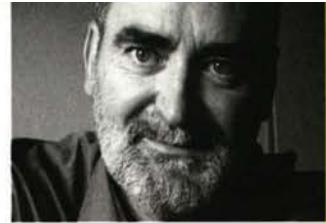
It can sometimes be difficult to assess the value and scale of cultural projects, their effect on society and their suitability for financial support and corporate collaboration.

Having gradually moved from a local to an international perspective, this tenth Canariasmediafest provides us with a parallel perspective of the world in which we live. Developments in the audio-visual field and its culture have incorporated with emerging creative, communicative forms, embracing new genres and formats in a project which, from the very start has been committed to the appreciation of innovation and freedom of expression. None of this would have made any sense had we not been able to rouse the interest of the authors, since it is their participation which enables communication between creators and the public to take place. Canariasmediafest aims to provide the perfect setting for this to happen.

Both international and local participation has increased, with a total of 393 works entered in the competition section this year. In addition, we have increased the number of parallel activities (such as seminars, workshops and exhibits), already a regular feature in the sphere of electronic music, marking this year's festival as a milestone in its evolution.

We would like the dynamism that has always been a feature of the festival to continue, and hope that, with the contribution of everyone interested in audio-visual communication, Canariasmediafest will keep evolving, within a flexible framework which matches the innovations, trends and dreams brought to us by electronic creation.



**Emili Prado**

Director de CANARIASMEDIAFEST

Director of Canariasmediafest

El Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias, CANARIASMEDIAFEST llega a su décima edición convertido en una sólida plataforma de valorización de la creación audiovisual en soportes videográficos y nuevos medios. El creciente volumen de obras presentadas edición tras edición, su procedencia más diversa, de las diferentes comunidades autónomas españolas a países de los cinco continentes, y la sugerente calidad de las mismas atestiguan la consolidación de la cita canaria como punto de encuentro de los creadores a nivel internacional.

El Festival ha querido crecer al ritmo de los tiempos y ha ido incorporando nuevas categorías a su palmarés al mismo ritmo que se detectan nuevos nichos de creadores que generan nuevas propuestas, utilizando nuevos lenguajes, potenciados por la emergencia de nuevas herramientas. CANARIASMEDIAFEST ha sumado a los más tradicionales campos del Documental, el Vídeo Educativo o la Videocreación, y la Infografía y Animación, los más recientes del Multimedia y el Net-Art, territorios que acogen buena parte de la experimentación creativa con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Atento también al entorno más inmediato y comprometido con la promoción de la producción y de la industria cultural canaria lanzó premios especiales para los autores canarios y categorías específicas para reconocer nichos específicos de la industria especialmente prolíficos como el Videoclip o el Spot Publicitario. A su dimensión creativa e industrial CANARIASMEDIAFEST une su vocación social por lo que en la presente edición incluye también en el palmarés la categoría de Novísimos Creadores para estimular la apropiación creativa de las tecnologías por parte de los niños. Se trata de canalizar el natural apego de los más jóvenes a las tecnologías para promover su uso activo como herramientas de creación y no sólo como instrumentos de consumo pasivo y dependiente.

Pero el Festival es mucho más que un concurso. Es un punto de encuentro para los creadores, un escaparate para la presentación de las nuevas tendencias creativas, un ágora para el debate de los cambios que se registran a gran velocidad en el ámbito del Audiovisual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, un espacio de participación de los ciudadanos en la celebración de la cultura y, por último pero no menos importante, una fiesta.

La sección de concurso es, desde luego, nuestro motor y razón de ser primigenia, por eso queremos agradecer la confianza que nos dispensan los creadores sometiendo sus propuestas a nuestra manifestación y especialmente a los que presentaron las 393 obras recibidas en la presente edición. La calidad creciente de las mismas hace

ardua la labor del comité de selección que ha nominado las 135 obras finalistas y más aún la de nuestro jurado que habrá de elegir los premiados en cada categoría.

Los autores que acuden al Festival pueden tomar el pulso a las tendencias creativas, tanto las que se manifiestan en las obras a concurso como las que forman parte de las muestras y exhibiciones, pero además es un lugar de encuentro e intercambio de experiencias y espacio propicio para estimular la circulación de las obras y la cooperación en nuevas aventuras.

Nuestro propósito es contribuir a la generación de contenidos de calidad, estimulando la emergencia del talento que tanto demandan las industrias culturales en nuestros días. En este momento de desbordante eclosión tecnológica, la multiplicación de soportes y canales pone en primer plano la importancia de los contenidos. Una de las lecciones que emergen del proceso de digitalización en los países más avanzados es que los contenidos tienen un rol central en la implantación de las nuevas tecnologías. La lección, que ya aprendieron los promotores de la radio se repite. Si no hay contenidos atractivos el público no compra receptores y si éstos se venden a ritmo lento no se genera una masa crítica suficiente que estimule la producción de contenidos atractivos..., un círculo vicioso en fin. Además se ha podido constatar otra regla. Los usuarios no adoptan una nueva tecnología si les suministra esencialmente el mismo contenido que ya hacía satisfactoriamente una tecnología precedente. Pues bien, el hecho cierto e inapelable es que la digitalización de momento ha dado como consecuencia una multiplicación de canales, pero la mayoría de los contenidos que circulan por ellos son del mismo tipo, cuando no exactamente los mismos. Su escasez lleva a la repetición y falta de diversidad en las nuevas ofertas, que tras unos momentos de euforia promovida por el marketing, se han topado con la cruda realidad, y la crisis de los nuevos operadores digitales y de muchas de las iniciativas de las "punto com" son el luctuoso corolario.

En todo caso la experiencia sirve para poner en evidencia la importancia de la producción de contenidos y renueva el ímpetu de CANARIASMEDIAFEST para actuar como catalizador del talento creativo, tanto por nuestra vocación de animadores culturales como por la de promotores de la industria y la producción cultural de calidad.

La complejidad del sector en el que se inscribe nuestra actividad es patente y por eso nos proponemos reflexionar sobre los aspectos más destacados. En su X edición el Festival convoca al Seminario a un panel de prestigiosos especialistas nacionales e internacionales para abordar el tema de la Identidad en la Era Digital desde las perspectivas, sociológica, etnográfica, política, cultural, tecnológica y de género.

Finalmente queremos destacar el carácter ciudadano del CANARIASMEDIAFEST que edición tras edición concita en mayor medida su participación. Una vez más les invitamos a concelebrar esta fiesta de la comunicación y hacer de la sede del Festival en el Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología el ágora cultural que todos deseamos.

The Canary Islands' International Video and Multimedia Festival, CANARIASMEDIAFEST, has, in this tenth instalment, become a solid platform for the appreciation of audio-visual creation with video graphics and new media. The increase in the number of works presented at each festival, the diversity of their origins from autonomous regions of Spain to countries from all over the world, and the sheer quality of these works, have made this Festival into an internationally renowned encounter. The Festival has grown with the rhythm of the times, embracing new award categories for new niches of creators, generating new proposals, using new languages rendered all the more powerful by the new tools at our disposal.

CANARIASMEDIAFEST has added to the more traditional fields of the Documentary, Educational Video or Video Creation, and Info-graphics and Animation, and the newer Multimedia and Net-Art, territories which welcome creative experimentation with new information and communication technology.

The Festival is also aware of the immediate environment and engages in promoting local production and the Canarian cultural industry. There are special prizes for Canarian authors and categories which acknowledge specific and particularly prolific niches of the industry, such as the Video-clip and Advertising Spot. The creative and cultural dimension of CANARIASMEDIAFEST allows a combination of its social vocation with promotion of the work on show. The Festival this year includes an award category for New Young Creators, aimed at stimulating children's creative use of technology. This consists of channelling the natural

attraction children have for technology to promote its active use as a creative tool rather than as an instrument of passive, dependent consumption. But the Festival is much more than a contest. It is a meeting point for the creators, a showcase for new, creative trends, an agora for debate on the rapidly moving changes in the field of Audio-visual and Information and Communication Technology, a space where citizens can participate in the celebration of culture, and last but not least, a fiesta.

The competition section is, of course, our motor and underlying reason to be, and for this we want to thank the creators for their confidence in us when they submit their proposals, particularly those who presented the 393 works for this present festival. The increasing high quality makes it difficult for the selection committee which has nominated 135 finalists, and even more so for our panel of judges who will have to select the prize winners in each category. Authors who attend the Festival can feel the pulse of creative trends, reflected in the works in the competition section as well as those in the shows and exhibitions, but this is also a place to meet with others and exchange experiences, conducive to stimulating the circulation of the works and co-operation in new adventures.

Our intention is to contribute to the generation of quality contents, stimulating the emergence of talent which is currently in so much demand by cultural industries. In this time of unbounded technological growth the large increase in the number of supports and channels places the role of content well into the foreground. One of the lessons learned from the digitalisation process in the most developed countries is that content has a central role in the establishment of new technology. The lesson, already learned by radio developers, is just repeating itself. If the content is not appealing, the public do not buy receivers and if these sell slowly there is not a large enough critical mass to stimulate production of more attractive content..., a vicious circle in the end.

In addition, another rule has been established. Users do not adopt new technology if there is only the same basic content as already provided - satisfactorily. Well then, the clear and indisputable fact is that present digitalisation has resulted in a huge increase in channels, but with most of the content being of the same type, although not exactly the same. The general lack of content leads to repetition and little diversity, which, after the few moments of euphoria provoked by good marketing, we are brought face to face with the crude reality, of which the crisis facing new digital operators and numerous dotcom initiatives are the painful corollary.

Nevertheless, the experience serves to emphasise the importance of producing content and renews the impetus of CANARIASMEDIAFEST to act as a catalyst for creative talent, as much as in our vocation as cultural animators as promoters of an industry and high quality cultural production. The complexity of the sector to which our activity belongs is obvious and therefore we set out to reflect on the most outstanding aspects. This 10th instalment of the Festival includes a seminar, with a panel of prestigious national and international experts, to tackle the theme of Identity in the Digital Era from sociological, ethnographic, political, cultural, technological and gender perspectives.

Finally, we would like to emphasise the city character of CANARIASMEDIAFEST, which, time after time is one of the major attractions for participation. We invite you once again to concelebrate this fiesta of communication and turn the seat of the Festival in the Elder Museum of Science and Technology into the cultural agora of our dreams.



## **Comité de Selección**





Vértigo es una Asociación de Cine formada hace cuatro años por antiguos miembros de asociaciones de cine y culturales con la finalidad de promover y defender las virtudes didácticas del cine. Desde su formación ha estado involucrada en todo tipo de proyectos relacionados con la promoción y difusión de actividades cinematográficas. Así, los lunes celebra un Vídeo-Forum en el Paraninfo de la ULPGC, brindando al público asistente la posibilidad de contemplar títulos poco conocidos o representativos del 7º Arte en todas sus vertientes y comentar posteriormente en un coloquio detalles sobre el argumento, la realización o el contexto histórico. Además, cada año participa de forma activa en la organización de los Maratones de Cine de la ULPGC y en la realización de sesiones dobles de madrugada, como la de "la noche de Halloween" o el día de los Santos Inocentes, o preestrenos como el de "Billy Elliot" en Multicines Monopol. También ha participado en diversos aspectos del Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria, ha colaborado en prensa escrita, encargándose de las páginas de cine del semanario "Siete Días", y en un mini-espacio de media hora los domingos por la mañana en la Cadena SER donde se comentaban las novedades cinematográficas de la semana. Además colabora regularmente con las instituciones (Filmoteca Canaria, Área de Cultura del Cabildo y Ayuntamientos) en sus actividades cinematográficas, entre las cuales cabe destacar haber formado parte del comité seleccionador del IX Festival de Vídeo de Canarias y del X Encuentro de Cine de Maspalomas. También este último año ha impartido un curso de iniciación al cine para los mayores del aula "Peritia et Doctrina" de la ULPGC y ha colaborado con el Consulado de Japón y el CICCA en la realización de un Ciclo de Cine Japonés en 16 Mm. y con Phantacom, proyectando en video el Ciclo Mundos fantásticos, enmarcado dentro de las primeras jornadas de Cine Fantástico y Comic de Las Palmas de G.C.

Vértigo is a film Association set up four years ago by former members of movie and cultural associations with a view to promoting and defending the didactic virtues of films. Ever since its formation it has been involved in all kinds of projects relating to the promotion and promulgation of cinematographic activities. On Mondays, a Video-Forum is held in the central hall of the University of Las Palmas de Gran Canaria, giving those present the chance to watch little-known or unusual productions of the 7th Art in all its facets. Screenings are followed by a discussion, in which the public may take part, on plot, direction or historical context. Every year, the Association participates actively in the film marathons of the University of Las Palmas de GC and in the late night double bill features, such as the Halloween or April Fool's Day specials. It was also involved in the advance première of "Billy Elliot" in the Monopol Multi-screen cinema. It has taken part in different aspects of the Las Palmas International Film Festival, collaborating with the press by writing the movie pages of the weekly publication "Siete Días", and in a half-hour Sunday morning slot on Cadena SER (radio channel) covering the week's film news. The Association collaborates regularly with different institutions (Filmoteca Canaria, Culture Area of the Cabildo and City Councils) in matters relating to movies. In this regard, it formed part of the selection committee for the IX Video Festival of the Canary Islands and for the X Film Festival of Maspalomas. This last year's activities include: a beginner's film course for senior citizens belonging to the "Peritia et Doctrina" class of the University of Las Palmas de GC and a collaboration with the Consulate of Japan and CICCA in the Cycle of Japanese Films in 16 Mm. The Association also participated in the first edition of Phantacom, Days of Fantastic and Comic Films of Las Palmas de G.C., during which the Fantastic Worlds Cycle was screened on video.

#### Miembros de la Asociación de Cine Vértigo

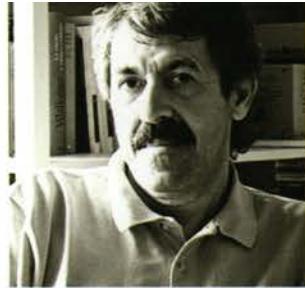
Members of Vertigo

- Adolfo De Lara García
- Miguel Ángel Pérez Quintero
- Domingo Hernández Robaina
- José Torres Lorenzo
- Paulino Betancort Santana
- Oliver Auyanet Suárez
- Desireé Almagro Orihuela
- Rita Mª Vera García
- Gladys Cruz Sureda
- Miguel Montero Naranjo
- Alejandro Lahoz González
- Jesús García Hermosa
- José Antonio Medina Suárez
- Alejandro Robayna



Jurado

Juan Antonio Castaño Collado



(Almería, 1949). Director de Fotografía.

Licenciado en Ciencias de la Información, rama de Imagen (Universidad Complutense de Madrid). Residente en Tenerife desde 1977, ha desarrollado una múltiple y permanente actividad como dinamizador del medio cinematográfico en Canarias. Fue socio fundador del colectivo Yaiza Borges. Es también socio fundador de La Mirada.

Largometrajes:

*Hombres felices* (Roberto Santiago); *Intacto* (Juan C. Fresnadillo) 2<sup>a</sup> Unidad; *Maraña* (Antonio Betancor) 2<sup>a</sup> Unidad; *La isla del infierno* (Javier Fdez. Caldas) con Kalo Berridi; *Melodrama* (Rolando Díaz) 2<sup>a</sup> Operador; *Bajo la noche verde* (J. Vilageliú).

Cortometrajes:

*Ruleta* (Roberto Santiago); *La raya* (Andrés M. Koppel. Mejor Fotografía: Festival de Medina del Campo 1998. Mejor Fotografía: Festival de Alfàs del Pi 1998. Mejor Fotografía: Festival de Elche 1998.); *Espasados* (Juan Carlos Fresnadillo. Mejor Fotografía en MADRIDIMAGEN 1996); *Exorcio deus Machine* (Ricardo Ribelles); *El último latido* (Javier Fdez. Caldas); *Mirando a Laura* (Ramón Santos); *Un matrimonio bien avenido* (Inma Rodríguez); *Salomé* (Pedro Almodóvar); *Anabel* (Off Side) (Yaiza Borges).

Documentales:

*El largo viaje de Rústico* (Rolando Díaz); *Fuera de juego* (Rolando Díaz); *Vente conmigo* (Luis Sánchez-Gijón); *Caminos de Gran Canaria* (Tito Stinga); *Lanzarote* (Cesar F. Russ); *Volcanismo canario* (4 Documentales didácticos). *My friend the dolphin* (Juan P. Enis).

Director of Photography.

Graduate in Information Sciences, specialising in Image (Complutense University, Madrid)

Resident in Tenerife since 1977. He has worked on a continuous and multi-faceted basis to help to make the Canary Islands' film industry more dynamic. He was a founder member of the group Yaiza Borges, a key player in Canary Islands' movies sector in the 1980s. He is also a founder member of La Mirada.

Feature films:

*Hombres felices* (Roberto Santiago); *Intacto* (Juan C. Fresnadillo) 2nd Unit; *Maraña* (Antonio Betancor) 2nd Unit; *La isla del infierno* (Javier Fdez. Caldas) with Kalo Berridi; *Melodrama* (Rolando Díaz) 2nd Operator; *Bajo la noche verde* (J. Vilageliú)

Shorts:

*Ruleta* (Roberto Santiago); *La raya* (Andrés M. Koppel. Medina del Campo Festival 1998. Best Photography: Alfàs del Pi Festival 1998. Best Photography: Elche Festival 1998); *Espasados* (Juan Carlos Fresnadillo. Best Photography at MADRIDIMAGEN 1996); *Exorcio deus Machine* (Ricardo Ribelles); *El último latido* (Javier Fdez. Caldas); *Mirando a Laura* (Ramón Santos); *Un matrimonio bien avenido* (Inma Rodríguez); *Salomé* (Pedro Almodóvar); *Anabel* (Off Side) (Yaiza Borges).

Documentaries:

*El largo viaje de Rústico* (Rolando Díaz); *Fuera de juego* (Rolando Diaz); *Vente conmigo* (Luis Sánchez-Gijón); *Caminos de Gran Canaria* (Tito Stinga); *Lanzarote* (Cesar F. Russ); *Volcanismo canario* (4 Educational Documentaries). *My friend the dolphin* (Juan P. Enis)





(Las Palmas de Gran Canaria, 1945). Doctor Arquitecto y Profesor Titular de Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Desde 1979 ha escrito y dirigido varios cortometrajes de ficción, uno de los cuales, *El armario de luna*, fue seleccionado en representación de la Facultad de Ciencias de la Información de Madrid en el International Student Film Festival de Tel Aviv, Israel, en 1986. En 1990 escribe y dirige una serie de 13 capítulos para televisión, *Mucho cuento*, para Televisión Española, que ha sido exhibida tanto en Europa como en diversos países de Latinoamérica. También ha realizado varias piezas de videocreación, entre ellas *La calle móvil*, seleccionada en el Festival Audiovisual Experimental (AVE) de Arnhem, en 1993, y en la muestra itinerante de vídeo Buscando a San Borondón, en 1997.

Desde entonces realiza los documentales *Cartas no escritas* (1995) y *Campamento* (2002). Así como los guiones de *American Star: historias de un trasatlántico* (1997) y *El Apocalipsis según Buñuel* (1999).

Asimismo ha realizado piezas multimedia en colaboración con Sylvia Molina: pieza de net-art, *El Rastro* (1996); idea y dirección del CD-ROM, *Madrid y los Navegantes* (1997).

Desde 1985 viene publicando artículos en diversas publicaciones del sector audiovisual (Telos, 1987; *Arte en la Era Electrónica*, 1997) así como ha participado en congresos internacionales (Ciber@rt, Valencia 1996, *Arte en la Era Electrónica*, Barcelona 1997) encuentros, jornadas y mesas redondas (Encuentros de Vídeo, Pamplona 1996; II Jornades sobre art i multimèdia, Barcelona 1998; VIII Festival Internacional de Vídeo de Canarias, 1998; Encuentros Vídeo/Altermedia, Pamplona 1998; Festival Audiovisual, Vitoria-Gasteiz 2000; Cursos de Verano de El Escorial de la Universidad Complutense, Madrid 2000; Festival de Vídeo, Málaga 2001, entre otros).

(Las Palmas de Gran Canaria, 1945). Doctor of Architecture and Lecturer in Audiovisuals at the Fine Arts Faculty of Madrid's Complutense University.

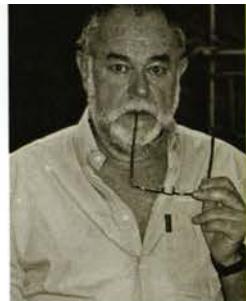
He has written and directed several short fictional films since 1979, one of which, *El armario de luna* (The moon's cupboard), was chosen to represent Madrid's Faculty of Information Sciences at the International Student Film Festival in Tel Aviv, Israel, in 1986. In 1990 he wrote and directed a 13-chapter TV series, *Mucho cuento*, for Televisión Española, which has been shown both in Europe and in several South American countries. He has also undertaken various pieces of video-creation, such as *La calle móvil* (The mobile street), which was selected at Arnhem's Experimental Audiovisual Festival (AVE) in 1993, and for the itinerant video show *Buscando a San Borondón* (Looking for San Borondón) in 1997.

Since then, he has made the following documentaries: *Cartas no escritas* (Unwritten letters) (1995) and *Campamento* (Camp) (2002), as well as writing the scripts for *American Star: historias de un trasatlántico* (American Star: stories of a transatlantic liner) (1997) and *El Apocalipsis según Buñuel* (The apocalypse according to Buñuel) (1999).

He has also made some multimedia pieces in collaboration with Sylvia Molina: *El Rastro* (1996) (net-art); concept and direction of the CD-ROM, *Madrid y los Navegantes* (Madrid and the Navigators) (1997).

He has published articles in different publications within the audiovisuals sector since 1985 (Telos, 1987; *Arte en la Era Electrónica*, 1997) as well as participating in international congresses (ciber@rt, Valencia 1996, *Arte en la Era Electrónica*, Barcelona 1997) meetings, encounters and round tables, including Encuentros de Vídeo, Pamplona 1996; II Jornades sobre art i multimèdia, Barcelona 1998; VIII Festival Internacional de Vídeo de Canarias, 1998; Encuentros Vídeo/Altermedia, Pamplona 1998; Festival Audiovisual, Vitoria-Gasteiz 2000; Cursos de Verano de El Escorial de la Universidad Complutense, Madrid 2000 and Festival de Vídeo, Málaga 2001.





Nació en 1940 en La Pampa, Argentina. Fue periodista en el diario "Democracia". Realizó estudios de cine en la Universidad de La Plata.

En 1972 fundó el Grupo C.I.N.E. (Cine Infantil Educativo) en cuyo marco realizó 26 cortos y 2 mediometrajes, entre ellos *Tito el Elefantito*, y que fueron proyectados a niños desde el Trópico hasta la Patagonia.

En 1977 el exilio lo llevó a Barcelona, donde se radicó e instaló su estudio de animación.

Realizó numerosos films de encargo (comerciales e institucionales) y centenares de segmentos de animación para diversos programas de Televisión Española y TV3 como *Los Mundos de Yupi*, *Oikumene*, *Curarse en Salud* y *Barrio Sésamo*.

Creó y dirigió el cortometraje *Animatango* y las series *Cartas de un Papá* y *Langostino* en coproducción con TVE y recientemente *Capelito*, en coproducción con NHK de Japón y CNDP y France5 de Francia. Todas estas producciones fueron merecedoras de diversos premios.

Es guionista de sus producciones y del programa *Barrio Sésamo*. También escribió la versión literaria de la serie *Langostino*, publicada por TVE y Ediciones de la Torre.

Se ha dedicado desde 1980 a la enseñanza de la animación en su propio estudio y en numerosos centros, entre ellos la Universidad Autónoma de Barcelona y el Master Internacional de Animación. Creó el Expo-Taller de Animación itinerante, en el cual centenares de jóvenes y niños hicieron sus primeras experiencias de animación en numerosas ciudades españolas.

Fue jurado en el Festival de Cine de Animación de Buenos Aires, dos veces en CINANIMA (Portugal), en el Festival de Cine Fantástico de Sitges, en el Festival de Cine Independiente de Barcelona y en el Festival de Cine Infantil de El Cairo.

Rodolfo Pastor was born in La Pampa, Argentina in 1940. He worked as a journalist for the newspaper "Democracia" and studied film at the University of La Plata.

In 1972 he founded the C.I.N.E. Group (Children's Educational Cinema) which produced 26 short and 2 medium length films including *Tito el Elefantito* (Tito the Little Elephant), which were shown to children from the Tropic of Capricorn down to Patagonia. Exile in 1977 took him to Barcelona where he settled and set up his own animation studio.

He produced a number of specialist films for businesses and institutions and hundreds of segments for programmes such as *Los Mundos de Yupi* (Yuppie Worlds), *Oikumene*, *Curarse en Salud* and *Barrio Sésamo* (Sesame Street) for Televisión Española and TV3.

He wrote and directed the short film *Animatango*, the series *Cartas de un Papá* (Letters from a Dad) and *Langostino* in collaboration with TVE, and more recently *Capelito*, co-produced with Japan's NHK and France's CNDP and France5.

All of these productions won awards.

Pastor is script-writer for his productions as well as for the *Barrio Sésamo* programme. He has also written a literary version of the series *Langostino*, published by TVE and Ediciones de la Torre.

Since 1980 Pastor has concentrated on teaching animation, from his own studio and in centres such as the Autonomous University of Barcelona and the International Master of Animation. He also set up the travelling Animation Expo-Workshop which has given hundreds of young people in cities throughout Spain their first hands-on experience of animation.

He was on the panel of judges for the Buenos Aires Animated Film Festival, and twice a judge for CINANIMA in Portugal, the Sitges Fantasy Film Festival, the Barcelona Independent Film Festival and the Cairo Children's Film Festival.





Periodista italiana especializada en arte.

31

Desde hace 12 años es corresponsal desde España para las revistas de la editorial De Agostini-Rizzoli y escribe regularmente en Sette, el magazine del diario italiano Il Corriere della Sera. Ha sido corresponsal para *El Giornale del Arte* hasta la creación, en junio de 1997, de *El Periódico del Arte*, la edición española del network, donde actualmente escribe como corresponsal desde Cataluña.

Desde diciembre de 1998 colabora regularmente en CiberP@is, el suplemento del diario El País dedicado a las nuevas tecnologías, con artículos de arte digital y cultura multimedia, que firma junto a Stefano Caldana. También escribe en el CiberP@is Mensual desde su creación, en junio del 2000. A lo largo de su carrera ha colaborado con numerosas publicaciones tanto italianas como españolas (desde Vogue a Ajoblanco). Es co-autora con Stefano Caldana de ARTE.RED (<http://www.elpais.es/especiales/2002/arte/portada.htm>), una historia navegable del net.art realizada para El País Digital. ARTE.RED, que va siendo ampliada y actualizada periódicamente, ha sido presentada por tres años consecutivos en el stand de EL PAÍS en la feria de arte contemporáneo ARCO.

Con S. Caldana ha comisariado también:

LONDON CALLING (inglés: [http://www.sonar.ya.com/english/notfinal\\_11.html](http://www.sonar.ya.com/english/notfinal_11.html)) (castellano: [http://www.sonar.ya.com/castellano/notfinal\\_14.html](http://www.sonar.ya.com/castellano/notfinal_14.html)) una selección de net.art británico para Sonarmática, la sección expositiva del Festival Sonar 2001 en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona; CONEXIÓN REMOTA (castellano: [http://www.macba.es/castellano/09/conexion\\_remota.html](http://www.macba.es/castellano/09/conexion_remota.html)) (inglés: [http://www.macba.es/english/09/conexion\\_remota.html](http://www.macba.es/english/09/conexion_remota.html)), una selección de net.art para ANTAGONISMOS.CASOS DE ESTUDIO, una exposición de arte político organizada por el Macba - Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.

DIGITAL JAM (castellano: <http://www.artfutura.org/2001/digitaljam.htm>) (inglés: <http://www.artfutura.org/2001/digitaljami.htm>), una selección de arte participativo on line para el Festival Art Futura 2001 en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

is an Italian journalist who specialises in art.

For the last 12 years she has been the Spanish correspondent for magazines with the De Agostini-Rizzoli publishing company and regularly writes for *Sette*, the magazine of the Italian newspaper, Il Corriere della Sera. She was correspondent for *El Giornale de Arte* until the launch in June 1997 of *El Periódico del Arte*, the Spanish network version for which she now writes as a correspondent based in Cataluña.

Since December 1998, Ms Bosco has been a regular contributor for CiberP@is, the supplement on new technology of the El País newspaper, with articles written together with Stefano Caldana on digital art and multimedia culture. She has also been writing for CiberP@is Monthly since its creation in June 2000. Throughout her career she has contributed to numerous publications, both Italian and Spanish, from Vogue to Ajoblanco.

Roberta Bosco is co-writer with Stefano Caldana of ARTE.RED (<http://www.elpais.es/especiales/2002/arte/portada.htm>), a navigable net.art story produced by El País Digital. ARTE.RED, which is still regularly expanded and up-graded, was on display for three consecutive years in the EL PAÍS stand in the contemporary art fair, ARCO.

Her commissioned work, also with Stefano Caldana includes:

LONDON CALLING (English: [http://www.sonaryya.com/english/notfinal\\_11.html](http://www.sonaryya.com/english/notfinal_11.html)) (Spanish: [http://www.sonar.ya.com/castellano/notfinal\\_14.html](http://www.sonar.ya.com/castellano/notfinal_14.html)) a selection of British net.art for Sonarmática, the exhibition section of the 2001 Sonar Festival in the Barcelona Centre of Contemporary Culture; CONEXIÓN REMOTA (Spanish: [http://www.macba.es/castellano/09/conexion\\_remota.html](http://www.macba.es/castellano/09/conexion_remota.html)) (English: [http://www.macba.es/english/09/conexion\\_remota.html](http://www.macba.es/english/09/conexion_remota.html)), a selection of net.art for ANTAGONISMOS.CASOS DE ESTUDIO, a political art exhibition organised by Macba - the Barcelona Museum of Contemporary Art; DIGITAL JAM (Spanish: <http://www.artfutura.org/2001/digitaljam.htm>) (English: <http://www.artfutura.org/2001/digitaljami.htm>), a selection of interactive online art for the 2001 Art Futura Show in the Barcelona Centre of Contemporary Culture.

## Cristina Lasagni



33

Cristina Lasagni enseña *Teoria y Técnica de los Media* en la Università di Ferrara, y *Proyectos y realización del audiovisual* en la Università della Svizzera italiana en Lugano. Ha realizado varias investigaciones en Italia sobre los efectos sociales de los media.

Ha realizado reportajes y documentales como *Rai, Stream*, emitidos en diversas televisiones. Es autora de artículos y libros sobre comunicación como *Television y calidad* (RAI-ERI) y *Género femenino y nuevos medios domésticos* (Centro Studi San Salvador, Telecom Italia) o *El palimpsesto social en Europa* (RAI-ERI).

Cristina Lasagni teaches *Media Theory and Techniques* at the University of Ferrara, and *Audiovisual Projection and Direction* at the Swiss University of Lugano. She has completed various research projects in Italy on the social effects of the media.

As a filmmaker, she has made projects and documentaries for : *Rai, Stream*, broadcast on television and for several Social Institutions.

She is the authoress of publications and books on communication, such as *Televisione e qualità* (RAI-ERI ) *Genere femminile e nuovi media domestici* (Centro Studi San Salvador, Telecom Italia) *Il palinsesto sociale in Europa* (RAI-ERI).

Begoña García Nebreda



Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, 1978.

En 1977 comenzó su investigación sobre el medio televisión, mediante una beca de la Facultad de Ciencias de la Información para el trabajo *Análisis Estructural de los Espacios Informativos de Televisión*.

Desde entonces ha impartido varios seminarios y conferencias sobre televisión y ha realizado diversas investigaciones, tanto en ámbitos nacionales como internacionales.

De 1978 a 1984 ejerció una labor docente en el Departamento de Estructura de la Información de la Facultad de CC.II de la Universidad Complutense de Madrid.

Durante los dos años siguientes, 1985-1986, fue Coordinadora de Redacción del programa *LA CLAVE*, de Televisión Española. En la actualidad es Directora de Investigación de Contenidos de TVE, actividad que viene desempeñando desde 1986.

Ha publicado diversos artículos sobre el tema, entre otros:

*Los informativos de la televisión. Un modelo más allá de las diferencias.*  
REIS, num. 57. Enero-Marzo 1992. Centro de Investigaciones Sociológicas.

*El contenido de la programación infantil en televisión.* Televisión, niños y jóvenes. RTVV. Valencia 1994.

*La evolución de la televisión en España y el análisis de contenido.* Archivos de la Filmoteca, num. 23-24. Junio-Octubre de 1996. Filmoteca de La Generalitat Valenciana.

*Jóvenes, violencia y televisión.* Revista de Estudios de la Juventud, num. 42. Octubre 1998. Instituto de la Juventud.

*Evolución del discurso televisivo. De la razón a la emoción.* Dentro del libro *LA NUEVA ERA DE LA TELEVISIÓN*. Academia de las Ciencias y las Artes de Televisión de España. Madrid 2001.

Degree in Information Sciences from the Complutense University of Madrid, 1978.

In 1977 she received a grant from the Faculty of Information Sciences for a research project on television media, entitled *Structural Analysis of Television News Rooms*.

Since then she has led a variety of seminars and conferences and conducted research on the subject of television, both nationally and internationally. From 1978 to 1984 she taught in the Department of Information Structure in the CC.II Faculty at the Complutense University of Madrid. She was then Editorial Co-ordinator for the Televisión Española (TVE) programme *LA CLAVE* from 1985 to 1986. She is currently Head of Content Research at TVE, a post she has held since 1986.

Her many published articles on the topic include:

*Los informativos de la televisión. Un modelo más allá de las diferencias.*  
(Television news. A model which goes beyond differences). REIS, num. 57. Jan-March 1992. Centro de Investigaciones Sociológicas.

*El contenido de la programación infantil en televisión.* (The contents of children's programmes on television) Television, children and young people. RTW. Valencia 1994.

*La evolución de la televisión en España y el análisis de contenido.* (The evolution of television in Spain and an analysis of its content) Archivos de la Filmoteca, num. 23-24. June-October 1996. The Valencia Autonomous Government Film Library.

*Jóvenes, violencia y televisión.* (Youth, violence and television) Revista de Estudios de la Juventud, num. 42. October 1998. Instituto de la Juventud.

*Evolución del discurso televisivo. De la razón a la emoción.* (The evolution of televised discourse. From reason to emotion) In the book *LA NUEVA ERA DE LA TELEVISIÓN*. Televisión de España Academy of Science and Arts. Madrid 2001.





Profesora Titular de Vídeo en la Universidad Autónoma de Barcelona (Departamento de Diseño e Imagen) desde 1993 hasta la actualidad. Doctora en Bellas Artes. Tesis: *Videoarte. Primera etapa: 1963-1979. La aparición del video en el contexto social y artístico de los 60/70 y su vinculación a las vanguardias históricas*. Miembro de la Asociación Internacional gestora del de Hérimoncourt (Francia) desde 1999.

Ha publicado los libros .

*Edicions de la Universitat de Barcelona. 1997 y Edicions de la Universitat de Barcelona. 1997.* Además de publicar, entre otros, los artículos *No más arte, sólo vida. Catálogo de Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine. De lo próximo y lo global. CD.art y net.art. Web del de San Sebastián. 2001.* Ponencia en el Seminario *Data on line. Arte, información y sentido en el territorio del caos.* de Barcelona. 2001. *La estética net, en el suplemento Babelia del diario 12/6/99, Barcelona, 1999.* Ha sido Jurado o comisaria en diversos Festivales y muestras de vídeo, CD-ROM y net.art como, de San Sebastián, 2001. *Data on line. Arte, información y sentido en el territorio del caos.* de Barcelona. 2001. I certámen de , Mediterranean and Balkan Art and Technology Festival. XI Festival International d'arts électroniques Clermont-Ferrand (Francia). Además ha impartido diversos cursos, conferencias y seminarios como: Net, sites, ciberspacio, políticas. Departamento de Pedagogía de la Facultad de BBAA de la Universidad de Barcelona. Mayo 2002. En la Mediateca del Centro Cultural "la Caixa" de Barcelona. 23 y 24 de marzo de 2001. Vídeo, entre el arte y la comunicación. Una visión panorámica de la producción videográfica alternativa. Organizado por en colaboración con la Universidad del País Vasco.Diciembre 2000.

Entre sus producciones se encuentran, entre otras, , directorio de información alternativa. El vídeo . El Proyecto fotográfico .Y , directorio on line sobre arte y nuevas tecnologías creado para artenlinea.net. Es Asesora sobre documentación de arte en Internet para la de Barcelona. 2000.

Lecturer in Video at the Faculty of Fine Arts (Department of Image and Design) Barcelona University from 1993 to date. Doctor of Fine Arts. Thesis: *Videoart. First stage: 1963-1979. The emergence of video in the social and artistic context of the 60s and 70s and its link to historical vanguard movements*. Member of the International Management Association of Hérimoncourt (France) since 1999.

She has published the following books:

*Video in the social and artistic context of the 60s and 70s* Edicions de la Universitat de Barcelona. 1997 and. *Video and historical vanguard movements* (Edicions de la Universitat de Barcelona. 1997). The articles she has published include *no más arte, sólo vida.* (*No more art, just life*) , *Catalogue. Art. Theory, new technology, music and films. De lo próximo y lo global. CD.art y net.art. From local to global. CD-art and net-art.* Website of - San Sebastián. 2001. *Everything mutates or, this isn't actually what it seems to be. I can explain it.* Paper presented at the Seminar *Data on line. Arte, información y sentido en el territorio del caos* (Art, information and meaning in the land of chaos). Cultural Centre, Barcelona. 2001. *La estética net* (Net aesthetics), in the Babelia supplement of newspaper 12/6/99, Barcelona, 1999. She has been a member of the Jury or commissioner at various Video, CD-ROM and net art Festivals or Screenings such as for , in San Sebastián, 2001. "Data on line. Arte, información y sentido en el territorio del caos" (Data on line. Art, information and meaning in the land of chaos), Cultural Centre, Barcelona. 2001. 1st edition of , Mediterranean and Balkan Art and Technology Festival. XI International Festival International of Electronic Art Clermont-Ferrand (France). She has also given various courses, conferences and seminars, including Net, sites, cyberspace, politics. Department of Pedagogy, Fine Arts Faculty, Barcelona University. May 2002. . (Data on line. Art, information and meaning in the land of chaos). Media Centre, "la Caixa" cultural Centre, Barcelona. 23rd and 24th March, 2001. Vídeo, entre el arte y la comunicación. Una visión panorámica de la producción videográfica alternativa. (Video, between art and communication. A panoramic vision of alternative videographic production). Organised by in collaboration with the University of the Basque Country. December 2000.

Her productions include , directory of alternative information. The video . The Photographic project . And , on-line directory of art and new technology created for artenlinea.net. Advisor on Internet art documentation for the Cultural Centre, Barcelona. 2000.



## **Sección a Concurso**

**Documental**  
**Documentary**

**ALORS QUOI?**

BÉLGICA, 2001

**Autor:** MERCIER, Frederic  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:00  
**Productor:** Atelier Jeunes Cineastes (AJC)  
**Guión:** Frederic Mercier  
**Banda Sonora:** Eric Ronse  
**Cámara:** Frederic Mercier  
**Edición:** Ingrid Simon  
**Distribución:** Berteau Valerie (info@ajcnet.be)  
 Un Parlamento europeo de Bruselas. Un grupo de diputados recibe como invitado a un hombre indio procedente de Ecuador, pero se le prohíbe la entrada. ¿Cómo hacer que entre? Es una historia resumida de un encuentro malogrado y el revuelo que éste causa.  
**Contacto:** E-Mail: info@ajcnet.be

**AMANDO DE OSSORIO, EL ÚLTIMO TEMPLARIO**

ESPAÑA/GALICIA, 2001

**Autor:** ZAPATA PÉREZ, Xosé  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:25:00  
**Productor y Guión:** Xosé Zapata  
**Cámara:** Romano Aticus  
**Intérpretes:** Amando de Ossorio, Chicho Ibáñez Serrador  
**Distribución:** Lorelei Producciones  
 Vida y obra del director de cine de terror Amando de Ossorio.  
**Contacto:** E-Mail: xosezapata@loreleiproducciones.com

**CARGO**

HOLANDA, 2001

**Autor:** WADDINGTON, Laura  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:29:35  
**Productor:** International Film Festival Rotterdam  
**Guión, Cámara, Edición:** Laura Waddington  
**Banda Sonora:** Simon Fisher Turner  
**Distribución:** Laura Waddington (laura-waddington@yahoo.com)  
 Una mujer cuenta la historia de su viaje a Oriente Medio en un barco de carga. Un video encargado por el Festival Internacional de cine de Rotterdam para el proyecto "On the Waterfront" ("A orillas del lago")  
**Contacto:** E-Mail: laura\_waddington@yahoo.com

**ALORS QUOI? (THEN WHAT?)**

BELGIUM, 2001

**Author:** MERCIER, Frederic  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:00  
**Producer:** Atellier Jeunes Cineastes (AJC)  
**Script:** Frederic Mercier  
**Sound Track:** Eric Ronse  
**Camerman:** Frederic Mercier  
**Editor:** Ingrid Simon  
**Distribution:** Berteau Valerie (info@ajcnet.be)  
 The European Parliament of Brussels. A group of MEPs are receiving a guest, an Indian man from Ecuador, but he can't get in. How can he solve the problem? Condensed story of an encounter that misfires, and the stir it causes.  
**Contact E-Mail:** info@ajcnet.be

**AMANDO DE OSSORIO, EL ÚLTIMO TEMPLARIO (AMANDO DE OSSORIO, THE LAST TEMPLAR)**

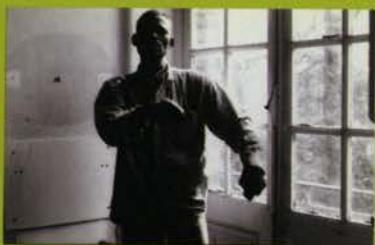
SPAIN/GALICIA, 2001

**Author:** ZAPATA PÉREZ, Xosé  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:25:00  
**Producer y Script:** Xosé Zapata  
**Camerman:** Romano Aticus  
**Interpreted by:** Amando de Ossorio, Chicho Ibáñez Serrador  
**Distribution:** Lorelei Producciones  
 Life and work of Amando de Ossorio, director of horror movies.  
**Contact E-Mail:** xosezapata@loreleiproducciones.com

**CARGO**

HOLLAND, 2001

**Author:** WADDINGTON, Laura  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:29:35  
**Producer:** International Film Festival Rotterdam  
**Script, Camerman, Editor:** Laura Waddington  
**Sound Track:** Simon Fisher Turner  
**Distribution:** Laura Waddington (laura-waddington@yahoo.com)  
 A woman tells the story of a journey she made on a cargo boat to the Middle East. A video commissioned by The International Film Festival Rotterdam for the project "On the Waterfront"  
**Contact E-Mail:** laura\_waddington@yahoo.com



**CISSÉ 1x CE N'EST PAS MOI,  
(CISSÉ) 2 C'EST MOI-MÊME**

BÉLGICA, 2001

Autor: COLLIE, Van

Formato: BETACAM SP

Duración: 0:21:30

Productor: Atelier Jeunes Cineastes (AJC)

Guion: Christophe Van Collie

Banda Sonora: Arnould Chapel

Cámara: Micahme Alauié

Edición: Deborah Bernaroech / Christophe van collie

Distribución: Berteau Valerie

Esta película marca el rechazo de lo que algunos "humanistas" llaman la integración y que funciona más como una desintegración, una negación de sí mismo, de su propia cultura.

Contacto : E-Mail: info@ajcnet.be

**CISSÉ 1x CE NEST PAS MOI, (CISSÉ) 2 C'EST MOI-MÊME**

(CISSÉ 1 x ISNT ME, (CISSÉ) 2 IS ME)

BELGIUM, 2001

Author: COLLIE, Van

Format: BETACAM SP

Length: 0:21:30

Producer: Atelier Jeunes Cineastes (AJC)

Script: Christophe Van Collie

Sound Track: Arnould Chapel

Cameraman: Micahme Alauié

Editor: Deborah Bernaroech / Christophe van collie

Distribution: Berteau Valerie

This film shows the rejection of what some "humanists" call integration, but which works more as a disintegration, a negation of oneself and of one's own culture.

Contact E-Mail: info@ajcnet.be



**CON LA BOMBONA A CUESTAS**

ESPAÑA/CATALUÑA, 2002

Autor: DEL CAMPO, Iban / MARÍ, Elena

Formato: BETACAM SP

Duración: 0:28:00

Productor: Ibandel Campo / Elena Mari

Guion: Iban del Campo / Elena Mari

Cámara: Iban del Campo

Edición: Sara Gómez / María di Maso

Distribución: Iban del Campo / Elena Mari

(somnelena@yahoo.es)

Mohamed Ramzam es un pakistaní que llegó a Barcelona en 1990. Desde entonces se gana la vida repartiendo bombonas de butano en el barrio del Raval. A pesar de no tener sueldo y vivir sólo de las propinas, se trajo a sus tres hijos y a su mujer desde Pakistán y viven en un almacén habilitado como vivienda en el corazón del Raval, donde mantienen vivas las costumbres de su país.

Contacto: E-Mail: ibanhoe@hotmail.com

**CON LA BOMBONA A CUESTAS**

(WITH THE GAS BOTTLE ON HIS BACK)

SPAIN/CATALONIA, 2002

Author: DEL CAMPO, Iban / MARÍ, Elena

Format: BETACAM SP

Length: 0:28:00

Producer: Ibandel Campo / Elena Mari

Script: Iban del Campo / Elena Mari

Cameraman: Iban del Campo

Editor: Sara Gómez / María di Maso

Distribution: Iban del Campo / Elena Mari

(ibanhoe@hotmail.com)

(somnelena@yahoo.es)

Mohamed Ramzam is a Pakistani immigrant who arrived in Barcelona in 1990. Since then, he has made a living delivering calor gas in the Raval district. Despite not having a fixed wage, and living on tips, he brought his wife and three children from Pakistan, and they live in a converted warehouse in the centre of Raval, where they continue to observe the customs of their country.

Contact: E-Mail: ibanhoe@hotmail.com

**EL CIRCO DE LA MUERTE**

ESPAÑA/ANDALUCIA, 2001

Autor: PÉREZ DE GUZMÁN, Dácil

Formato: DV-CAM

Duración: 0:27:00

Productor: Sakai Producciones S.L.

Guion: Dácil Pérez de Guzmán

Banda Sonora: Santiago Martínez / Enrique Galera

Cámara: Dácil Pérez de Guzmán / Laura Sigón

Edición: Dácil Pérez de Guzmán

Intérpretes: Voces de Adriana Ozores

/ Richard Villalón

Distribución: Omnibus

(sakaifilm@arrakis.es)

Una mujer que sufre una pérdida importante viaja a México en la fiesta del Día de Muertos. A través de su diario de viaje, realiza un recorrido exterior por lo peculiar de las fiestas y a la vez uno interior intentando desvelar la complejidad que la muerte causa en las personas.

Contacto: E-Mail: sakaifilm@arrakis.es

**EL CIRCO DE LA MUERTE**

(THE CIRCUS OF DEATH)

SPAIN/ANDALUCIA, 2001

Author: PÉREZ DE GUZMÁN, Dácil

Format: DV-CAM

Length: 0:27:00

Producer: Sakai Producciones S.L.

Script: Dácil Pérez de Guzmán

Sound Track: Santiago Martínez / Enrique Galera

Cameraman: Dácil Pérez de Guzmán / Laura Sigón

Editor: Dácil Pérez de Guzmán

Interpreted by: Voces de Adriana Ozores / Richard Villalón

Distribution: Omnibus (sakaifilm@arrakis.es)

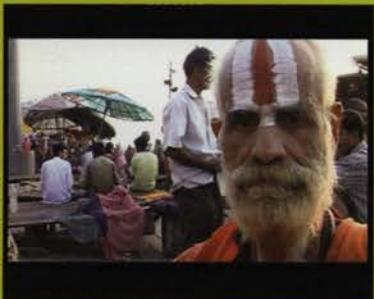
Having suffered a major loss, a woman travels to Mexico on All Souls Day. Through her diary, she undertakes an external journey through the singular aspects of the celebrations, and a simultaneous internal journey, as she tries to unravel the perplexities that death causes in people.

Contact: E-Mail: sakaifilm@arrakis.es



**EL COMIENZO DEL FIN**

URUGUAY, 2001  
**Autor:** ABEND OLESKER, Claudia  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:35:00  
**Productor:** Ana Libisch  
**Guión:** Claudia Abend  
**Banda Sonora:** "Rumbo", "Los que iban cantando", Daniel Viglietti  
**Cámara:** Adrián Broglia  
**Edición:** Claudia Abend / Adrián Broglia  
**Distribución:** Claudia Abend  
 A siete años del inicio de la dictadura en Uruguay, el domingo 30 de noviembre de 1980 tiene lugar un Plebiscito a través del cual se convoca a los ciudadanos a votar por Sí o por No a un proyecto de Reforma Constitucional propuesto por el gobierno cívico-militar.  
*El Comienzo del Fin* recrea aquella histórica jornada a través de documentos e imágenes; así como recoge los recuerdos y anécdotas de uruguayos que, a más de veinte años del Plebiscito, siguen emocionándose al evocarlo.  
**Contacto:** E-Mail: cabend@adinet.com.uy

**LA CIUDAD LABERINTO ESPEJO**

ESPAÑA/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002  
**Autor:** GARCIA VERDÚ, Luis  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:30:00  
**Productor:** Mario Andreu / Jairo Carrillo  
**Guion, Edición, Cámara:** Luis García Verdú  
**Distribución:** Luis García Verdú (luisgv@Imagen.ua.es)  
 Miles de peregrinos llegan a la ciudad de Varanasi (India) buscando la vida y la muerte, los hombres santos son los vigilantes del conocimiento.  
**Contacto:** E-Mail: luisgv@Imagen.ua.es

**MANOLO RECICLA**

ESPAÑA/MADRID, 2002  
**Autor:** GONZÁLEZ RAMOS, Manolo  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:26:00  
**Productor:** Manolo González  
**Cámaras y Edición:** Manolo González  
**Distribución:** Manolo González (manolo1g@teleline.es)  
 Este documental refleja la vida en la calle de un indigente así como las circunstancias que le llevaron a tomar la decisión de vivir así.  
**Contacto:** E-Mail: manolo1g@teleline.es

**NADIES**

ESPAÑA/CASTILLA-LEÓN, 2002  
**Autor:** AINZIBURU SANZ, Susana  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:25:00  
**Guion:** Marian García Roncal / Susana Ainziburu  
**Distribución:** Susana Ainziburu  
 Retratos de gentes peculiares que en su día optaron por vivir alejados de las urbes. Viviendas integradas en un entorno rural privilegiado.  
**Contacto:** E-Mail: sainziburu@terra.es

**EL COMIENZO DEL FIN**

URUGUAY, 2001  
**Author:** ABEND OLESKER, Claudia  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:35:00  
**Producer:** Ana Libisch  
**Script:** Claudia Abend  
**Sound Track:** "Rumbo", "Los que iban cantando", Daniel Viglietti  
**Camerman:** Adrián Broglia  
**Editor:** Claudia Abend / Adrián Broglia  
**Distribution:** Claudia Abend  
 Seven years after the start of the dictatorship in Uruguay, Sunday 30th November 1980 sees the celebration of a Plebiscite in which citizens are called to vote in favour of or against the Constitutional Reform proposed by the civil and military government.  
*El Comienzo del Fin* recreates that historic day using documents and images. It also includes reminiscences and anecdotes contributed by Uruguayans for whom the Plebiscite remains, more than twenty years on, a source of excitement.  
**Contact E-Mail:** cabend@adinet.com.uy

43

**LA CIUDAD LABERINTO ESPEJO**

(THE LABYRINTH MIRROR CITY)  
 SPAIN/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002  
**Author:** GARCIA VERDÚ, Luis  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:30:00  
**Producer:** Mario Andreu / Jairo Carrillo  
**Script, Editor, Cameraman:** Luis García Verdú  
**Distribution:** Luis García Verdú (luisgv@Imagen.ua.es)  
 Thousands of pilgrims arrive at the city of Varanasi (India) in search of life and death, the holy men are the guardians of knowledge.  
**Contact:** E-Mail: luisgv@Imagen.ua.es

**MANOLO RECICLA**

(MANOLO RECYCLES)  
 SPAIN/MADRID, 2002  
**Author:** GONZÁLEZ RAMOS, Manolo  
**Format:** MINI DV  
**Length:** 0:26:00  
**Producer:** Manolo González  
**Cameraman and Editor:** Manolo González  
**Distribution:** Manolo González (manolo1g@teleline.es)  
 This documentary reflects life in the street as lived by a destitute man, as well as the circumstances that led him to decide to adopt this kind of life.  
**Contact:** E-Mail: manolo1g@teleline.es

**NADIES**

(NOBODIES)  
 SPAIN/CASTILLA-LEÓN, 2002  
**Author:** AINZIBURU SANZ, Susana  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:25:00  
**Script:** Marian García Roncal / Susana Ainziburu  
**Distribution:** Susana Ainziburu  
 Portraits of singular people who at some point decided to live far from towns and cities. Dwellings integrated in a beautiful rural setting.  
**Contact:** E-Mail: sainziburu@terra.es



#### **PARÁLISIS, SOBRE EL ESTADO DE TERROR**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001

**Autor:** SUCARI, Jacobo

**Formato:** DV-CAM

**Duración:** 0:47:00

**Productor, Guión, Edición:** Jacobo Sucari

**Banda Sonora:** Jakob Draminsky

**Cámara:** Jacobo Sucari / Ivan Marino  
Documental sobre el testimonio de un superviviente de un campo nazi, y a través de la memoria, una reflexión sobre nuestros sistemas de archivación y registro.

**Contacto:** E-Mail: jsucari@arrakis.es

#### **PARÁLISIS, SOBRE EL ESTADO DE TERROR (PARALYSIS, ON THE STATE OF TERROR)**

SPAIN/ CATALONIA, 2001

**Author:** SUCARI, Jacobo

**Format:** DV-CAM

**Length:** 0:47:00

**Producer, Script, Editor:** Jacobo Sucari

**Sound Track:** Jakob Draminsky

**Cameraman:** Jacobo Sucari / Ivan Marino

Documentary of the testimonial of a survivor of a Nazi camp. Uses memory to reflect on our systems of records and archives.

**Contact:** E-Mail: jsucari@arrakis.es



#### **PEYOTE AND NIKURI**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001

**Autor:** RODRIGUEZ, Jorge

**Formato:** DV-CAM

**Duración:** 0:30:00

**Producción:** Nuria Palma

**Guion:** Jorge Rodríguez / Nuria Palma  
**Banda Sonora:** Traje de saliva / New Flesh / K.O.'S

**Cámara y Edición:** Jorge Rodríguez  
Alba y Marta cogen un avión hacia el desierto de Méjico, iran en busca del Peyote. Road-Documentary.  
**Contacto:** E-Mail: earthius@hotmail.com

#### **PEYOTE AND NIKURI**

SPAIN/ CATALONIA, 2001

**Author:** RODRIGUEZ, Jorge

**Format:** DV-CAM

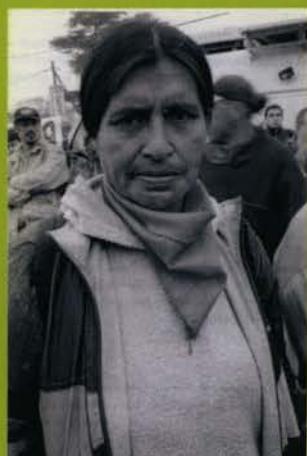
**Length:** 0:30:00

**Producción:** Nuria Palma

**Script:** Jorge Rodríguez / Nuria Palma  
**Sound Track:** Traje de saliva / New Flesh / K.O.'S

**Cameraman y Editor:** Jorge Rodríguez  
Alba and Marta take a plane to the Mexican desert, where they go in search of the Peyote. Road-Documentary.

**Contact:** E-Mail: earthius@hotmail.com



#### **PIQUETERAS**

ARGENTINA, 2002

**Autor:** BYSTROWICZ, Malena / MASTROSIMONE, Verónica

**Formato:** DV-CAM

**Duración:** 0:42:00

Falta presentar la ficha de inscripción. En los últimos treinta años miles y miles de argentinos y argentinas pierden su trabajo y con ello la dignidad. Ganan el hambre de sus familias y la exclusión de la sociedad.  
Frente a esta situación buena parte de los desocupados empiezan a realizar como medida de lucha y protesta, de manera sistemática, esporádica y espontáneamente el corte de ruta en distintas y distantes zonas del país.

**Contacto:** E-Mail:  
malebystro@hotmail.com

#### **PIQUETERAS**

(PICKETS)

ARGENTINA, 2002

**Author:** BYSTROWICZ, Malena / MASTROSIMONE, Verónica

**Format:** DV-CAM

**Length:** 0:42:00

**Registration card not filed.**

Over the last thirty years, thousands and thousands of Argentinean men and women have lost their jobs and, with them, their dignity. Their families go hungry and they are excluded from society. Faced with this situation, and as a means of protest, many unemployed people start to blockade roads in different parts of the country, doing so systematically, sporadically and spontaneously.  
**Contact:** E-Mail: malebystro@hotmail.com



#### **RÍO TINTO, MARTE EN LA TIERRA**

ESPAÑA/ MADRID, 2001

**Autor:** GUTIÉRREZ, Manuela

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:46:00

**Productor:** Manuela Gutiérrez

**Guion:** Manuela Gutiérrez / Enrique Nicanor

**Banda Sonora:** Enrique Nicanor  
**Cámara:** Valentín Álvarez / José Luis Torreorosa

**Edición:** Montró de Soto

El ser humano siempre ha querido saber si hay vida en Marte, deseo que se superpone a otro más profundo: el deseo de saber cómo y cuándo surgió la vida.

**Contacto:** E-Mail: mgt@com4hd.com

#### **RÍO TINTO, MARTE EN LA TIERRA (RIO TINTO, MARS ON EARTH)**

SPAIN/ MADRID, 2001

**Author:** GUTIERREZ, Manuela

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:46:00

**Producer:** Manuela Gutiérrez

**Script:** Manuela Gutiérrez / Enrique Nicanor

**Sound Track:** Enrique Nicanor

**Cameraman:** Valentín Álvarez / José Luis Torreorosa

**Editor:** Montró de Soto

Human beings have always wanted to know if there is life on Mars. Behind this wish lies a deeper one: to know how and when life started.

**Contact:** E-Mail: mgt@com4hd.com

**TEXAS SUNRISE**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2002

**Autor:** ESCARTIN LARA, Luis**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:17:00**Productor, Guión, Banda Sonora,****Cámara, Edición:** Luis Escartín Lara**Intérpretes:** Johnson Frisco**Distribución:** Luis Escartín Lara

España-USA

Haiku visual del cataclismo cotidiano acompañado con palabras de un paria hablando de valores antiguos que aparentemente han sido exterminados por la globalización y el capital.

**Contacto:** E-Mail: armadillo@arrakis.es**TUIZZA, ENTRE MUJERES**

ESPAÑA/ COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Autor:** MONTANER, Antonia**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:38:00**Productor:** Pablo González**Guion:** Antonia Montaner**Cámera:** Willy Domeque**Banda Sonora:** Javier Salvador**Edición:** Eva P. Valero

Tuizza es la historia de las mujeres saharauis que con su esfuerzo han hecho habitable una de las zonas más inhóspitas del planeta.

**Contacto:** E-Mail: antoniamontaner@jazzfree.com**WELCOME. A DOCU-JOURNEY OF IMPRESSIONS**

ESPAÑA/ MADRID, 2002

**Autor:** CARRACEDO VERDE, Almudena**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:12:33**Productor:** Almudena Carracedo**Guion:** Almudena Carracedo**Banda Sonora:** Varios artistas**Cámera:** Almudena Carracedo**Edición:** Almudena Carracedo**Distribución:** Almudena Carracedo

(acarracedo2@yahoo.com)

Tijuana, ciudad fronteriza. Mosaico de colores, olores y sonidos. Ciudad de música, ciudad de muerte. Babilonia de esperanza.

**Contacto:** E-Mail: acarracedo2@yahoo.com**ZALMAN**

ISRAEL, 2001

**Autor:** PESACH, Moshe**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:14:00**Productor:** Moshe Pesach**Guion:** Moshe Pesach / Diana Cuellar**Edición:** Moshe Pesach**Intérpretes:** Zalman Vainshtein y el

pueblo Ramat Rachel, Jerusalem, Israel

**Distribución:** Moshe Pesach

(moshe\_p@hotmail.com)

En un pequeño Kibutz de Israel todos, grandes y niños, se acuerdan de Zalman, un personaje entrañable que durante 40 años hizo parte de la vida del pueblo. "Zalman era guay", "por años no tuvo nevera", "amaba los niños", "sabía mucho de música clásica", "era muy sucio", "se dice que era sobreviviente del holocausto", "se le rayó la cabeza".

**Contacto:** E-Mail: moshe\_p@hotmail.com**TEXAS SUNRISE**

SPAIN/ CATALUÑA, 2002

**Autor:** ESCARTIN LARA, Luis**Format:** DV-CAM**Length:** 0:17:00**Producer, Script, Sound Track, Cameraman, Editor:** Luis

Escartín Lara

**Interpreted by:** Johnson Frisco**Distribution:** Luis Escartín Lara

SPAIN-USA

Visual haiku of the daily cataclysm, accompanied by the words of a pariah talking about old-fashioned values that appear to have been eradicated by globalisation and capital.

**Contact:** E-Mail: armadillo@arrakis.es**TUIZZA, ENTRE MUJERES**

(TUIZZA, AMONG WOMEN) SPAIN/ COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Author:** MONTANER, Antonia**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:38:00**Producer:** Pablo González**Script:** Antonia Montaner**Cameraman:** Willy Domeque**Sound Track:** Javier Salvador**Editor:** Eva P. Valero

Tuizza is the story of Saharan women whose efforts have made inhabitable one of the least hospitable areas of the planet..

**Contact:** E-Mail: antoniamontaner@jazzfree.com

45

**WELCOME. A DOCU-JOURNEY OF IMPRESSIONS**

SPAIN/ MADRID, 2002

**Author:** CARRACEDO VERDE, Almudena**Format:** DV-CAM**Length:** 0:12:33**Producer:** Almudena Carracedo**Script:** Almudena Carracedo**Sound Track:** Varios artistas**Cameraman:** Almudena Carracedo**Editor:** Almudena Carracedo**Distribution:** Almudena Carracedo

(acarracedo2@yahoo.com)

Tijuana, frontier town. Mosaic of colours, smells and sounds. Town of music and of death. Babylon of hope.

**Contact:** E-Mail: acarracedo2@yahoo.com**ZALMAN**

SPAIN - ISRAEL, 2001

**Author:** PESACH, Moshe**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:14:00**Producer:** Moshe Pesach**Script:** Moshe Pesach / Diana Cuellar**Editor:** Moshe Pesach**Interpreted by:** Zalman Vainshtein and the people of

Ramat Rachel, Jerusalem, Israel

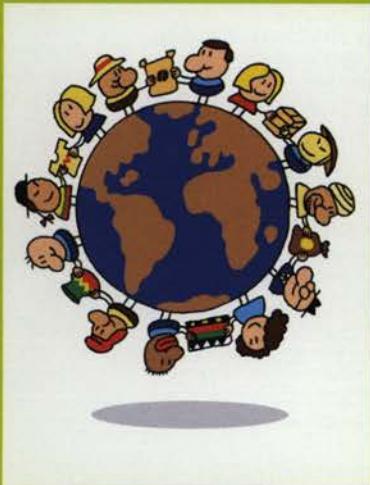
**Distribution:** Moshe Pesach (moshe\_p@hotmail.com)

In a small Israeli Kibbutz everyone, adults and children, remembers Zalman, a much-loved character who formed part of the village for 40 years.

"Zalman was cool", "he lived for years without a fridge", "he loved children", "he knew a lot about classical music", "he was very dirty", "they say he was a holocaust survivor", "his head was like a scratched record".

**Contact:** E-Mail: moshe\_p@hotmail.com





### **CONSUMO RESPONSABLE: UNA RESPONSABILIDAD DE TODOS**

ESPAÑA/MADRID, 2001

**Autor:** PIÑEIRO BLANCO, Andrés / VILLA CRIADO, Alberto

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:20:00

**Guión:** Andrés Piñeiro Blanco

**Edición:** Alberto Villa Criado

**Distribución:** Andrés Piñeiro Blanco ([andresyclara@eresmas.net](mailto:andresyclara@eresmas.net))

Se habla mucho de las ventajas de la globalización, pero tras los datos económicos hay otra realidad menos conocida que nos habla de pobreza y de injusticia. Se nos habla de la economía de mercado, ¿pero quien integra el mercado? El consumidor forma parte imprescindible de este, por ello, se invita a un Consumo Responsable, y a participar del Comercio Justo. También conoceremos la Campaña Ropa Limpia apoyada por varias ONG.

**Contacto:** E-Mail:  
[andresyclara@eresmas.net](mailto:andresyclara@eresmas.net)

### **CONSUMO RESPONSABLE: UNA RESPONSABILIDAD DE TODOS (RESPONSIBLE CONSUMPTION: EVERYONE'S RESPONSIBILITY)**

SPAIN/MADRID, 2001

**Author:** PIÑEIRO BLANCO, Andrés

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:20:00

**Script:** Andrés Piñeiro Blanco

**Editor:** Alberto Villa Criado

**Distribution:** Andrés Piñeiro Blanco ([andresyclara@eresmas.net](mailto:andresyclara@eresmas.net))

Much is said about the advantages of globalisation, but behind the economic data lies a less well-known reality that speaks of poverty and injustice. We are told about the market economy, but who makes up that market? The consumer is a necessary part of the market, and for that reason, an appeal is made for Responsible Consumption and for participation in Fair Commerce. We will also be shown the Clean Clothes campaign, supported by various NGOs.

**Contact:** E-Mail: [andresyclara@eresmas.net](mailto:andresyclara@eresmas.net)



### **EL SUEÑO DE PEDRO**

ESPAÑA/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Autor:** CABALLER BAQUERO, David

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:09:30

**Productor:** Fundación Fesord CV. para la integración y la Supresión de Barreras de Comunicación

**Guion:** David Caballer

**Banda Sonora:** Constantino Martínez

**Distribución:** Somnis Animació (David) ([somnis@ono.com](mailto:somnis@ono.com))

Pedro, un niño sordo, comienza su primer día de clase sin saber muy bien qué es la "Integración", pero con un poco de fantasía pronto lo va a descubrir.

**Contacto:** E-Mail: [somnis@ono.com](mailto:somnis@ono.com)

### **EL SUEÑO DE PEDRO (PEDRO'S DREAM)**

SPAIN/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Author:** CABALLER BAQUERO, David

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:09:30

**Producer:** Fundación Fesord CV. for Integration and the Removal of Communication Barriers.

**Script:** David Caballer

**Sound Track:** Constantino Martínez

**Distribution:** Somnis Animació (David) ([somnis@ono.com](mailto:somnis@ono.com))

Pedro, a deaf child, starts his first day at school without really knowing what "Integration" is, but with a bit of fantasy, he is about to find out..

**Contact:** E-Mail: [somnis@ono.com](mailto:somnis@ono.com)



#### FUERTEVENTURA: SU HISTORIA

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** GARCÍA DE ARMAS, Luis  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:25:00  
**Productor:** El Jardín  
**Guión:** Isabel García / Ursula Pérez / Dpto. Patrimonio Histórico del Cabildo de Fuerteventura.  
**Banda Sonora:** Christian Johansen  
**Cámara:** Humberto Mesa  
**Edición:** Luis García de Armas  
**Distribución:** Luis García de Armas (eljardin@inicia.es)  
 El trabajo nos muestra la historia de la isla de Fuerteventura desde la época anterior a la conquista hasta nuestros días.

**Contacto:** E-Mail: eljardin@inicia.es

#### FUERTEVENTURA: SU HISTORIA

(HISTORY OF FUERTEVENTURA)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
 Author: GARCÍA DE ARMAS, Luis  
 Format: DV-CAM  
 Length: 0:25:00  
 Producer: El Jardín  
 Script: Isabel García / Ursula Pérez / Cultural Heritage Dept., Fuerteventura Island Council  
 Sound Track: Christian Johansen  
 Cameraman: Humberto Mesa  
 Editor: Luis García de Armas  
 Distribution: Luis García de Armas (eljardin@inicia.es)  
 The story of the island of Fuerteventura from the time of the conquest to the present day.  
 Contact: E-Mail: eljardin@inicia.es



#### LA PUBLICIDAD AL DESCUBIERTO

ESPAÑA/MADRID, 2001  
**Autor:** APARICIO GONZÁLEZ, Daniel  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:20:00  
**Productor:** AIRE COM.  
**Guión:** Daniel Aparicio, Nuria Castejón, Celia Fustes, Alejandra Walzer  
**Cámara:** Laya Producciones  
**Intérpretes:** Jesús Blanco  
**Distribución:** Daniel Aparicio  
 Procesos narrativos y trucos en Publicidad, con especial incidencia en aquellos derivados de las nuevas tecnologías. 1: ¿Qué es la publicidad?; 2. Tipos de publicidad; 3. Procesos narrativos; 4. Trucos audiovisuales.  
**Contacto:** E-Mail: dapagon@iespana.es

#### LA PUBLICIDAD AL DESCUBIERTO

(ADVERTISING REVEALED)  
 SPAIN/MADRID, 2001  
 Author: APARICIO GONZÁLEZ, Daniel  
 Format: BETACAM SP  
 Length: 0:20:00  
 Producer: AIRE COM.  
 Script: Daniel Aparicio, Nuria Castejón, Celia Fustes, Alejandra Walzer  
 Cameraman: Laya Producciones  
 Interpreted by: Jesús Blanco  
 Distribution: Daniel Aparicio  
 Narrative processes and tricks in advertising, with special attention paid to those that arise from the use of new technologies. 1:What is advertising?; 2:Types of advertising; 3:Narrative processes; 4: Audiovisual tricks.  
 Contact: E-Mail: dapagon@iespana.es



#### NI SOMOS IGUALES, NI SOMOS DIFERENTES

ESPAÑA/MADRID, 2001  
**Autor:** PINEIRO BLANCO, Andrés / GUIJARRO RUIZ, Marta / MARTÍN DÍAZ, David  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:22:00  
**Guión:** Marta Guijarro Ruiz / David Martín Díaz / José Carlos Ortega...  
**Cámara:** Andrés Piñeiro Blanco  
**Distribución:** Andrés Piñeiro Blanco (andresyclara@eresmas.net)  
 "Ni somos iguales, ni somos diferentes" aborda el tema de la inmigración en España desde el punto de vista de los adolescentes.  
**Contacto:** E-Mail: andresyclara@eresmas.net

#### NI SOMOS IGUALES, NI SOMOS DIFERENTES

(WE ARE NEITHER THE SAME NOR DIFFERENT)  
 SPAIN/MADRID, 2001  
 Author: PINEIRO BLANCO, Andrés  
 Format: BETACAM SP  
 Length: 0:22:00  
 Script: Marta Guijarro Ruiz / David Martín Díaz / José Carlos Ortega...  
 Cameraman: Andrés Piñeiro Blanco  
 Distribution: Andrés Piñeiro Blanco (andresyclara@eresmas.net)  
 "Ni somos iguales, ni somos diferentes" tackles the subject of immigration in Spain as seen by teenagers.  
 Contact: E-Mail: andresyclara@eresmas.net

**NOSTRA NAU**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001  
**Autor:** BERENGUER, Xavier  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:05:00  
**Productor:** Xavier Atance / Paco Poch  
**Guión:** Xavier Berenguer  
**Banda Sonora:** Toni Xuclà  
**Cámara:** Joan Enric Madico  
**Edición:** Joan Serrano  
**Intérpretes:** Anna Vilella  
**Distribución:** Benecé Produccions S.L. (Núria Botellé benece@benece.es)  
 Programa de televisión diario de divulgación y entretenimiento sobre los astros, el espacio y su exploración. Nostra Nau describe la realidad protagonizada por la Tierra, la Luna, el Sol, los planetas, las estrellas, las galaxias... todo aquello que se ve en el firmamento y que contribuye a interpretarlo.  
**Contacto:** E-Mail: benece@benece.es

**NOSTRA NAU**

SPAIN/ CATALUNYA, 2001  
**Author:** BERENGUER, Xavier  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:**  
**Producer:** Xavier Atance / Paco Poch  
**Script:** Xavier Berenguer  
**Sound Track:** Toni Xuclà  
**Cameraman:** Joan Enric Madico  
**Editor:** Joan Serrano  
**Interpreted by:** Anna Vilella  
**Distribution:** Benecé Produccions S.L. (Núria Botellé benece@benece.es)  
 Daily TV programme with news and entertainment about stars, space and its exploration. Nostra Nau describes reality with leading roles are taken by the Earth, the Moon, the Sun, the planets, stars, galaxies... Everything that can be seen in the firmament and that helps to interpret it.  
**Contact:** E-Mail: benece@benece.es

49

**PEDRO ORUGO Y EL VALLE DE LA ESPERANZA**

ESPAÑA/ CANARIAS, 2002  
**Autor:** BUENO MARRERO, Guillermo  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:28:00  
**Productor:** Robert Fernández / Guillermo Bueno Marrero  
**Guión:** Robert Fernández  
**Banda Sonora:** Andrew Vee / Enrique Mateu / Artenara  
**Cámara:** Phil Brarten  
**Edición:** Chris June  
**Distribución:** Guillermo Bueno Marrero (guibuma@eresmas.net)  
 Las aventuras de Carlos Orugo y las cosas maravillosas que aprendió de su sorprendente tío Pedro  
**Contacto:** E-Mail: guibuma@eresmas.net

**PEDRO ORUGO Y EL VALLE DE LA ESPERANZA**  
**(PEDRO ORUGO AND THE VALLEY OF HOPE)**

SPAIN/ CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** BUENO MARRERO, Guillermo  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:28:00  
**Producer:** Robert Fernández / Guillermo Bueno Marrero  
**Script:** Robert Fernández  
**Sound Track:** Andrew Vee / Enrique Mateu / Artenara  
**Cameraman:** Phil Brarten  
**Editor:** Chris June  
**Distribution:** Guillermo Bueno Marrero (guibuma@eresmas.net)  
 The adventures of Carlos Orugo and the wonderful things he learnt from his surprising uncle Pedro. Contact: E-Mail: guibuma@eresmas.net

**PESCA, CONSERVERA, MERCADO DE ALIMENTACIÓN**

ESPAÑA/ MADRID, 2001  
**Autor:** GONZÁLEZ MONCLÚS, Antonino  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:28:00  
**Productor:** Antonino González Monclús y otros  
**Guión:** Antonino González Monclús y otros  
**Banda Sonora:** Jean Tricot  
**Cámara:** Antonino González Monclús y otros  
**Edición:** Antonino González Monclús y otros  
**Distribución:** Antonino González Monclús (jumicato@wanadoo.es)  
 Una familia sale a pasar un día de campo. Después de hacer actividades lúdicas se disponen a comer. Para la preparación de la comida abren una lata de atún. ¿Cómo ha llegado el atún a un lugar tan alejado? Pasemos a ver cómo se obtiene.  
**Contacto:** E-Mail: jumicato@wanadoo.es

**PESCA, CONSERVERA, MERCADO DE ALIMENTACIÓN**  
**(FISHING, THE CANNING INDUSTRY AND THE FOOD MARKET)**

SPAIN/ MADRID, 2001  
**Author:** GONZÁLEZ MONCLÚS, Antonino  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:28:00  
**Producer:** Antonino González Monclús and others  
**Script:** Antonino González Monclús and others  
**Sound Track:** Jean Tricot  
**Cameraman:** Antonino González Monclús and others  
**Editor:** Antonino González Monclús and others  
**Distribution:** Antonino González Monclús (jumicato@wanadoo.es)  
 A family sets out to spend a day in the country. After some initial leisure activities, they are ready for lunch. They open a tin of tuna. How has the tuna got to such an isolated location? We are shown where it comes from. Contact: E-Mail: jumicato@wanadoo.es

**Infografía y Animación**  
Infography and Animation

**APESANTEUR**

FRANCIA, 2001

**Autor:** BAILLEUL, N. / BILLOUÉ, S. / DE CARVALHO, C. / MANIEZ, E.**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:07:21**Productor:** SUPINFOCOM**Guión:** Nathalie Bailleul / Sébastien Billoué / Carlos De Carvalho / Emmanuel Maniez**Edición:** Sébastien Balloué / Emmanuel Maniez**Banda Sonora:** Suzel Zajac / S.I.N. / Julien Souris**Distribución:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)

En sus años grises, un hombre revive momentos intensos de su vida: el cielo, aviones, el campo, su padre y aquella chica que conoció en el pasado. Su falta de memoria le permite revivir momentos mágicos.

**Contacto:** E-Mail: stephanie@oneplusone.fr

**APESANTEUR**

(WEIGHTLESSNESS)

FRANCE, 2001

**Autor:** BAILLEUL, N. / BILLOUÉ, S. / DE CARVALHO, C. / MANIEZ, E.**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:07:21**Producer:** SUPINFOCOM**Script:** Nathalie Bailleul / Sébastien Billoué / Carlos De Carvalho / Emmanuel Maniez**Editor:** Sébastien Balloué / Emmanuel Maniez**Sound Track:** Suzel Zajac / S.I.N. / Julien Souris

Distribution: Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)  
In his twilight years, a man relives intense moments in his life: the sky, aeroplanes, the countryside, his father and this girl he knew in the past. His lapse into memory allows him to relive magic moments.

Contact: SUPINFOCOM-TERTIA 3000 E-Mail: stephanie@oneplusone.fr

**ATLANTICOS**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002

**Autor:** GONZÁLEZ MAURICIO, Manuel**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:10:00**Productor:** Pixel 486 / OEK**Guión:** Manuel González Mauricio**Banda Sonora:** Raúl Capote**Edición:** Manuel González Mauricio**Distribución:** OEK SL

Recreación de mundos virtuales a partir de la obra plástica de artistas canarios.

**Contacto:** E-Mail: mmaurici@ull.es

**ATLANTICOS**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002

**Author:** GONZÁLEZ MAURICIO, Manuel**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:10:00**Producer:** Pixel 486 / OEK**Script:** Manuel González Mauricio**Sound Track:** Raúl Capote**Editor:** Manuel González Mauricio**Distribution:** OEK SL

Recreation of virtual worlds taking the works of various Canary artists as a starting point.

Contact: E-Mail: mmaurici@ull.es

**CONFETION DAMES**

FRANCIA, 2001

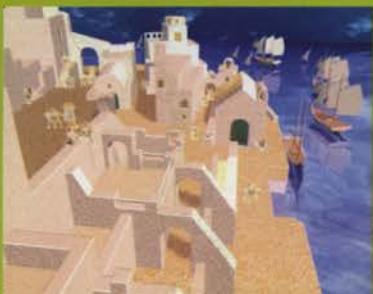
**Autor:** ALEX, Michaël**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:06:00**Productor:** La Poudrière**Guión:** Mikaël Alex / Caroline Godot**Banda Sonora:** G. Bertholon / M. Bourgeaux**Cámara:** Mikaël Alex**Distribución:** Mikaël Alex (poudriere.films@wanadoo.fr)

Cuando un hombre encuentra pechuga en una lata de comida...

**Contacto:** E-Mail: poudriere.films@wanadoo.fr

**CONFETION DAMES**

FRANCE, 2001

**Author:** ALEX, Michaël**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:06:00**Producer:** La Poudrière**Script:** Mikaël Alex / Caroline Godot**Sound Track:** G. Bertholon / M. Bourgeaux**Cameraman:** Mikaël Alex**Distribution:** Mikaël Alex (poudriere.films@wanadoo.fr)**When a man finds a breast in a can of food...****Contact:** E-Mail: poudriere.films@wanadoo.fr



**CORTOMETRAGE**  
ESPAÑA/MADRID, 2002  
**Autor:** MANUEL MENESSES, José  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:00  
**Productor:** José Manuel Meneses M.  
**Guion:** José Manuel Meneses M.  
**Cámera:** Xavi Bastida  
**Edición:** José Manuel Meneses M.  
**Intérpretes:** Ismael Ferrer / Rosa Aguilera  
**Distribución:** José Manuel Meneses Martínez (jmmcoco@hotmail.com)  
Corto basado en un sueño donde un chico, una chica y una bola de jugar a los bolos son los elementos de un juego surrealista.  
**Contacto:** E-Mail: jmmcoco@hotmail.com

**CORTOMETRAGE**  
SPAIN/MADRID, 2002  
**Author:** MANUEL MENESSES, José  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:00  
**Producer:** José Manuel Meneses M.  
**Script:** José Manuel Meneses M.  
**Cameraman:** Xavi Bastida  
**Editor:** José Manuel Meneses M.  
**Interpreted by:** Ismael Ferrer / Rosa Aguilera  
**Distribution:** José Manuel Meneses Martinez (jmmcoco@hotmail.com)  
Short based on a dream in which a boy, a girl and a bowling ball are the elements of a surrealistic game..  
**Contact:** E-Mail: jmmcoco@hotmail.com

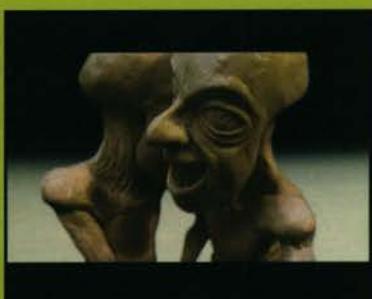
**DAS RAD**  
ALEMANIA, 2001  
**Autor:** STENNER, Chris / WITTLINGER, Heidi  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:08:05  
**Productor:** Georf Gruber / Filmakademie Baden-Württemberg  
**Guion:** Chris Stenner / Heidi Wittlinger / Arvid Uibel  
**Banda Sonora:** Roland Hackl  
**Distribución:** Filmakademie Baden-Württemberg +49 (0) 7141 969 132  
Hew and Kew are made of stone. Hew and Kew talk, and a chat between stones can take a while...  
**Contacto:** E-Mail: eva.steegmayer@filmakademie.de

**DAS RAD**  
(THE WHEEL)  
GERMANY, 2001  
**Author:** STENNER, Chris / WITTLINGER, Heidi  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:08:05  
**Producer:** Georf Gruber / Filmakademie Baden-Württemberg  
**Script:** Chris Stenner / Heidi Wittlinger / Arvid Uibel  
**Sound Track:** Roland Hackl  
**Distribution:** Filmakademie Baden Württemberg +49 (0) 7141 969 132  
Hew and Kew are made of stone. Hew and Kew talk, and a chat between stones can take a while...  
**Contact:** Filmakademie Baden-Württemberg  
**E-Mail:** eva.steegmayer@filmakademie.de



**DE LA À LA**  
FRANCIA, 2001  
**Autor:** BOUEDEC, Elodie  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:05:30  
**Productor:** Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD)  
**Banda Sonora:** Benjamin Morando  
**Edición:** Elise Mageney  
**Distribución:** ENSAD (info@ensad.fr)  
A través de la metáfora del tren como paso del tiempo, una mujer reúne los recuerdos de su infancia dividida en partes.  
**Contacto:** E-Mail: elodiebouedec@noos.fr

**DE LA À LA**  
FRANCE, 2001  
**Author:** BOUEDEC, Elodie  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:05:30  
**Producer:** Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD)  
**Sound Track:** Benjamin Morando  
**Editor:** Elise Mageney  
**Distribution:** ENSAD (info@ensad.fr)  
Using the metaphor of a train to depict passing time, a woman gathers together memories of her fragmented childhood.  
**Contact:** E-Mail: elodiebouedec@noos.fr



**DE TRIPAS Y CORAZÓN**  
ESPAÑA/GALICIA, 2002  
**Autor:** ETCHEVERRY CIANCIO, Juan Pablo  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:12:00  
**Guion, Edición:** Juan Pablo Etcheverry  
Deseo y voluntad: unidos, pero en constante lucha.  
Un personaje que recuerda a una marioneta de madera aparece en la escena partida por la cintura. Un conejo y una serpiente viven en su interior.  
**Contacto:** E-Mail: juanpablo@wanadoo.es

**DE TRIPAS Y CORAZÓN**  
(TUMMY AND HEART)  
SPAIN/GALICIA, 2002  
**Author:** ETCHEVERRY CIANCIO, Juan Pablo  
**Format:** MINI DV  
**Length:** 0:12:00  
**Script, Editor:** Juan Pablo Etcheverry  
Desire and willpower; united, but in constant conflict.  
A character reminiscent of a wooden puppet appears on the scene, cut into two at the waist. A rabbit and a snake live inside.  
**Contact:** E-Mail: juanpablo@wanadoo.es

**DU SOIR AU MATIN**

FRANCIA, 2001

**Autor:** AGNUS, Mathieu**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:08:00**Productor:** ENSAD**Banda Sonora:** Luis Briceno**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))

A veces, a lo largo de la vida, se nos pasan por la mente ideas extravagantes...

**Contacto:** E-Mail: [agnus@ensad.fr](mailto:agnus@ensad.fr)**DU SOIR AU MATIN**

(FROM NIGHT TO MORNING)

FRANCE, 2001

**Author:** AGNUS, Mathieu**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:08:00**Producer:** ENSAD**Sound Track:** Luis Briceno**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))

In life, sometimes, eccentric ideas cross your mind...

**Contact:** E-Mail: [agnus@ensad.fr](mailto:agnus@ensad.fr)**ETERNAL LOVE**

ESPAÑA/BALEARES, 2001

**Autor:** PRIETO, Joan Francesc**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:04:00**Productor:** Universidad Islas Baleares - MA ISCA**Banda Sonora:** This Mortal Coil "Another day"

"Eternal Love" es una tragedia de alguien que ha sufrido toda su vida

**Contacto:** E-Mail: [info@studio1.uib.es](mailto:info@studio1.uib.es)**ETERNAL LOVE**

SPAIN/BALEARES, 2001

**Author:** PRIETO, Joan Francesc**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:04:00**Producer:** Universidad Islas Baleares - MA ISCA**Sound Track:** This Mortal Coil "Another day"

"Eternal Love" is the tragedy of someone who has suffered all their life

**Contact:** Universidad Islas Baleares - MA ISCA E-Mail: [info@studio1.uib.es](mailto:info@studio1.uib.es)

53

**HOTEL DU PHARE**

FRANCIA, 2001

**Autor:** BIROTHEAU, Tugdual**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:07:15**Productor:** Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs**Guión, Edición:** Tugdual Birotheau**Banda Sonora:** La Trabant**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))

Un farero, obligado a abandonar el faro que hacia girar desde hacía mucho tiempo, intenta adaptarse a la vida urbana.

**Contacto:** E-Mail: [jacq.birotheau@wanadoo.fr](mailto:jacq.birotheau@wanadoo.fr)**HOTEL DU PHARE**

(LIGHTHOUSE HOTEL)

FRANCE, 2001

**Author:** BIROTHEAU, Tugdual**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:07:15**Producer:** Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs**Script, Editor:** Tugdual Birotheau**Sound Track:** La Trabant**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))A keeper, forced to leave the lighthouse he has manned for a long time, tries to adapt to urban life. Contact: E-Mail: [jacq.birotheau@wanadoo.fr](mailto:jacq.birotheau@wanadoo.fr)**KIMO ADVENTURES**

ESPAÑA/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Autor:** MAS HUERTA, Jose**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:05:12**Productor:** Universidad Autónoma de Barcelona**Guión:** Jose Mas / Pedro Masa / Edgar Ramírez**Banda Sonora:** Juampa Romasanta**Cámara:** Edgar Ramírez / Jose Mas / Pedro Masa**Edición:** Pedro Masa / Edgar Ramirez / Jose Mas**Distribución:** Jose Mas Huerta ([buho@informail.lacaixa.es](mailto:buho@informail.lacaixa.es))

Muchos son los intentos de Kimo por conseguir pescado, pero pocos son los resultados. Un buen día cree encontrar la solución en la tele, sin saber hasta el final que la solución está mucho más cerca.

**Contacto:** E-Mail: [buho@informail.lacaixa.es](mailto:buho@informail.lacaixa.es)**KIMO ADVENTURES**

SPAIN/COMUNIDAD VALENCIANA, 2002

**Author:** MAS HUERTA, Jose**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:05:12**Producer:** Universidad Autónoma de Barcelona**Script:** Jose Mas / Pedro Masa / Edgar Ramírez**Sound Track:** Juampa Romasanta**Cameraman:** Edgar Ramírez / Jose Mas / Pedro Masa**Editor:** Pedro Masa / Edgar Ramirez / Jose Mas**Distribution:** Jose Mas Huerta[\(buho@informail.lacaixa.es\)](mailto:(buho@informail.lacaixa.es))

Kimo tries hard to catch some fish, but to no avail. One day, he thinks he has found the answer in the TV, little does he realise that the solution is much closer.

**Contact:** E-Mail: [buho@informail.lacaixa.es](mailto:buho@informail.lacaixa.es)



### L'AIGUILLE

FRANCIA, 2001  
**Autor:** ALAPONT, David  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:06:00  
**Productor:** ENSAD  
**Banda Sonora:** Atahalpan Yupanki  
**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 La tauromaquia, metáfora del encuentro de un hombre y una mujer.  
**Contacto:** E-Mail: [alapont@ensad.fr](mailto:alapont@ensad.fr)

### L'AIGUILLE

(THE NEEDLE)  
 FRANCE, 2001  
**Author:** ALAPONT, David  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:06:00  
**Producer:** ENSAD  
**Sound Track:** Atahalpan Yupanki  
**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 Bullfighting as a metaphor for the meeting of man and woman.  
**Contact:** E-Mail: [alapont@ensad.fr](mailto:alapont@ensad.fr)

### LE DESERTEUR

FRANCIA, 2001  
**Autor:** COULON, Olivier / DANSET, Aude / DE LUCIA, Paolo / SAVONNIERE, Ludovic  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:07:47  
**Productor:** SUPINFOCOM  
**Guión y Edición:** Olivier Coulon / Aude Danset / Paolo de Lucia / Ludovic Savonniere  
**Banda Sonora:** B.O. The Green Mile (Thomas Newman)  
**Distribución:** Stéphanie Roux ([stephanie@oneplusone.fr](mailto:stephanie@oneplusone.fr))  
 En la habitación de una prostituta donde se refugiaban los desertores de la I Guerra Mundial, uno de ellos cree que es un pájaro que, de un salto, puede pasar por encima de los acontecimientos que le rodean. Sin embargo, un pájaro no deja de ser una criatura frágil.  
**Contacto:** E-Mail: [supinfocom@valenciennes.net](mailto:supinfocom@valenciennes.net)

### LE DESERTEUR

(THE DESERTER)  
 FRANCE, 2001  
**Author:** COULON, Olivier / DANSET, Aude / DE LUCIA, Paolo / SAVONNIERE, Ludovic  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:07:47  
**Producer:** SUPINFOCOM  
 Script and Editor: Olivier Coulon / Aude Danset / Paolo de Lucia / Ludovic Savonniere  
**Sound Track:** B.O. The Green Mile (Thomas Newman)  
**Distribution:** Stéphanie Roux ([stephanie@oneplusone.fr](mailto:stephanie@oneplusone.fr))  
 In a prostitute's room where WWI deserters have found refuge, one of them thinks he is a bird who can finally, in one leap, rise above the events around him. Yet a bird is a fragile creature.  
**Contact:** SUPINFOCOM-TERTIA 3000 E-Mail: [supinfocom@valenciennes.net](mailto:supinfocom@valenciennes.net)



### LE MANGEUR D'IMAGES

FRANCIA, 2001  
**Autor:** SARFATI, Benoît  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:06:40  
**Productor:** ENSAD  
**Banda Sonora:** Grégory Alazay / Olivier Guéry  
**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 Helmer, un fotógrafo profesional, se alimenta sólo de las fotografías que coleccióna durante su viaje. Viaja a bordo de un zeppelin en la Tierra de los Humores. Durante este viaje al azar, Helmer visitará varias tierras: la Tierra de la Serenidad, la tierra del Cansancio, etc., cada una de ellas representada por un símbolo. Hasta el día en que, al fin, Helmer alcanza su objetivo! Captar en una foto el símbolo de la Felicidad. Desafortunadamente, este símbolo no es más que un chiste... se arrepiente Willy Blumenthal-78160 Paris-FRANCIA Tlf.: 33-1-39-16-66-89 E-Mail: [kizak@free.fr](mailto:kizak@free.fr)

### LE MANGEUR D'IMAGES

(THE IMAGE EATER)  
 FRANCE, 2001  
**Author:** SARFATI, Benoît  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:06:40  
**Producer:** ENSAD  
**Sound Track:** Grégory Alazay / Olivier Guéry  
**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 Helmer, a photographer by profession, feeds only on the pictures he collects during his trip. He travels on board a zeppelin in the Land of the Moods. During his random trip, Helmer will visit various lands: the Land of Serenity, the Land of Weariness, etc. Each one is represented by a symbol. Till the day, when at last, Helmer reaches his goal! To capture in picture the symbol of Happiness. Unfortunately, this symbol is nothing else but a joke...  
**Contact:** E-Mail: [kizak@free.fr](mailto:kizak@free.fr)

### LE MARIAGE DU LOUP

FRANCIA, 2001  
**Autor:** MAHFOUDH, Lotfi  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:08:00  
**Productor:** ENSAD  
**Banda Sonora:** Hadra Jaziri / Fadhel Jaziri  
**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 En un pueblo perdido, personas distinguidas dedican una noche a una joven de misterioso carácter.  
**Contacto:** E-Mail: [mahfoudh@wanadoo.fr](mailto:mahfoudh@wanadoo.fr)

### LE MARIAGE DU LOUP

(THE WOLFS MARRIAGE)  
 FRANCE, 2001  
**Author:** MAHFOUDH, Lotfi  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:08:00  
**Producer:** ENSAD  
**Sound Track:** Hadra Jaziri / Fadhel Jaziri  
**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 One evening in a lost village, the notable one is devoted to a young woman with a mysterious character.  
**Contact:** E-Mail: [mahfoudh@wanadoo.fr](mailto:mahfoudh@wanadoo.fr)



**LES ANIMAUX**  
FRANCIA, 2001  
**Autor:** MONTCHAUD, Eric  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:04:00  
**Productor:** La Poudrière  
**Guión:** Eric Montchaud  
**Banda Sonora:** Christophe Serpinet  
**Edición:** Christophe Renaud  
**Intérpretes:** voces de Philippe Katerine  
**Distribución:** La Poudrière  
(poudriere.films@wanadoo.fr)  
Un hombre transporta un cuerpo extraño. La mayor parte del tiempo se adapta a la situación, pero de vez en cuando le gustaría dejarle marchar.  
**Contacto:** E-Mail:  
poudriere.films@wanadoo.fr

**LES ANIMAUX**  
(ANIMALS)  
FRANCE, 2001  
Author: MONTCHAUD, Eric  
Format: BETACAM SP  
Length: 0:04:00  
Producer: La Poudrière  
Script: Eric Montchaud  
Sound Track: Christophe Serpinet  
Editor: Christophe Renaud  
Interpreted by: voices by Philippe Katerine  
Distribution: La Poudrière (poudriere.films@wanadoo.fr)  
A man carries an intimate foreign body. Most of the time he adapts himself to the situation, but occasionally he'd like to see it go.  
Contact: E-Mail: poudriere.films@wanadoo.fr

55



**LES CHASSEURS DE POISSONS**  
FRANCIA, 2001  
**Autor:** LIERA, Rosana  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:06:00  
**Productor:** La Poudrière  
**Guión:** Rosana Liera  
**Banda Sonora:** Daniele Sepe  
**Cámara:** Rosana Liera  
**Edición:** Hervé Guichard  
**Intérpretes:** voces de Pina Panettieri  
**Distribución:** La Poudrière  
(poudriere.films@wanadoo.fr)  
Allí donde no hay agua nos encontramos hoy a los cazadores de peces. Estos hombres, provistos de redes, atemorizaban a los habitantes del desierto que buscaban peces.  
**Contacto:** E-Mail:  
poudriere.films@wanadoo.fr

**LES CHASSEURS DE POISSONS**  
(THE FISH HUNTERS)  
FRANCE, 2001  
Author: LIERA, Rosana  
Format: BETACAM SP  
Length: 0:06:00  
Producer: La Poudrière  
Script: Rosana Liera  
Sound Track: Daniele Sepe  
Cameraman: Rosana Liera  
Editor: Hervé Guichard  
Interpreted by: voices by Pina Panettieri  
Distribution: La Poudrière (poudriere.films@wanadoo.fr)  
Where there is no water we find today the fish hunters.  
These men, armed with nets, terrorise the desert inhabitants in search of fish.  
Contact: E-Mail: poudriere.films@wanadoo.fr



**MANIPULATION**  
FRANCIA, 2001  
**Autor:** ALLASIA, Emmanuel / CHAIX, David / LEPESMÉ, Yoann  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:05:39  
**Productor:** Supinfocom  
**Guión, Cámara y Edición:** Emmanuel Allasia / David Chaix / Yoann Lepesme  
**Banda Sonora:** Attack / The Beattle / The Gladiator Waltz / Sit back and relax / Sarcophagus open.  
**Distribución:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)  
En su habitación, un chico empieza a jugar con los soldaditos de plomo: comienza el viaje.  
**Contacto:** E-Mail:  
supinfocom@valenciennes.net

**MANIPULATION**  
FRANCE, 2001  
Author: ALLASIA, Emmanuel / CHAIX, David / LEPESMÉ, Yoann  
Format: BETACAM SP  
Length: 0:05:39  
Producer: Supinfocom  
Script: Cameraman and Editor: Emmanuel Allasia / David Chaix / Yoann Lepesme  
Sound Track: Attack / The Beattle / The Gladiator Waltz / Sit back and relax / Sarcophagus open.  
Distribution: Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)  
In his bedroom, a young boy starts playing tin soldiers: the journey begins.  
Contact: E-Mail: supinfocom@valenciennes.net

**RECUERDOS DE UN VIEJO PETER PAN**  
ESPAÑA/BALEARES, 2001  
**Autor:** TORRES, Enrique  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:39  
**Productor:** Universidad Islas Baleares  
**Banda Sonora:** Jaime Rossello  
Un niño madura manteniendo y respetando su infancia mediante el recuerdo.  
**Contacto:** E-Mail: info@studio1.uib.es

**RECUERDOS DE UN VIEJO PETER PAN**  
(MEMORIES OF AN OLD PETER PAN)  
SPAIN/BALEARES, 2001  
Author: TORRES, Enrique  
Format: BETACAM SP  
Length: 0:03:39  
Producer: Universidad Islas Baleares  
Sound Track: Jaime Rossello  
A child grows up, respectfully keeping his childhood alive through his memories.  
Contact: Universidad Islas Baleares - MA ISCA - E-Mail:  
info@studio1.uib.es



### **¡RECYCLE BEIN**

FRANCIA, 2001

**Autor:** BOIDIN, Dominique / GARULLI, Fabrice / RABHI, Fabrice / TAMBELLINI, Yann

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:08:46

**Productor:** Supinfocom

**Guion y Edición:** Dominique Bodin / Fabrice Garulli / Fabrice Rabhi / Yann Tambellini

**Banda Sonora:** B.O. Waterworld & Dinosaur

**Distribución:** Stephanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)

Procedente de la nada, Dusts aterriza en un entorno hostil. Desde entonces, no deja de huir de los problemas que siguen surgiendo.

**Contacto:** E-Mail: supinfocom@valenciennes.net

### **RECYCLE BEIN**

FRANCE, 2001

**Author:** BOIDIN, Dominique / GARULLI, Fabrice / RABHI, Fabrice / TAMBELLINI, Yann

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:08:46

**Producer:** Supinfocom

**Script and Editor:** Dominique Bodin / Fabrice Garulli / Fabrice Rabhi / Yann Tambellini

**Sound Track:** B.O. Waterworld & Dinosaur

**Distribution:** Stephanie Roux (stephanie@oneplusone.fr) Coming out of nowhere, dust lands in a hostile environment. From the start, it has no rest running away from problems which keep building up.

**Contact:** Supinfocom-Tertia 3000 E-Mail: supinfocom@valenciennes.net



### **REVEILS (WAKE UP)**

FRANCIA, 2001

**Autor:** DUCHET, Julien / MAGNIEZ, Patricia / WIBAUT, Sébastien

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:05:57

**Productor:** SUPINFOCOM

**Guion y Edición:** Julien Duchet / Patricia Magniez / Sébastien Wibaut

**Banda Sonora:** Bertrand Bossard

**Distribución:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)

Mañana es el cumpleaños de ella, a la que angustian extrañas pesadillas...

**Contacto:** E-Mail: supinfocom@valenciennes.net

### **REVEILS (WAKE UP)**

FRANCE, 2001

**Author:** DUCHET, Julien / MAGNIEZ, Patricia / WIBAUT, Sébastien

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:05:57

**Producer:** SUPINFOCOM

**Script and Editor:** Julien Duchet / Patricia Magniez / Sébastien Wibaut

**Sound Track:** Bertrand Bossard

**Distribution:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr) Tomorrow is her birthday. She's haunted by strange nightmares in her sleep...

**Contact:** SUPINFOCOM-TERTIA 3000 E-Mail: supinfocom@valenciennes.net



### **SANS QUEUE NI TETE**

FRANCIA, 2001

**Autor:** DESMAZIERES, Sandra

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:06:30

**Productor:** ENSAD

**Banda Sonora:** Cédryck Santens

**Distribución:** ENSAD (info@ensad.fr) Un dia sin pies ni cabeza.

**Contacto:** E-Mail: sandrasagrate@caramail.com

### **SANS QUEUE NI TETE (WITH NO HEAD OR TAIL)**

FRANCE, 2001

**Author:** DESMAZIERES, Sandra

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:06:30

**Producer:** ENSAO

**Sound Track:** Cédryck Santens

**Distribution:** ENSAD (info@ensad.fr)

A nonsense day.

**Contact:** E-Mail: sandrasagrate@caramail.com



### **SARAH**

FRANCIA, 2001

**Autor:** BONNARD, Justine / MALAGUTTI, Anthony / RAMIERE, Ludovic / RENAULT, Thomas

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:07:17

**Productor:** Supinfocom

**Guion y Edición:** Justine Bonnard / Anthony Malagutti / Ludovic Ramiere / Ludovic Renault / Thomas Renault

**Banda Sonora:** Bertrand Bossard

**Distribución:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)

Sarah vive sola en una pequeña isla con una gran fábrica en la que las ultra poderosas locomotoras son sus únicas vecinas. La única meta de la joven es escapar del agobiante mundo del ferrocarril.

**Contacto:** E-Mail: supinfocom@valenciennes.net

### **SARAH**

FRANCE, 2001

**Author:** BONNARD, Justine / MALAGUTTI, Anthony / RAMIERE, Ludovic / RENAULT, Thomas

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:07:17

**Producer:** Supinfocom

**Script and Editor:** Justine Bonnard / Anthony Malagutti / Ludovic Ramiere / Thomas Renault

**Sound Track:** Bertrand Bossard

**Distribution:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr) Sarah lives alone on a small island with a massive factory where ultra-powerful locomotives are built as her sole neighbour. The young girl's only goal is to escape the stifling world of the railway.

**Contact:** Supinfocom-Tertia 3000 E-Mail: supinfocom@valenciennes.net

**SI JE T'ATTRAPE... (IF I GET YOU...)**

FRANCIA, 2001

**Autor:** BRACK, Nicolas / DELEDIQUE,

Robin / FIERE, Vincent

**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:06:50**Productor:** Supinfocom**Guión, Cámara, Edición:** Nicolas Brack / Robin Deledique / Vincent Fiere**Banda Sonora:** Stravinsky / Léonard Rosenman**Distribución:** Stéphanie Roux

(stephanie@oneplusone.fr)

Variación del tema de la pequeña galleta de jengibre (en forma de monigote).

**Contacto:** E-Mail:  
supinfocom@valenciennes.net**SI JE T'ATTRAPE... (IF I GET YOU...)**

FRANCE, 2001

**Autor:** BRACK, Nicolas / DELEDIQUE, Robin / FIERE,

Vincent

**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:06:50**Producer:** Supinfocom**Script, Cameraman, Editor:** Nicolas Brack / Robin Deledique / Vincent Fiere**Sound Track:** Stravinsky / Léonard Rosenman**Distribution:** Stéphanie Roux (stephanie@oneplusone.fr)

Variation on the theme of the small gingerbread man.

**Contact:** Supinfocom-Tertia 3000 E-Mail:  
supinfocom@valenciennes.net

57

**THE DARK SIDE OF THE MORNING**

SUECIA, 2002

**Autor:** ROSENLUAND, Erik**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:06:30**Productor, Guión, Banda Sonora,****Cámara y Edición:** Erik Rosenlund**Distribución:** Erik Rosenlund

(animator@spray.se)

Una película oscura sobre la comedia.  
¿Cuáles son las consecuencias de los chistes prácticos?**Contacto:** E-Mail: animator@spray.se**THE DARK SIDE OF THE MORNING**

SWEDEN, 2002

**Author:** ROSENLUAND, Erik**Format:** DV-CAM**Length:** 0:06:30**Producer, Script, Sound Track, Cameraman and Editor:**

Erik Rosenlund

**Distribution:** Erik Rosenlund (animator@spray.se)

A dark film about comedy. What are the consequences of practical jokes?

**Contact:** E-Mail: animator@spray.se**THE DAY OF THE SUBGENIUS**

REINO UNIDO, 2001

**Autor:** JONES, Cindy**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:07:05**Productor, Guión, Edición:** Chris Hopewell**Banda Sonora:** John Williams

Yo digo: "que se joden si no son capaces de aceptar una broma", por Dios. "Todo por una carcajada". Soy el ultimo ejemplar de Homo Correctus, soy el maldito Hombre del Futuro.

**Contacto:** E-Mail:  
cindy@bolexbrothers.com**THE DAY OF THE SUBGENIUS**

UNITED KINGDOM, 2001

**Author:** JONES, Cindy**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:07:05**Producer, Script, Editor:** Chris Hopewell**Sound Track:** John WilliamsI say, "Fuck 'em if they can't take a joke!" By God.  
"Anything for a laugh", I say. I am the last remaining Homo  
Correctus. I am a goddamn Man of the Future.**Contact:** Bolexbrothers E-Mail: cindy@bolexbrothers.com**TOL'KO DLYA SOBAK  
(ONLY FOR DOGS)**

RUSIA, 2001

**Autor:** KARINSKI, Sergei**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:05:15**Productor:** Vladimir Repin**Guión:** Maxim Polyakov / Alexi Yani**Banda Sonora:** Vladimir Orel**Cámara:** Vladimir Berezovoy**Edición:** Alexei Shugayev**Distribución:** Argos Internacional

Una fiesta muy especial podría tener un resultado muy inesperado.

**Contacto:** E-Mail: argusint@aha.ru**TOL'KO DLYA SOBAK (ONLY FOR DOGS)**

RUSSIA, 2001

**Author:** KARINSKI, Sergei**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:05:15**Producer:** Vladimir Repin**Script:** Maxim Polyakov / Alexi Yani**Sound Track:** Vladimir Orel**Cameraman:** Vladimir Berezovoy**Editor:** Alexei Shugayev**Distribution:** Argos Internacional

A very special party may have a very unexpected result.

**Contact:** Argos International E-Mail: argusint@aha.ru



#### **UN SUEÑO SIN FORMA**

ESPAÑA/ANDALUCIA, 2002

**Autor:** LUQUE CUÉLLAR, Iván

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:01:00

**Productor:** Iván Luque Cuéllar

**Distribución:** Iván Luque Cuéllar  
(ivanluq@eresmas.com)

Sueño sin forma es una pieza audiovisual que aspira a transmitir al observador un proceso de introspectivo personal sobre la forma y la composición visual.

**Contacto:** E-Mail: ivanluq@resmas.com



#### **VÉRA**

FRANCIA, 2001

**Autor:** RIBSTEIN, Gilles

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:05:00

**Productor:** La Poudrière

**Guión:** Gilles Ribstein

**Banda Sonora:** Jacques Bouniard

**Distribución:** La Poudrière  
(poudriere.films@wanadoo.fr)

Una historia de amor que se desarrolla en una ciudad asustada, obsesionada por la sombra de un asesino en serie.

**Contacto:** E-Mail:  
poudriere.films@wanadoo.fr

#### **UN SUEÑO SIN FORMA**

(A SHAPELESS DREAM)

SPAIN/ANDALUCIA, 2002

**Author:** LUQUE CUÉLLAR, Iván

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:01:00

**Producer:** Iván Luque Cuéllar

**Distribution:** Iván Luque Cuéllar (ivanluq@eresmas.com)

Sueño sin forma is an audiovisual piece that aspires to transmit to the viewer a process of personal introspection on visual form and composition.

**Contact:** E-Mail: ivanluq@resmas.com

#### **VÉRA**

FRANCE, 2001

**Author:** RIBSTEIN, Gilles

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:05:00

**Producer:** La Poudrière

**Script:** Gilles Ribstein

**Sound Track:** Jacques Bouniard

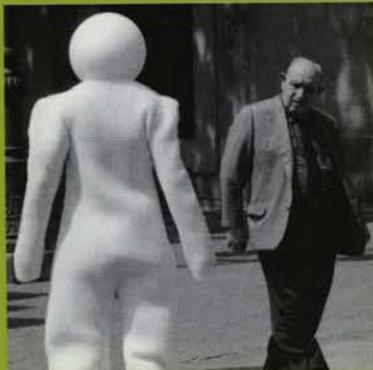
**Distribution:** La Poudrière  
(poudriere.films@wanadoo.fr)

A love story unfolds in a frightened city, haunted by the shadow of a serial killer.

**Contact:** E-Mail: poudriere.films@wanadoo.fr



**Multimedia**  
Multimedia

**PROYECTO MONIGOTE**

ESPAÑA/MADRID, 2002

**Autor:** VÁZQUEZ, Manuel / LERGA,

Eudald

**Formato:** CD-Rom**Productor:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga**Guión:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga  
**Banda Sonora:** Eric Satie "gnosserie No. 3"**Cámara:** Yule Rohr**Edición:** Edudald Lerga**Distribución:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga (vazquezmanuel@hotmail.com)  
El monigote es el símbolo en el que caben todas las personas, en uno u otro momento toda persona actúa como un monigote: cruzando un paso de peatones, entrando al servicio público, etc.**Contacto:** E-Mail:  
vazquezmanuel@hotmail.com**PROYECTO MONIGOTE**

(PROJECT RAG DOLL)

SPAIN/MADRID, 2002

**Autor:** VÁZQUEZ, Manuel / LERGA, Eudald**Format:** CD-Rom**Producer:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga**Script:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga**Sound Track:** Eric Satie "gnosserie No. 3"**Cameraman:** Yule Rohr**Editor:** Edudald Lerga**Distribution:** Manuel Vázquez / Eudald Lerga (vazquezmanuel@hotmail.com)

A rag doll (monigote) is a symbol that can be applied to everyone. At one time or another, everyone acts like a rag doll: crossing a zebra crossing, going into a public lavatory etc.

**Contact:** E-Mail: vazquezmanuel@hotmail.com**DE MICROS Y MACROCOSMOS; UNA VISIÓN FRAGMENTADA**

ESPAÑA/CASTILLA-LEÓN, 2002

**Autor:** MARTINEZ JIMENEZ, Jaime**Formato:** CD-Rom**Productor:** Jaime Martínez**Edición:** Jaime Martínez**Distribución:** Jaime Martínez (jaime@jaimemartinez.net)

De micros y Macrocosmos; una visión fragmentada es un CD-Rom/Dossier Interactivo de el artista plástico Andrés de Martín.

**Contacto:** E-Mail:  
jaime@jaimemartinez.net**DE MICROS Y MACROCOSMOS; UNA VISIÓN**

FRAGMENTADA

(MICROS AND MACROCOSMOS; A FRAGMENTED VISION)

SPAIN/CASTILLA-LEÓN, 2002

**Autor:** MARTINEZ JIMENEZ, Jaime**Format:** CD-Rom**Producer:** Jaime Martinez**Editor:** Jaime MartinezDistribution: Jaime Martinez (jaime@jaimemartinez.net)  
De micros y Macrocosmos; una visión fragmentada is a CD-Rom/ Interactive dossier of the visual artist Andrés de Martín.**Contact:** E-Mail: jaime@jaimemartinez.net**DEVELANDO LA URGENCIA**

MÉXICO, 2002

**Autor:** GRIMM WIEDEMANN, Verena**Formato:** CD-Rom**Productor:** Verena Grimm**Guión:** Verena Grimm**Cámara y Edición:** Verena Grimm**Distribución:** Verena Grimm (verena\_mx@yahoo.com)

Desvelando la Urgencia es un documental no lineal en Formato de CD-Rom sobre la atención prehospitalaria de los paramédicos en la Ciudad de México. La intención es la de mostrar una visión más realista y no amarillista sobre esta vocación y labor en nuestro país.

**Contacto:** E-Mail:  
verena\_mx@yahoo.com**DEVELANDO LA URGENCIA**

(UNVEILING EMERGENCIES)

MEXICO, 2002

**Autor:** GRIMM WIEDEMANN, Verena**Format:** CD-Rom**Producer:** Verena Grimm**Script:** Verena Grimm**Cameraman and Editor:** Verena GrimmDistribution: Verena Grimm (verena\_mx@yahoo.com)  
Desvelando la Urgencia is a non-linear documentary in CD-Rom format about the pre-hospital care given by paramedics in Mexico City. The aim is to show a more realistic vision of this vocation and job in our country.**Contact:** E-Mail: verena\_mx@yahoo.com

### EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN

ESPAÑA/MADRID, 2002

**Autor:** GARCÍA MATILLA, Agustín /WALZER, Alejandra

**Formato:** CD-Rom

**Productor:** Corporación Multimedia / Master de TV Educativa / UNICEF, comité español.

**Distribución:** Corporación Multimedia (awalzer@corporacionmultimedia.es) Libro electrónico con texto, grafismo, videos, links a webs de interés, documentación multimedia, etc.

En esta obra se reflexiona sobre la necesidad de educar para la comunicación en un mundo globalizado. Se analizan experiencias de máxima relevancia a nivel mundial aportando ideas para producir programas de TV y multimedia educativos.

**Contacto:** E-Mail: awalzer@corporacionmultimedia.es

### EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN (EDUCATION FOR COMMUNICATION)

SPAIN/MADRID, 2002

**Author:** GARCÍA MATILLA, Agustín /WALZER, Alejandra

**Format:** CD-Rom

**Producer:** Corporación Multimedia / Master de TV

Educativa / UNICEF, Spanish committee

**Distribution:** Corporación Multimedia

(awalzer@corporacionmultimedia.es)

Electronic book with text, graphics, videos, links to relevant websites, multimedia documentation etc.

This work reflects on the need to educate people to communicate in a globalised world. Particularly relevant experiences from different parts of the world are analysed, suggesting ideas for the production of educational TV and multimedia programmes.

**Contact:** E-Mail: awalzer@corporacionmultimedia.es

### EL EURO

ESPAÑA/CANARIAS, 2002

**Autor:** FABER, Enrique / BARRERA, José

**Formato:** CD-Rom

**Distribución:** Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria

Proyecto multimedia diseñado para pantallas táctiles y PC-CD Rom que ofrece una completa información sobre el Euro.

**Contacto:** E-Mail: faber@intercom.es

### EL EURO

(THE EURO)

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002

**Author:** FABER, Enrique / BARRERA, José

**Format:** CD-Rom

**Distribution:** Las Palmas de Gran Canaria City Council

Multimedia project designed for tactile screens and PC-CD-Rom, offering exhaustive information about the Euro.

**Contact:** E-Mail: faber@intercom.es

### JÓVENES POR LA TOLERANCIA

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** PÉREZ VERDÚ, M<sup>a</sup> Esther

**Formato:** CD-Rom

**Productor:** Network Multimedia Systems, SCL

**Guión:** Comisión Española de Ayuda al Refugiado

**Banda Sonora:** Oscar Domínguez Producciones

**Cámara:** Factoría Integral del Audiovisual, SL

**Distribución:** Consejería de Empleo y Asuntos Sociales

CD-Rom que trata de las distintas áreas afectadas actualmente por la intolerancia, inmigración, derechos humanos, racismo, xenofobia, menores, etc..

**Contacto:** E-Mail: esther@nemesys.es

### JÓVENES POR LA TOLERANCIA (YOUNG PEOPLE IN FAVOUR OF TOLERANCE)

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** PÉREZ VERDÚ, M<sup>a</sup> Esther

**Format:** CD-Rom

**Producer:** Network Multimedia Systems, SCL

**Script:** Spanish Commission for Refugee Aid

**Sound Track:** Oscar Domínguez Producciones

**Cameraman:** Factoría Integral del Audiovisual, S.L.

**Distribution:** Department of Employment and Social Affairs

CD-Rom looking at different areas currently affected by intolerance, immigration, human rights, racism,

xenophobia, under-age children , etc.

**Contact:** E-Mail: esther@nemesys.es

### KILLER.BERLIN.DOC

ALEMANIA, 2001

**Autor:** ELLERKAMP, Bettina / HEITMANN, Jörg

**Formato:** CD-Rom

**Guion:** Bettina Ellerhamp y Jörg Heitmann

**Banda Sonora:** Jim Lusted

**Cámera:** Jörg Heitmann, etc.

**Edición:** Bettina Ellerhamp / Natsumi Komatsu

**Productor:** Homeproductions GmbH

Diez personas deciden jugar a un juego de asesinos durante 14 días en la variable ciudad de Berlín. Killer.berlin.doc es un documental sobre el juego y la vida variable de Berlín.

**Contacto:** E-Mail: home@bin.de

### KILLER.BERLIN.DOC

GERMANY, 2001

**Author:** ELLERKAMP, Bettina / HEITMANN, Jörg

**Format:** CD-Rom

**Script:** Bettina Ellerhamp y Jörg Heitmann

**Sound Track:** Jim Lusted

**Cameraman:** Jörg Heitmann, etc.

**Editor:** Bettina Ellerhamp / Natsumi Komatsu

**Producer:** Homeproductions GmbH

10 people decide to play a killer game for 14 days in the changing home city of Berlin. Killer.berlin.doc is a documentary about the game and the changing life in Berlin.

**Contact:** Homeproductions GmbH      E-Mail:  
home@bin.de



**MONTSERRAT, PORTES ENDINS**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001  
**Autor:** VERDAGUER AGUILÓ, Carme  
**Formato:** CD-Rom  
**Productor:** Unaymedia / TAT. Espais per a la cultura  
**Guion:** Montserrat Mallol  
**Cámara:** Xavier Brichs  
**Edición:** Unaymedia  
**Distribución:** L'Agrícola Regional (Teresa Macià)  
 Todo el mundo conoce la inquietud al visitar un monasterio por conocer los espacios a los cuales no se puede acceder, por saber cómo viven los monjes, qué aspecto tienen sus celdas, cómo se organizan, en qué consisten sus celebraciones... "Montserrat, portes endins" es el retrato puertas adentro de la Abadía de Montserrat, un paseo virtual por el interior del monasterio benedictino donde vive una comunidad de aproximadamente 80 monjes.  
**Contacto:** E-Mail: carme@unaymedia.com

**MONTSERRAT, PORTES ENDINS**

(INSIDE MONTSERRAT)  
 SPAIN/ CATALUNIA, 2001  
 Author: VERDAGUER AGUILÓ, Carme  
 Format: CD-Rom  
 Producer: Unaymedia / TAT. Espais per a la cultura  
 Script: Montserrat Mallol  
 Cameraman: Xavier Brichs  
 Editor: Unaymedia  
 Distribution: L'Agrícola Regional (Teresa Macià)  
 Everyone feels unsettled when they go to a monastery visit the areas that are normally closed to the public to learn how the monks live, what their cells look like, how they organise their lives, what their celebrations are like... "Montserrat, portes endins" is an inside view of the Abbey of Montserrat, a virtual visit round the inside of the benedictine monastery inhabited by a community of approximately 80 monks.

Contact: E-Mail: carme@unaymedia.com

63

**RUTA DEL DUERO. UN VIAJE DE COLOR**

ESPAÑA/ GALICIA, 2001  
**Autor:** CASTAÑO, Inmaculada  
**Formato:** CD-Rom  
**Producción:** IBISA TV  
**Guion y Cámara:** Raquel Peláez  
**Banda Sonora:** Piti Sanz  
**Edición:** Iván Mazo  
**Distribución:** IBISA TV (ibisatv@ibisatv.com)  
 Una producción de Ibisa TV para la Consejería de Industria, Comercio y Turismo de la Junta de Castilla y León.  
**Contacto:** E-Mail: ibisatv@ibisatv.com

**RUTA DEL DUERO. UN VIAJE DE COLOR**

(ALONG THE DUERO. A VOYAGE OF COLOUR)  
 SPAIN/ GALICIA, 2001  
 Author: CASTAÑO, Inmaculada  
 Format: CD-Rom  
 Script and Cameraman: Raquel Peláez  
 Sound Track: Piti Sanz  
 Editor: Iván Mazo  
 Contact: Ibisa TV E-Mail: ibisatv@ibisatv.com

**TUTORIAL INTERACTIVO MULTIMEDIA DE CONSOLAS DE AUDIO**

ESPAÑA/ CANARIAS, 2002  
**Autor:** MANCHADO HERNÁNDEZ, Virginia  
**Formato:** CD-Rom  
**Distribución:** Virginia Manchado Hernández (928-38-08-16)  
 El proyecto "Tutorial interactivo multimedia de consolas de audio", es un software diseñado y desarrollado como herramienta de apoyo, en la enseñanza del aprendizaje del funcionamiento de una consola de mezclas de audio. Está orientado para alumnos, tanto universitarios como de la rama profesional, que tengan dentro de sus planes de estudio el conocimiento y utilización de una mesa de mezclas profesional.  
**Contacto:** Tf: 928-38-08-16 928-81-58-05  
 E-Mail: virginiamanchado@yahoo.es

**TUTORIAL INTERACTIVO MULTIMEDIA DE CONSOLAS DE AUDIO (INTERACTIVE MULTIMEDIA TUTORIAL ON AUDIO CONSOLES)**

SPAIN/ CANARIES, 2002  
 Author: MANCHADO HERNÁNDEZ, Virginia  
 Format: CD-Rom  
 Distribution: Virginia Manchado Hernández (928-38-08-16)  
 The "Tutorial interactivo multimedia de consolas de audio" project is software which has been designed and developed as a support tool for learning how to use an audio mixing console. It is aimed towards students, either at university or in a professional field, who need to be familiar with and know how to use a professional mixing table.  
 Contact: C/ Ángel Guerra nº 11 P 5-35003 Las Palmas de Gran Canaria-SPAIN/CANARIES Tel: 928-38-08-16, 928-81-58-05  
 E-Mail: virginiamanchado@yahoo.es





LANDSCAPE

JAND\_SCAPE1  
([http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and\\_scape1.html](http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and_scape1.html))

ALEMANIA, 2002

Autor: AGRICOR

**Wilfried  
Formato: WEB  
Productor: Guión: Ronda Sopresa**

**Productor, Guion, Banda Sonora,**  
**Edición:** Agricola de Cologne  
**Distribución:** Agricola de Cologne  
Fotografía móvil interactiva creada en Flash por los artistas en medios de comunicación Agricola de Cologne, inspirada en los textos poéticos de Liubov Sirota, un ucraniano nacido y criado en Chernóbil.

**Contacto:** E-Mail: info@agricola-de-cologne.de

60x1

0x1  
(<http://www.11111111111111111111111111111111.com>)

EEUU, 2002

Autor: HUNG, Kenneth

**Formato: WEB**

**Distribución:** Kenneth Hung  
60X1.com es una página web cuyo único contenido consiste en páginas a toda plana, las primeras páginas de la mayoría de las páginas web, que suelen contener una pequeña cantidad de gráficos. Después de pulsar en todas las páginas, el espectador descubrirá que, de hecho, no hay contenido común lo que plantea la pregunta de definición con respecto al contenido en las páginas web.

**Contacto:** E-Mail: Kenneth@tinkin.com



LAND SCAPES

[AND\\_SCAPE1](http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and_scape1.html)  
([http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and\\_scape1.html](http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and_scape1.html))

GERMANY 2002

Author: AGRICOLA DE COLOGNE, Wilfried

Format: WEB  
Producer, Script, Sound Track, Editor: Agricola de Cologne

Distribution: Agricola de Cologne  
Interactive moving picture created in Flash by media artist  
Agricola de Cologne Inspired by poetic texts of Liubov  
Sirota, a Ukrainian Chernobyl Survivor

Sirota, a Ukrainian Chernobyl survivor.  
Contact: E-Mail: [Info@andricola.de](mailto:Info@andricola.de)

60x1

EEUU, 2002

Author: HUNG, Kenneth

### Format: WEI

**Distribution:** Kenneth Hung  
60X1.com is a website whose sole content consists of splash pages—the opening pages for most websites, usually containing a small amount of graphics. After clicking through all the splash pages the spectator will find there is actually no core content, opening the question of definition regarding content in web pages.

Contact: E-Mail: Kenneth@tinkin.com



**BADPLAYER**  
(<http://www.badplayer.com>)

ESPAÑA/PAÍS VASCO, 2002

**Autor:** AGUIRREZABALA, Roberto

**Formato:** WEB

**Productor:** Caja Madrid

**Guion:** Roberto Aguirrezzabala

**Banda Sonora:** Enrike Hurtado ([ixi-software.net](http://ixi-software.net))

**Distribución:** Roberto Aguirrezzabala ([roberto@adclick.es](mailto:roberto@adclick.es))

Badplayer es un proyecto de net.art que utiliza la inteligencia artificial en Internet para experimentar con el comportamiento del usuario. Se desarrolla como un juego donde no hay vida privada y cualquier indicio de identidad es anulado. Badplayer, es el jugador perverso que perseguirá al usuario por toda la narración.  
**Contacto:** E-Mail: [roberto@adclick.es](mailto:roberto@adclick.es)

**BADPLAYER** (<http://www.badplayer.com>)

SPAIN/BASQUE COUNTRY, 2002

**Author:** AGUIRREZABALA, Roberto

**Format:** WEB

**Length:**

**Producer:** Caja Madrid

**Script:** Roberto Aguirrezzabala

**Sound Track:** Enrike Hurtado ([ixi-software.net](http://ixi-software.net))

**Distribution:** Roberto Aguirrezzabala ([roberto@adclick.es](mailto:roberto@adclick.es))

Badplayer is a net.art project that uses artificial intelligence on the Internet to experiment with user behaviour. It develops like a game in which there is no private life and any trace of identity is eliminated. Badplayer is the perverse player who pursues the user throughout the whole story.

**Contact:** E-Mail: [roberto@adclick.es](mailto:roberto@adclick.es)



**DESERT GROWS**  
(<http://www.ekainlab.net/desert>)

ESPAÑA/PAÍS VASCO, 2002

**Autor:** BB, Raúl / MEYERS, Raquel

**Formato:** WEB

Desert grows es una reflexión sobre el mundo que nos rodea, a través de los códigos de imágenes, que asimilarnos día a día como parte de nuestra cultura y civilización, sin pararnos a pensar que hay detrás de esa pared llena de carteles, que nos hemos inventado. El pensar más allá de lo que se nos ofrece nos lleva a descubrir lo que tapan esos carteles, que nos mantienen ciegos; la arena de un desierto que avanza lentamente, que lo engulle todo bajo su manto de desolación, donde no será necesaria la mentira codificada.

**Contacto:** E-Mail:  
[landscape@ekainlab.net](mailto:landscape@ekainlab.net)

**DESERT GROWS** (<http://www.ekainlab.net/desert>)

SPAIN/BASQUE COUNTRY, 2002

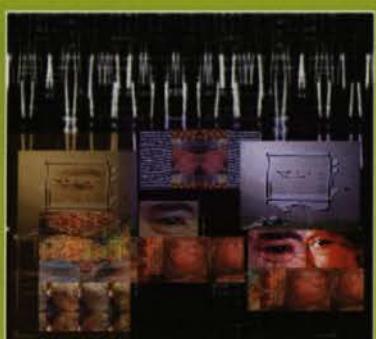
**Author:** BB, Raúl / MEYERS, Raquel

**Format:** WEB

**Length:**

Desert grows is a reflection on the world that surrounds us. It uses image codes that we assimilate day by day as part of our culture and civilisation, without stopping to think what lies behind the wall of posters that we have invented. By thinking and looking beyond what is offered to us, we discover what is actually hidden behind those posters which keep us in a state of blindness. It is the sand of a slowly- encroaching desert, which gradually swallows everything up beneath a blanket of desolation, where coded lies are no longer necessary.

**Contact:** E-Mail: [landscape@ekainlab.net](mailto:landscape@ekainlab.net)



**GEMELOS / NOGEMELOS**  
([www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos/principal.swf](http://www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos/principal.swf))

ARGENTINA, 2002

**Autor:** ZERBARINI, Marina

**Formato:** WEB

**Distribución:** Marina Zerbarini ([marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar](mailto:marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar))

Es un "work in progress". Se va materializando con las imágenes, textos y sonidos, que un usuario incluye, como una torre de Babel que a través del tiempo va integrando todas las diferencias y mezclando los lenguajes.

**Contacto:** E-Mail:  
[marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar](mailto:marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar)

**GEMELOS / NOGEMELOS** ([www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos/principal.swf](http://www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos/principal.swf))

(TWINS/NON-TWINS)

ARGENTINA, 2002

**Author:** ZERBARINI, Marina

**Format:** WEB

**Length:**

Distribution: Marina Zerbarini ([marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar](mailto:marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar))  
This project is "work in progress". It materialises in a series of images, texts and sounds that the user incorporates, like a tower of Babel that in time integrates all differences and mixes languages.

**Contact:** E-Mail: [marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar](mailto:marinazerbarini@marina-zerbarini.com.ar)



**HMOSAICOOP - MOSAICO HIPERTEXTUAL COOPERATIVO  
([www.enlloc.org/-/hmosaicoop](http://www.enlloc.org/-/hmosaicoop))**

ESPAÑA/CATALUÑA, 2002  
Autor: GÓMEZ I FONTANILLS, David / FERRER ROSERA, Jaume

Formato: WEB

Productor: TAG (Taller d'Intangibles)

Guion y Edición: TAG

Distribución: David Gómez / Jaume Ferrer ([tag@enlloc.org](mailto:tag@enlloc.org))

Se trata de un proyecto de net.art distribuido y cooperativo. Consiste en que cada participante crea una composición con iconos de 32x32 pixels y los publica en internet. Luego intercambia direcciones URL de los iconos con otros participantes incorporándolos a su composición y añadiendo un enlace al trabajo de la otra persona. el resultado es una red navegable de mosaicos de iconos y una comunidad formada por la red de compromisos creada por el intercambio de URLs.

Contacto: E-Mail: [tag@enlloc.org](mailto:tag@enlloc.org)

**<http://artists.banff.org/sarawut>**

TAILANDIA, 2002

Autor: CHUTIWONGPETI, Sarawut

Formato: WEB

Productor: Sarawut Chuiwongpeti

Distribución: Sarawut Chuiwongpeti ([utopia1998@hotmail.com](mailto:utopia1998@hotmail.com))

Contacto: E-Mail:  
[utopia1998@hotmail.com](mailto:utopia1998@hotmail.com)

**[http://www.mecad.org/  
net\\_condition/referencias/index.html](http://www.mecad.org/net_condition/referencias/index.html)**

ESPAÑA/CATALUÑA, 1999

Autor: IGLESIAS GARCÍA, Ricardo

Formato: WEB

Distribución: Ricardo Iglesias García ([riglesias@aleph-arts.org](mailto:riglesias@aleph-arts.org))

Es un proyecto de Net Art que parte de la ausencia de puntos de referencias dentro del mundo de Internet. Se plantea al usuario una navegación caótica desde un laberinto original. Utiliza diversos planteamientos de sistemas recursivos y fractales, sumergiendo al usuario, a medida que avanza la navegación, en una serie de historias que se cuentan a sí mismas. Estas historias comparten ciertos rasgos fundamentales, que constituyen el vínculo entre unas y otras.

Contacto: E-Mail: [riglesias@aleph-arts.org](mailto:riglesias@aleph-arts.org)

**HMOSAICOOP - MOSAICO HIPERTEXTUAL COOPERATIVO**

([www.enlloc.org/-/hmosaicoop](http://www.enlloc.org/-/hmosaicoop))

(CO-OPERATIVE HYPERTEXTUAL MOSAIC)

SPAIN/CATALONIA, 2002

Author: GÓMEZ I FONTANILLS, David / FERRER ROSERA,

Jaume

Format: WEB

Producer: TAG (Taller d' Intangibles)

Script and Editor: TAG

Distribution: David Gómez / Jaume Ferrer ([tag@enlloc.org](mailto:tag@enlloc.org))

This is a distributed, co-operative net.art project. Each participant creates a composition with 32x32 pixel icons, which is then published on the Internet. He/she then exchanges the icons' URL addresses with other participants, incorporating them in his/her composition and adding a link to the other person. The result is a navigable network of icon mosaics and a community formed by the network of URL exchanges.

Contact: E-Mail: [tag@enlloc.org](mailto:tag@enlloc.org)

67

**<http://artists.banff.org/sarawut>**

THAILAND, 2002

Author: CHUTIWONGPETI, Sarawut

Format: WEB

Producer: Sarawut Chuiwongpeti

Distribution: Sarawut Chuiwongpeti ([utopia1998@hotmail.com](mailto:utopia1998@hotmail.com))

Contact: E-Mail: [utopia1998@hotmail.com](mailto:utopia1998@hotmail.com)

**[http://www.mecad.org/  
net\\_condition/referencias/index.html](http://www.mecad.org/net_condition/referencias/index.html)**

SPAIN/CATALONIA, 1999

Author: IGLESIAS GARCÍA, Ricardo

Format: WEB

Distribution: Ricardo Iglesias García ([riglesias@aleph-arts.org](mailto:riglesias@aleph-arts.org))

This is a Net Art project which starts from the absence of points of reference within the world of the Internet. The user navigates chaotically from an original labyrinth. Different approaches from fractal and resource systems submerge the user in a series of self-contained stories. The stories share certain basic features which form a link from one to another.

Contact: Muntaner 103 3-1-C.P. 08036 Barcelona-  
SPAIN/CATALONIA Tel: 696-933-792 E-Mail:  
[riglesias@aleph-arts.org](mailto:riglesias@aleph-arts.org)



**LA MEDICINA DEL INFINITO**  
(<http://www.enter-net.com.br/LineAlvarez/index00.htm>)

BRASIL, 2001

**Autor:** ALVAREZ, Joesér

**Formato:** WEB

**Productor:** Joesér Alvarez

**Distribución:** Joesér Alvarez  
(magogh@yahoo.com.br)

Es obra de arte hecha para Internet, que resultaría ser la más grande del mundo, y quizás de la historia del arte: una línea virtual de 568.188 km que resulta, si desease imprimirla, 2.051.000 páginas en papel A4.

**Contacto:** E-Mail: magogh@yahoo.com.br



**LOADING**  
(<http://www.geocities.com/jinga08820/loading/index.html>)

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2002

**Autor:** PUIG VILÀ, Jordi

**Formato:** WEB

**Distribución:** Jordi Puig Vilà  
(puigman@hotmail.com)

Esta obra consiste en un bucle entero. Dos pantallas se alternan para formar el equilibrio de la dualidad.

**Contacto:** E-Mail: puigman@hotmail.com



**MOVIMIENTOS EN LA COCINA**  
(<http://w3art.es/alvarado>)

ESPAÑA/ MADRID, 2002

**Autor:** ALVARADO, Antonio

**Formato:** WEB

**Productor:** Antonio Alvarado

La vida es una cebolla

**Contacto:** E-Mail:  
a.alvarado@grupobbva.net



**POSTALES** (<http://postal.free.fr>)

ARGENTINA, 2002

**Autor:** GOLDER, Gabriela

**Formato:** WEB

Postales nos habla de la construcción de la identidad, de la memoria.

**Contacto:** E-Mail: ggolder@free.fr

**UNTITLED\_02**  
([www.rdois.com/untitled\\_02](http://www.rdois.com/untitled_02))

PORUGAL,

**Autor:** RAMALHO, Lizá Defossez

**Formato:** WEB

**Distribución:** Lizá Defossez  
(liza@rdois.com)

Durante un momento de espera podemos intentar encontrar algo en una pantalla vacía. Es una fina línea que nos permite hacer una corta visita que se puede convertir en varios segundos de delirio.

Al final, existe la posibilidad de comunicarnos.

**Contacto:** E-Mail: liza@rdois.com

**LA MEDICINA DEL INFINITO** (<http://www.enter-net.com.br/LineAlvarez/index00.htm>)

(INFINITE MEDICINE)

BRAZIL, 2001

**Autor:** ALVAREZ, Joesér

**Format:** WEB

**Producer:** Joesér Alvarez

Distribution: Joesér Alvarez (magogh@yahoo.com.br)  
This work of Internet art, is the biggest in the world, and perhaps in the history of art: a virtual line measuring 568.188 km which, if printed, would cover 2.051.000 pages of A4 paper.

**Contact:** E-Mail: magogh@yahoo.com.br

**LOADING** (<http://www.geocities.com/jinga08820/loading/index.html>)

SPAIN/ CATALUNYA, 2002

**Author:** PUIG VILÀ, Jordi

**Format:** WEB

Distribution: Jordi Puig Vilà (puigman@hotmail.com)  
This is an eternal loop. Two screens alternate to balance the duality.

**Contact:** E-Mail: puigman@hotmail.com

**MOVIMIENTOS EN LA COCINA**

(<http://w3art.es/alvarado>)

(MOVEMENTS IN THE KITCHEN)

SPAIN/ MADRID, 2002

**Author:** ALVARADO, Antonio

**Format:** WEB

**Producer:** Antonio Alvarado

Life is an onion.

**Contact:** E-Mail: a.alvarado@grupobbva.net

**POSTALES** (<http://postal.free.fr>)

POST CARDS

ARGENTINA, 2002

**Author:** GOLDER, Gabriela

**Format:** WEB

Postales tells us about the construction of identity and memory.

**Contact:** E-Mail: ggolder@free.fr

**UNTITLED\_02** ([www.rdois.com/untitled\\_02](http://www.rdois.com/untitled_02))

PORUGAL,

**Author:** RAMALHO, Lizá Defossez

**Format:** WEB

Distribution: Lizá Defossez (liza@rdois.com)

During a waiting moment we can try to find something in an empty screen.

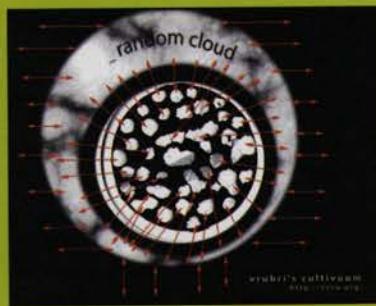
It's a thin line that allows us to make a short visit that can be a delirious few seconds.

At the end there is a chance to communicate.

**Contact:** E-Mail: liza@rdois.com



**VERY HARD DESIGN**  
**(<http://www.veryhardesign.com>)**  
 ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** TOLEDO, Roberto  
**Formato:** WEB  
**Distribución:** Roberto Toledo (roberto@veryhardesign.com)  
**Contacto:** 1 E-Mail: roberto@veryhardesign.com



**VRUBRI'S CULTIVUUM**  
**(<http://evru.org>)**  
 URUGUAY, 2002  
**Autor:** MACKERN, Brian  
**Formato:** WEB  
**Distribución:** Brian Mackern (vibri@internet.com.uy)  
 Muestra el desarrollo del nacimiento de Evru, células en cultivo que el usuario puede inseminar e infectar, generando diferentes estados del mismo. Vrubi crea imágenes y sonidos que interactúan con el usuario a través del teclado y del mouse.  
**Contacto:** E-Mail: vibri@internet.com.uy

**VERY HARD DESIGN** (<http://www.veryhardesign.com>)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** TOLEDO, Roberto  
**Format:** WEB  
**Distribution:** Roberto Toledo (roberto@veryhardesign.com)  
**Contact:** E-Mail: roberto@veryhardesign.com

**VRUBRI'S CULTIVUUM** (<http://evru.org>)  
 URUGUAY, 2002  
**Author:** MACKERN, Brian  
**Format:** WEB  
**Distribution:** Brian Mackern (vibri@internet.com.uy)  
 This shows the evolution of the birth of Evru, culture cells that the user can inseminate and infect, generating different cell states. Vrubi creates images and sounds that interact with the user through the keyboard and the mouse.  
**Contact:** E-Mail: vibri@internet.com.uy

**Novísimos creadores**  
New Creators

**CONFUSIÓN LETAL**

ESPAÑA/CATALUÑA, 2002

**Autor:** FRANCO, Pol / FRARET, Jaume**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:08:30**Productor:** Jaume Fraret**Guión:** Pol Franco / Jaume Fraret**Edición:** Jaume Fraret**Intérpretes:** Pol Franco / Jaume Fraret**Distribución:** Pol Franco / Jaume Fraret  
(bhomel@hotmail.com)

Un francotirador de ETA intenta matar a Jorge Villán confundiéndole con Jorge Fuente un juez que ha encarcelado recientemente a Emilio Erraburuena un supuesto cabecilla del comando Vizcaya. Al llamar a su amigo David para contarle lo sucedido, éste considera que Jorge sufre alucinaciones. Pero los hechos se precipitarán y pronto mostrarán la cara más oscura del terror. Todos pueden ser víctimas de una Confusión Letal.

**Contacto:** E-Mail: bhomel@hotmail.com**CONFUSIÓN LETAL**

(LETHAL CONFUSION)

SPAIN/CATALUNIA, 2002

**Author:** FRANCO, Pol / FRARET, Jaume**Format:** DV-CAM**Length:** 0:08:30**Producer:** Jaume Fraret**Script:** Pol Franco / Jaume Fraret**Editor:** Jaume Fraret**Interpreted by:** Pol Franco / Jaume Fraret**Distribution:** Pol Franco / Jaume Fraret  
(bhomel@hotmail.com)

An ETA sniper tries to kill Jorge Villán, mistakenly taking him for Jorge Fuente, a judge who has recently sent the presumed Vizcaya commando leader Emilio Erraburuena to prison. Jorge's friend David thinks Jorge is imagining things when he calls him to tell him what has happened. But events get out of hand and reveal the dark side of terror. Everyone can fall victim to Lethal Confusion.

**Contact:** E-Mail: bhomel@hotmail.com**ENVICIADO A LA GAMEBOY**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** SANTANA MARRERO, Fabricio**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:10:00**Productor, Guión, Cámara y Edición:**

Fabricio Santana Marrero

**Intérpretes:** Fabricio Santana Marrero**Distribución:** Fabricio Santana Marrero (928-27-42-69)

Un niño que no para de jugar con la Gameboy y eso tendrá sus consecuencias.

**Contacto:** Tlf.: 928-27-42-69**ENVICIADO A LA GAMEBOY**

(ADDICTED TO GAMEBOY)

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** SANTANA MARRERO, Fabricio**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:10:00**Producer, Script, Cameraman and Editor:** Fabricio Santana Marrero**Interpreted by:** Fabricio Santana Marrero**Distribution:** Fabricio Santana Marrero (928-27-42-69)

A boy who can't stop playing with his Gameboy, and the ensuing consequences.

**Contact:** Tlf.: 928-27-42-69**SONRIE**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002

**Autor:** TOMI MARTELL, Victor**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:01:52**Guion, Cámara, Edición:** Victor Tomi Martell**Intérpretes:** Tania Torres**Distribución:** Victor Tomi Martell  
(el\_maguan@hotmail.com)

Tania decide ser feliz. Pero al volver a casa le espera una sorpresa.

**Contacto:** E-Mail: e-maguan@hotmail.com**SONRIE**

(SMILE)

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002

**Author:** TOMI MARTELL, Victor**Format:** DV-CAM**Length:** 0:01:52**Script, Cameraman, Editor:** Victor Tomi Martell**Interpreted by:** Tania Torres**Distribution:** Victor Tomi Martell  
(el\_maguan@hotmail.com)

Tania decides to be happy. But a surprise awaits her when she returns home.

**Contact:** E-Mail: e-maguan@hotmail.com

**Videoclip canario**  
Canary Videoclip

**A BOOK FULL OF WHITE PAGES**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** FAJARDO OCÓN, Cristina  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:04:00  
**Productor:** El Cielo Digital, S.L.  
**Guión:** Teddy Murphy  
**Cámara:** Carlos Abel Rodríguez García  
**Edición:** Teddy Murphy / Alejandro Gil  
**Intérpretes:** "Sigma 7"  
**Distribución:** El Cielo Digital  
[elcielo@cistia.es](mailto:elcielo@cistia.es)  
**Grupo musical** "Sigma 7"  
**Contacto:** E-Mail: [elcielo@cistia.es](mailto:elcielo@cistia.es)

**ARDE GRAN CAN**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** NAVARRO SANTANA, Juan  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:04:00  
**Productor:** Productora Cinematográfica J.R. Mior  
**Guión, Cámara y Edición:** Juan Navarro Santana  
**Banda Sonora:** Sir Drakon  
**Distribución:** Juan Navarro Santana (617-804-965)  
 Año 2040 Las Palmas de Gran Canaria sufre un maremoto y se inunda la ciudad  
**Contacto:** E-Mail: [wansyes@yahoo.es](mailto:wansyes@yahoo.es)

**AY QUE VA**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** RUIZ MATEOS, Pedro  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:30  
**Productor:** Nueva Idea, S.L.  
**Guión:** Pedro Ruiz  
**Banda Sonora:** Adolfo Peña  
**Cámara:** Fulgencio Saturno / Pedro Ruiz  
**Edición:** Pedro Ruiz  
**Intérpretes:** Adolfo Peña  
**Distribución:** Nueva Idea S.L. ([pedro@ruimavideoart.com](mailto:pedro@ruimavideoart.com))  
 Videoclip de Adolfo Peña  
**Contacto:** E-Mail: [pedro@ruimavideoart.com](mailto:pedro@ruimavideoart.com)

**A BOOK FULL OF WHITE PAGES**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** FAJARDO OCÓN, Cristina  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:04:00  
**Producer:** El Cielo Digital, S.L.  
**Script:** Teddy Murphy  
**Cameraman:** Carlos Abel Rodriguez Garcia  
**Editor:** Teddy Murphy / Alejandro Gil  
**Interpreted by:** Sigma 7  
**Distribution:** El Cielo Digital ([elcielo@cistia.es](mailto:elcielo@cistia.es))  
**Musical group** "Sigma 7"  
**Contact:** E-Mail: [elcielo@cistia.es](mailto:elcielo@cistia.es)

**ARDE GRAN CAN**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** NAVARRO SANTANA, Juan  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:04:00  
**Producer:** Productora Cinematográfica J.R. Mior  
**Script, Cameraman and Editor:** Juan Navarro Santana  
**Sound Track:** Sir Drakon  
**Distribution:** Juan Navarro Santana (617-804-965)  
 In the year 2040, Las Palmas de Gran Canaria is hit by a tidal wave and the city is flooded.  
**Contact:** E-Mail: [wansyes@yahoo.es](mailto:wansyes@yahoo.es)

**AY QUE VA**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** RUIZ MATEOS, Pedro  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:30  
**Producer:** Nueva Idea, S.L.  
**Script:** Pedro Ruiz  
**Sound Track:** Adolfo Peña  
**Cameraman:** Fulgencio Saturno / Pedro Ruiz  
**Editor:** Pedro Ruiz  
**Interpreted by:** Adolfo Peña  
**Distribution:** Nueva Idea S.L. ([pedro@ruimavideoart.com](mailto:pedro@ruimavideoart.com))  
 Videoclip by Adolfo Peña  
**Contact:** E-Mail: [pedro@ruimavideoart.com](mailto:pedro@ruimavideoart.com)



#### DENCIN IN DE BICH

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** CARDELLACH, Eddy  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:48  
**Productor:** Tacto Comunicación & RR.PP.  
**Banda Sonora:** Sin Fundamento  
**Distribución:** Eddy Cardellach  
*(eddycardellach@tactocomunicacion.com)*  
 Juan y sus amigos están viendo la tele, empieza un concurso...parece los años 70...Juan se traslada a los 70, es la época de estudio 54...empieza a cantar en la discoteca y todo el mundo empieza a bailar.  
**Contacto:** E-Mail:  
*eddycardellach@tactocomunicacion.com*



#### EL BOLUDO

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** GARCÍA DE ARMAS, Luis  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:00  
**Productor:** El Jardín  
**Guión:** Luis García  
**Banda Sonora:** Orquesta Gomery  
**Cámara:** Jose Francisco García / Humberto Mesa  
**Edición:** Luis García de Armas  
**Distribución:** El Jardín ([eljardin@inicia.es](mailto:eljardin@inicia.es))  
 Video alegre, con estética años 60-70 muestra varias situaciones de carácter cómico que le suceden a un personaje "El Boludo" en su relación con las mujeres, de las que siempre sale mal parado.  
**Contacto:** E-Mail: [eljardin@inicia.es](mailto:eljardin@inicia.es)



#### EL REGRESO DEL ANGEL PERDIDO

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** RUIZ MATEOS, Pedro  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:30  
**Productor:** Ruima Video Art  
**Guión:** Pedro Ruiz  
**Banda Sonora:** Davinia Gloria  
**Cámara y Edición:** Pedro Ruiz  
**Banda Sonora:** Davinia Gloria  
**Distribución:** Santana Music, Roque Velasco  
 Videoclip de Davinia Gloria  
**Contacto:** E-Mail:  
*pedro@ruimavideoart.com*



#### LA NEGRA TOMASA

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** LOZANO FERNÁNDEZ, Jorge  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:12  
**Productor:** Luz 15 S.L.  
**Guión:** Jorge Lozano  
**Banda Sonora:** Cuarto Son  
**Intérpretes:** Cuarto Son  
**Distribución:** Luz 15 S.L.  
*(luzquince@lycos.es)*  
 La emigración a Cuba influye en los palmeros a la hora de cantar, entre otras manifestaciones indias: el puro, el ron, fiestas puntuales, la arquitectura...n  
**Contacto:** E-Mail: [luzquince@lycos.es](mailto:luzquince@lycos.es)

#### DENCIN IN DE BICH

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** CARDELLACH, Eddy  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:48  
**Producer:** Tacto Comunicación & RR.PP.  
**Sound Track:** Sin Fundamento  
**Distribution:** Eddy Cardellach  
*(eddycardellach@tactocomunicacion.com)*  
 Juan and his friends are watching TV, a game-show starts .... It looks like the 70s ..... Juan is transported to the 70s, it's the era of Studio 54, he starts to sing in the discotheque and everyone starts to dance.  
**Contact:** E-Mail: [eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com)

#### EL BOLUDO

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** GARCIA DE ARMAS, Luis  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:00  
**Producer:** El Jardín  
**Script:** Luis Garcia  
**Sound Track:** Orquesta Gomery  
**Cameraman:** Jose Francisco García / Humberto Mesa  
**Editor:** Luis Garcia de Armas  
**Distribution:** El Jardín ([eljardin@inicia.es](mailto:eljardin@inicia.es))  
 Fun video, reminiscent of the 60s/70s, showing several funny situations as they happen to the character "El Boludo" in his relationships with women, and in which he always comes off worst.  
**Contact:** E-Mail: [eljardin@inicia.es](mailto:eljardin@inicia.es)

#### EL REGRESO DEL ANGEL PERDIDO

(THE RETURN OF THE LOST ANGEL)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** RUIZ MATEOS, Pedro  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:30  
**Producer:** Ruima Video Art  
**Script:** Pedro Ruiz  
**Sound Track:** Davinia Gloria  
**Cameraman and Editor:** Pedro Ruiz  
**Sound Track:** Davinia Gloria  
**Distribution:** Santana Music, Roque Velasco  
 Videoclip by Davinia Gloria  
**Contact:** E-Mail: [pedro@ruimavideoart.com](mailto:pedro@ruimavideoart.com)

#### LA NEGRA TOMASA

(BLACK TOMASINA)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** LOZANO FERNÁNDEZ, Jorge  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:12  
**Producer:** Luz 15 S.L.  
**Script:** Jorge Lozano  
**Sound Track:** Cuarto Son  
**Interpreted by:** Cuarto Son  
**Distribution:** Luz 15 S.L. ([luzquince@lycos.es](mailto:luzquince@lycos.es))  
 The inhabitants of La Palma are affected by emigration to Cuba when it comes to singing, as well as in other aspects of South American culture: cigars, rum, parties, architecture ....  
**Contact:** E-Mail: [luzquince@lycos.es](mailto:luzquince@lycos.es)

**NIÑO BROWN**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** PADRON CASTAÑEDA, Agustín  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:00  
**Productor:** OEK S.L.  
**Guion:** Manuel González Mauricio / Agustín Padrón Castañeda  
**Banda Sonora:** Las Ratas  
**Cámara, Edición:** Agustín Padrón Castañeda  
**Intérpretes:** Las Ratas y amigos.  
**Distribución:** OEK SL Avenida de Los Menceyes Pasaje 5º nº 5 La Laguna  
 El prisma funky de niño Brown envuelve la ciudad de La Laguna  
**Contacto:** E-Mail: skilber@infonegocio.com

**ON THE ROAD**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** LUCEA MACIAS, Jose Mª / LEY LÓPEZ, Alex  
**Formato:** CD-Rom  
**Duración:** 0:04:12  
**Productor:** Alejandro Ley López / Jose Mª Lucea Macias  
**Guion:** Alejandro Ley / Jose Mª Lucea  
**Banda Sonora:** Alejandro Ley López  
**Cámara y Edición:** Jose Mª Lucea Macias  
**Distribución:** Jose Mª Lucea (jmlucea@hotmail.com)  
 Videoclip musical interpretado por Alex Ley y animado por Jose Mª Lucea  
**Contacto:** E-Mail: jmlucea@hotmail.com

**QUIÉN COMO TÚ?**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** CARDELLACH, Eddy  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:05:07  
**Productor:** Tacto Comunicación & RR.PP.  
**Banda Sonora:** Enzo  
**Distribución:** Eddy Cardellach (eddy.cardellach@tactocomunicacion.com)  
 Una de la madrugada. Limousines, deportivos... con la gente con más glamour de la ciudad aparcen en el muelle para asistir a una fiesta clandestina. También está invitado Enzo con su banda, coristas y bailarinas y empieza a sonar su tema y se convierte en el gran protagonista de la noche.  
**Contacto:** E-Mail: eddy.cardellach@tactocomunicacion.com

**NIÑO BROWN  
(BOY BROWN)**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
 Author: PADRON CASTAÑEDA, Agustín  
 Format: BETACAM SP  
 Length: 0:03:00  
 Producer: OEK S.L.  
 Script: Manuel González Mauricio / Agustín Padrón Castañeda  
 Sound Track: Las Ratas  
 Cameraman, Editor: Agustín Padrón Castañeda  
 Interpreted by: Las Ratasand friends.  
 Distribution: OEK SL Avenida de Los Menceyes Pasaje 5º nº 5 La Laguna  
 The funky prism of Boy Brown surrounds the town of La Laguna.  
 Contact: c/ Narciso de Vera, 38 La Cuesta-38320 La Laguna(Sta. Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS  
 Tel: 696-922-715 E-Mail: skilber@infonegocio.com

**ON THE ROAD**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
 Author: LUCEA MACIAS, Jose Mª / LEY LÓPEZ, Alex  
 Format: CD-Rom  
 Length: 0:04:12  
 Producer: Alejandro Ley López / Jose Mª Lucea Macias  
 Script: Alejandro Ley / Jose Mª Lucea  
 Sound Track: Alejandro Ley López  
 Cameraman and Editor: Jose Mª Lucea Macias  
 Distribution: Jose Mª Lucea (jmlucea@hotmail.com)  
 Videoclip  
 Contact: E-Mail: jmlucea@hotmail.com

**QUIÉN COMO TÚ?**

(WHO CAN MATCH YOU?)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
 Author: CARDELLACH, Eddy  
 Format: BETACAM SP  
 Length: 0:05:07  
 Producer: Tacto Comunicación & RR.PP.  
 Sound Track: Enzo  
 Distribution: Eddy Cardellach (eddy.cardellach@tactocomunicacion.com)  
 One in the morning. Limousines, sports cars ... the most glamorous people in the city park in the docks for a clandestine party. Enzo and his band of backing singers and dancers are also invited. His music strikes up and he becomes the night's protagonist.  
 Contact: E-Mail: eddy.cardellach@tactocomunicacion.com

**TENGAMOS EL SEXO EN PAZ**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:01:00**Productor:** Palmera Producción Digital**Guión:** Producciones del Mar / Francis Quintana**Banda Sonora:** Música de Carlos Gardel**Cámara:** Francis Quintana**Edición:** Juanjo Díaz**Intérpretes:** Jeanette**Distribución:** Palmera Producción Digital / Producciones del Mar

(palmera@palmerayasociados.com)

Video Clip promocional del espectáculo músico teatral de Producciones del Mar, "Tengamos el SeXo en Paz", en el que

hacen una versión del tango con música de Carlos Gardel y letra de Alfredo Le Pera, "El Día Que Me Quieras", en la que la letra se ve sometida a una adaptación a la temática del espectáculo quedando su título final, como "El Día Que Menstrúas".

**Contacto:** E-Mail:  
palmera@palmerayasociados.com**TENGAMOS EL SEXO EN PAZ**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:01:00**Producer:** Palmera Producción Digital**Script:** Producciones del Mar / Francis Quintana**Sound Track:** Música de Carlos Gardel**Cameraman:** Francis Quintana**Editor:** Juanjo Díaz**Interpreted by:** Jeanette**Distribution:** Palmera Producción Digital / Producciones del Mar (palmera@palmerayasociados.com)

Video Clip promoting the musical by Producciones del Mar, "Tengamos el SeXo en Paz", featuring a tango with music by Carlos Gardel and lyrics Alfredo Le Pera, "El Dia Que Me Quieras", in which the lyrics are changed to fit the subject of the musical, changing from "The Day you love me" to "The Day you menstruate".

**Contact:** E-Mail: palmera@palmerayasociados.com**UNUSUAL STATE OF MIND**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** FAJARDO OCÓN, Cristina**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:04:00**Productor:** El Cielo Digital, S.L.**Guion:** Teddy Murphy / Primitive Sound System**Cámara:** Carlos A. Rodríguez García**Edición:** Teddy Murphy / Alejandro Gil**Intérpretes:** Primitive Sound SystemDistribución: El Cielo Digital  
(elcielo@cistia.es)**Grupo musical:** "Primitive Sound System"**Contacto:** E-Mail: elcielo@cistia.es**UNUSUAL STATE OF MIND**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** FAJARDO OCÓN, Cristina**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:04:00**Producer:** El Cielo Digital, S.L.**Script:** Teddy Murphy / Primitive Sound System**Cameraman:** Carlos A. Rodríguez García**Editor:** Teddy Murphy / Alejandro Gil**Interpreted by:** Primitive Sound System**Distribution:** El Cielo Digital (elcielo@cistia.es)**Musical group:** "Primitive Sound System"**Contact:** E-Mail: elcielo@cistia.es



**Spot publicitario canario**  
Canary Advertisements



**CAMPAÑA DE AHORRO DE AGUA  
ESPAÑA/CANARIAS, 2001**

**Autor:** VICSA (VIDEOIMAGEN CANARIA, S.L.)

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:00:30

**Autor:** Fernando A. Rodríguez Batista  
**Productor:** VICSA (Videoimagen Canaria, S.L.)

**Guión:** Imaco

**Banda Sonora:** Germán Arias

**Cámara:** Roman Segura

**Edición:** Jose M<sup>a</sup> de la Portilla

**Intérpretes:** M<sup>a</sup> Teresa Ascanio y figuración.

El Consejo Insular de Aguas, aporta información sobre inversiones que realiza en Gran Canaria, y diversos personajes representativos de la sociedad canaria aparecen para ilustrar con imágenes el mensaje de ahorro que transmite el spot.

**Contacto:** E-Mail:  
vicsacanarias@teleline.es

**CAMPAÑA DE AHORRO DE AGUA  
(CAMPAIGN TO SAVE WATER)**

**SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001**

**Author:** VICSA (VIDEOIMAGEN CANARIA, S.L.)

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:00:30

**Author:** Fernando A. Rodríguez Batista

**Producer:** VICSA (Videoimagen Canaria, S.L.)

**Script:** Imaco

**Sound Track:** Germán Arias

**Cameraman:** Roman Segura

**Editor:** Jose M<sup>a</sup> de la Portilla

**Interpreted by:** M<sup>a</sup> Teresa Ascanio and extras.

The Island Water Council supplies information about investment in Gran Canaria, and several relevant members of Canary society appear to illustrate the message that the advertisement transmits: don't waste water.

**Contact:** Ctra. Gral. Centro n<sup>o</sup> 52 Tafira-35017 Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS

**Tlf.:** 928-38-00-00 **Fax:** 928-38-23-48 **E-Mail:**

vicsacanarias@teleline.es

**CANARIAS, PLATO NATURAL**

**ESPAÑA/CANARIAS, 2002**

**Autor:** RAMOS MARTÍN, Alejandro

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:00:20

**Productor:** Alejandro Ramos / David Negrín

**Guión y Cámara:** Alejandro Ramos

**Edición:** David Negrín

**Distribución:** Alejandro Ramos (686-77-10-95

No es difícil descubrir un entorno tan especial para cualquier tipo de rodajes. Canarias lo tiene todo.

**Contacto:** Tlf.: 686-77-10-95

**CANARY ISLANDS, PLATO NATURAL**

**(CANARY ISLANDS, NATURAL FILM SET)**

**SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002**

**Author:** RAMOS MARTÍN, Alejandro

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:00:20

**Producer:** Alejandro Ramos / David Negrín

**Script and Cameraman:** Alejandro Ramos

**Editor:** David Negrín

**Distribution:** Alejandro Ramos (686-77-10-95

The perfect setting for any kind of film set. The Canary Islands offers everything.

**Contact:** Plazaleta de Perón, 7-7º-C-35003 Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS

**Tlf.:** 686-77-10-95

**CELEBRACIONES EN EL GRAN HOTEL VECINDARIO AEROPUERTO**

**ESPAÑA/CANARIAS, 2001**

**Autor:** VICSA (VIDEOIMAGEN CANARIA, S.L.)

**Formato:** BETACAM SP

**Duración:** 0:00:30

**Autor:** Fernando A. Rodríguez Batista

**Productor:** VICSA (Videoimagen Canaria, S.L.)

**Guión:** Ricardo Leceda

**Banda Sonora:** Germán Arias

**Cámara:** Roman Segura

**Edición:** Jose M<sup>a</sup> de la Portilla

Se trata de acercar al público al Gran Hotel Vecindario Aeropuerto (G.H.V.A.) a celebrar sus fiestas y reuniones mediante el uso de la imagen realizada en dibujos animados.

**Contacto:** E-Mail:  
vicsacanarias@teleline.es

**CELEBRACIONES EN EL GRAN HOTEL VECINDARIO**

**AEROPUERTO**

**(CELEBRATIONS IN THE GRAN HOTEL VECINDARIO**

**AIRPORT)**

**SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001**

**Author:** VICSA (VIDEOIMAGEN CANARIA, S.L.)

**Format:** BETACAM SP

**Length:** 0:00:30

**Author:** Fernando A. Rodríguez Batista

**Producer:** VICSA (Videoimagen Canaria, S.L.)

**Script:** Ricardo Leceda

**Sound Track:** Germán Arias

**Cameraman:** Roman Segura

**Editor:** Jose M<sup>a</sup> de la Portilla

This ad shows the Gran Hotel Vecindario Aeropuerto (G.H.V.A.), using cartoon images to encourage viewers to consider it as a venue for their parties and meetings.

**Contact:** Ctra. Gral. Centro n<sup>o</sup> 52 Tafira-35017 Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS

**Tlf.:** 928-38-00-00 **Fax:** 928-38-23-48 **E-Mail:**

vicsacanarias@teleline.es





### EL COLECCIONISTA DE TARJETAS

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** RUIZ RALLO, Alfonso  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:20  
**Productor:** Ana Sánchez Gijón  
**Guión:** BSB Publicidad  
**Banda Sonora:** Christian Johansen  
**Cámara:** Juan Antonio Castaño  
**Edición:** La Mirada Producciones  
**Distribución:** La Mirada Producciones (ana@cistia.es)  
**Spot Tarjeta oro de La Caja de Canarias.**  
**Contacto:** E-Mail: ana@cistia.es



### EL NAIFE

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** MATW PUBLICIDAD  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:30  
**Productor:** MATW PUBLICIDAD  
**Distribución:** MATW PUBLICIDAD (matdg@infonegocio.com)  
 De todos los habitantes del mundo sólo 10 son cuchilleros.  
**Contacto:** E-Mail: matdg@infonegocio.com



### EL PUNTAL

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** RODRÍGUEZ CANTOS, Miguel  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:25  
**Productor:** La Mirada Producciones  
**Guión:** Miguel Rodríguez  
**Distribución:** Arco MBR Publicidad (miguel@arcombr.com)  
 Spot Publicitario de GRUPO SAN ISIDRO  
**Contacto:** E-Mail: miguel@arcombr.com



### FIESTAS FUNDACIONALES SAN JUAN 2001

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:20  
**Productor:** Palmera Producción Digital  
**Guión:** Juanjo Diaz  
**Banda Sonora:** Gustavo Rubio  
**Cámara:** Teresa Ruano  
**Edición:** Juanjo Diaz / Javier Marrero  
**Intérpretes:** Rut Bosque  
**Distribución:** Palmera Producción Digital (palmera@palmerayasociados.com)  
 Spot para la promoción de las Fiestas Fundacionales de San Juan del Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, en el que se fusionan los cuatro elementos básicos que hacen de esta fiesta algo tan especial y para el que se buscó reforzar el mensaje a través del lenguaje de interpretación de signos.  
**Contacto:** E-Mail: palmera@palmerayasociados.com



### HELADOS

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** RODRÍGUEZ CANTOS, Miguel  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:25  
**Productor:** La Mirada Producciones  
**Guión:** Miguel Rodríguez Cantos  
**Distribución:** Arco MBR Publicidad (miguel@arcombr.com)  
 Spot publicitario de ACADESA  
**Contacto:** E-Mail: miguel@arcombr.com

### EL COLECCIONISTA DE TARJETAS

(THE CARD COLLECTOR)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** RUIZ RALLO, Alfonso  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:20  
**Producer:** Ana Sánchez Gijón  
**Script:** BSB Publicidad  
**Sound Track:** Christian Johansen  
**Cameraman:** Juan Antonio Castaño  
**Editor:** La Mirada Producciones  
**Distribution:** La Mirada Producciones (ana@cistia.es)  
 Gold card advertisement for La Caja de Canarias.  
 Contact: C/ Camino Viejo, 61 Portal A, 1º Dcha.-38280 Tegueste (Santa Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS  
**Tlf:** 922-15-05-56 **Fax:** 922-15-06-27 **E-Mail:** ana@cistia.es

### EL NAIFE

(THE KNIFE)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** MATW PUBLICIDAD  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:30  
**Producer:** MATW PUBLICIDAD  
**Distribution:** MATW PUBLICIDAD (matdg@infonegocio.com)  
 Of all the people who live in the world, only 10 are cutlers.  
 Contact: Dr. Vervaeu, 3 - 2º-35001 Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS **Tlf:** 928-33-74-78 **Fax:** 928-33-75-41 **E-Mail:** matdg@infonegocio.com

### EL PUNTAL

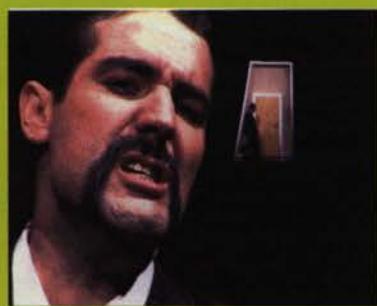
(THE PROP)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** RODRIGUEZ CANTOS, Miguel  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:25  
**Producer:** La Mirada Producciones  
**Script:** Miguel Rodríguez  
**Distribution:** Arco MBR Publicidad (miguel@arcombr.com)  
 Advertisement for GRUPO SAN ISIDRO  
 Contact: Avenida Anaga, 55, 1º-38001 Santa Cruz de Tenerife (Santa Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS **Tlf:** 922-24-62-20 **E-Mail:** miguel@arcombr.com

### FIESTAS FUNDACIONALES SAN JUAN 2001

(CELEBRATION OF THE FOUNDING OF SAN JUAN, 2001)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:20  
**Producer:** Palmera Producción Digital  
**Script:** Juanjo Diaz  
**Sound Track:** Gustavo Rubio  
**Cameraman:** Teresa Ruano  
**Editor:** Juanjo Diaz / Javier Marrero  
**Interpreted by:** Rut Bosque  
**Distribution:** Palmera Producción Digital (palmera@palmerayasociados.com)  
 Advertisement to promote the Celebration of the Founding of San Jan by Las Palmas de Gran Canaria city council. The four basic elements that make these celebrations so special are intermixed, and the message is reinforced using sign language.  
 Contact: C/ Pino Apolinario, 44-35014 Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS **Tlf:** 928-289-119 **Fax:** 928-200-485 **E-Mail:** palmera@palmerayasociados.com

### HELADOS

(ICE CREAMS)  
 SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** RODRIGUEZ CANTOS, Miguel  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:25  
**Producer:** La Mirada Producciones  
**Script:** Miguel Rodríguez Cantos  
**Distribution:** Arco MBR Publicidad (miguel@arcombr.com)  
 Advertisement for ACADESA  
 Contact: Avenida Anaga, 55, 1º-38001 Santa Cruz de Tenerife (Santa Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS **Tlf:** 922-246-616 **Fax:** 922-246-220 **E-Mail:** miguel@arcombr.com

**LA MOSCA DETRÁS DE LA OREJA**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001  
**Autor:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:20  
**Productor:** Palmera Producción Digital  
**Guión:** Francis Quintana  
**Banda Sonora:** El vuelo del Moscardón, de Rimsky-Korsakov  
**Cámara:** Teresa Ruano  
**Edición:** Juanjo Díaz  
**Intérpretes:** La Mosca Detrás de la Oreja  
Distribución: Palmera Producción Digital ([palmera@palmerayasociados.com](mailto:palmera@palmerayasociados.com))  
Spot para la promoción de la obra teatral de Producciones del Mar, "La mosca detrás de la oreja".  
**Contacto:** E-Mail: [palmera@palmerayasociados.com](mailto:palmera@palmerayasociados.com)

**ROMERÍAS**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** MATW PUBLICIDAD  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:30  
**Productor:** MATW PUBLICIDAD  
**Banda Sonora:** Canary Sound / GG Music  
**Cámara:** J. Román Segura Navarro  
**Edición:** Jose Mª de la Portilla  
Distribución: MATW PUBLICIDAD ([matdg@infonegocio.com](mailto:matdg@infonegocio.com))  
Una chica se imagina como sería vivir la romería con su traje tradicional.  
**Contacto:** E-Mail: [matdg@infonegocio.com](mailto:matdg@infonegocio.com)

**SPOT CLIPPER**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** CARDELLACH, Eddy  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:30  
**Productor:** Marta Martín  
**Guión:** Codex  
**Banda Sonora:** Librería  
**Cámara:** Rafa Bolaños  
**Edición:** Eddy Cardellach  
**Distribución:** Tacto Comunicación ([eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com))  
Spot publicitario  
**Contacto:** E-Mail: [eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com)

**SPOT REINA**

ESPAÑA/CANARIAS, 2002  
**Autor:** CARDELLACH, Eddy  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:00:35  
**Producción:** Marta Martín  
**Guión:** Codex  
**Banda Sonora:** Librería  
**Cámara:** Manuel Muñoz  
**Edición:** Eddy Cardellach  
**Distribución:** Tacto Comunicación ([eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com))  
Spot Publicitario  
**Contacto:** E-Mail: [eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com)

**LA MOSCA DETRÁS DE LA OREJA**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001  
**Author:** PALMERA PRODUCCIÓN DIGITAL  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:20  
**Producer:** Palmera Producción Digital  
**Script:** Francis Quintana  
**Sound Track:** Flight of the Bumble Bee, by Rimsky-Korsakov  
**Cameraman:** Teresa Ruano  
**Editor:** Juanjo Diaz  
**Interpreted by:** La Mosca Detrás de la Oreja  
**Distribution:** Palmera Producción Digital ([palmera@palmerayasociados.com](mailto:palmera@palmerayasociados.com))  
Advertisement to promote the play by Producciones del Mar, "La mosca detrás de la oreja".  
**Contact:** C/ Pino Apolinario, 44-35014 Las Palmas de Gran Canaria(Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS Tlf.: 928-289-119 Fax: 928-200-485 E-Mail: [palmera@palmerayasociados.com](mailto:palmera@palmerayasociados.com)

81

**ROMERÍAS**

(LOCAL PILGRIMAGE)  
SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** MATW PUBLICIDAD  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:30  
**Producer:** MATW PUBLICIDAD  
**Sound Track:** Canary Sound / GG Music  
**Cameraman:** J. Román Segura Navarro  
**Editor:** Jose Mª de la Portilla  
**Distribution:** MATW PUBLICIDAD ([matdg@infonegocio.com](mailto:matdg@infonegocio.com))  
A girl imagines what it would be like to go on a local pilgrimage in typical costume.  
**Contact:** Dr. Verneau, 3 - 2º-35001 Las Palmas de Gran Canaria(Las Palmas)-SPAIN/CANARY ISLANDS Tlf.: 928-33-74-78 Fax 928-33-75-41 E-Mail: [matdg@infonegocio.com](mailto:matdg@infonegocio.com)

**SPOT CLIPPER**

(CLIPPER ADVERTISEMENT)  
SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** CARDELLACH, Eddy  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:30  
**Producer:** Marta Martín  
**Script:** Codex  
**Sound Track:** Librería  
**Cameraman:** Rafa Bolaños  
**Editor:** Eddy Cardellach  
**Distribution:** Tacto Comunicación ([eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com))  
Advertisement  
**Contact:** C/ Pérez de Rozas nº 10-38004 Santa Cruz de Tenerife(Santa Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS Tlf.: 922-28-90-13 Fax: 922-27-37-75 E-Mail: [eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com)

**SPOT REINA**

(REINA ADVERTISEMENT)  
SPAIN/CANARY ISLANDS, 2002  
**Author:** CARDELLACH, Eddy  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:00:35  
**Producción:** Marta Martín  
**Script:** Codex  
**Sound Track:** Librería  
**Cameraman:** Manuel Muñoz  
**Editor:** Eddy Cardellach  
**Distribution:** Tacto Comunicación ([eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com))  
Advertisement  
**Contact:** C/ Pérez de Rozas nº 10-38004 Santa Cruz de Tenerife(Santa Cruz de Tenerife)-SPAIN/CANARY ISLANDS Tlf.: 922-28-90-13 Fax: 922-27-37-75 E-Mail: [eddycardellach@tactocomunicacion.com](mailto:eddycardellach@tactocomunicacion.com)

**STILO**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** EXTRA**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:00:25**Productor:** Imagia**Distribución:** Agustín Manzano  
(manzano@extra.es)

Spot publicitario.

**Contacto:** E-Mail: manzano@extra.es**VENTANILLA ÚNICA EMPRESARIAL**

ESPAÑA/CANARIAS, 2001

**Autor:** RIBELLES, Ricardo**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:00:30**Productor:** Ana Sánchez Gijón (La Mirada)**Guión:** BSB Publicidad**Banda Sonora:** Christiam Johansen**Cámara:** Juan Antonio Castaño**Edición:** La Mirada Producciones**Distribución:** La Mirada (ana@cistia.es)  
Spot ventanilla única de las cámaras de comercio.**Contacto:** E-Mail: ana@cistia.es**STILO**

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** EXTRA**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:00:25**Producer:** Imagia**Distribution:** Agustín Manzano (manzano@extra.es)**Advertisement.**

Contact: C/ López Botas, 55-35001 Las Palmas de Gran Canaria SPAIN/CANARY ISLANDS Tlf.: 928-31-40-22 Fax: 928-31-34-78 E-Mail: manzano@extra.es

**VENTANILLA ÚNICA EMPRESARIAL**

(ONE-STOP BUSINESS WINDOW)

SPAIN/CANARY ISLANDS, 2001

**Author:** RIBELLES, Ricardo**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:00:30**Producer:** Ana Sánchez Gijón (La Mirada)**Script:** BSB Publicidad**Sound Track:** Christiam Johansen**Cameraman:** Juan Antonio Castaño**Editor:** La Mirada Producciones**Distribution:** La Mirada (ana@cistia.es)

One-stop window at the Chambers of Commerce.

Contact: Camino Viejo, 61 Portal A-1ºD-38280

Tegueste(Santa Cruz de Tenerife) SPAIN/CANARY ISLANDS

Tlf.: 922-15-05-56 Fax: 922-15-06-27 E-Mail:

ana@cistia.es



**Videocreación**  
Video-Art

**"TOCO Y ME VOY" EPISODIO PLAYA**

ARGENTINA, 2001

**Autor:** GORZALCZANY, Gustavo Daniel  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:00  
**Productor:** Gustavo D. Gorzalczany  
**Guión:** Fernando Collazo  
**Banda Sonora:** 2Saxos2  
**Cámara:** Gustavo D. Gorzalczany  
**Edición:** Cesár Custodio  
**Intérpretes:** Néstor Sánchez  
**Distribución:** Gustavo D. Gorzalczany ([gustavogorky@hotmail.com](mailto:gustavogorky@hotmail.com))  
 El hombre toma sus vacaciones en Mar del Plata, típica y popular ciudad balnearia de la Argentina. El descanso lo encuentra reflexionando acerca del ocio y el placer de una actividad repetida hace años en los balnearios del mundo.  
**Contacto:** E-Mail: [gustavogorky@hotmail.com](mailto:gustavogorky@hotmail.com)

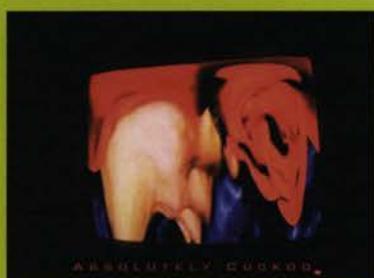
**"TOCO Y ME VOY" EPISODIO PLAYA**

"TOCO Y ME VOY" BEACH EPISODE

**ARGENTINA, 2001**  
**Author:** GORZALCZANY, Gustavo Daniel  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:00  
**Producer:** Gustavo D. Gorzalczany  
**Script:** Fernando Collazo  
**Sound Track:** 2Saxos2  
**Cameraman:** Gustavo D. Gorzalczany  
**Editor:** Cesár Custodio  
**Interpreted by:** Néstor Sánchez  
**Distribution:** Gustavo D. Gorzalczany ([gustavogorky@hotmail.com](mailto:gustavogorky@hotmail.com))

A man takes his holidays in Mar del Plata, a typical and popular spa town Argentina. As he rests, he reflects on the leisure and pleasure (?) of an activity repeated over the years in the world's spas.

Contact: E-Mail: [gustavogorky@hotmail.com](mailto:gustavogorky@hotmail.com)

**ABSOLUTELY CUCKOO**

ITALIA, 2001

**Autor:** LADAGA, Alejandro  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:04:25  
**Productor:** Elastic Group of Artistic Research  
**Edición:** Alejandro Ladaga  
**Distribución:** Elastic Group of Artistic Research ([elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it))  
 Las imágenes irónicas y molesta de Absolutely Cuckoo examinan la ambigüedad de la identidad sexual: la rosa se convierte en un fetich y en una metáfora de "diferencia", se desvanece y se fusiona con el cuerpo humano creando un diálogo irónico.  
**Contacto:** E-Mail: [elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it)

**ABSOLUTELY CUCKOO**

ITALY, 2001

**Author:** LADAGA, Alejandro  
**Format:** MINI DV  
**Length:** 0:04:25  
**Producer:** Elastic Group of Artistic Research  
**Editor:** Alejandro Ladaga  
**Distribution:** Elastic Group of Artistic Research ([elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it))  
 The ironic and disturbing images of Absolutely Cuckoo explore the ambiguity of sexual identity: the rose becomes a fetish and metaphor of "difference", it dissolves and fuses with the human body creating an ironic dialogue.  
**Contact:** E-Mail: [elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it)

**ALL IS FULL OF LOVE**

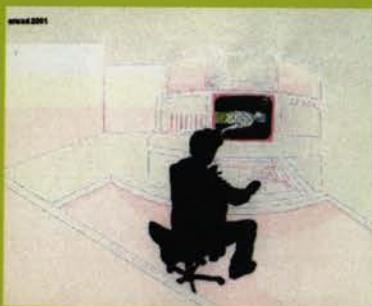
ESPAÑA/MADRID, 2001

**Autor:** NIETO GONZÁLEZ, Ana Belén  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:05:00  
**Productor:** Ana Belén Nieto  
**Guión:** Ana Belén Nieto  
**Cámara:** Ana Belén Nieto  
**Distribución:** Ana Belén Nieto ([vampiresinlondon@hotmail.com](mailto:vampiresinlondon@hotmail.com))  
 Metáfora audiovisual sobre las fuerzas de destrucción de la guerra y su capacidad para invertir los ciclos de la vida.  
**Contacto:** E-Mail: [vampiresinlondon@hotmail.com](mailto:vampiresinlondon@hotmail.com)

**ALL IS FULL OF LOVE**

SPAIN/MADRID, 2001

**Author:** NIETO GONZÁLEZ, Ana Belén  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:05:00  
**Producer:** Ana Belén Nieto  
**Script:** Ana Belén Nieto  
**Cameraman:** Ana Belén Nieto  
**Distribution:** Ana Belén Nieto ([vampiresinlondon@hotmail.com](mailto:vampiresinlondon@hotmail.com))  
 Audiovisual metaphor on the forces of destruction in war and their capacity to invert life cycles.  
**Contact:** E-Mail: [vampiresinlondon@hotmail.com](mailto:vampiresinlondon@hotmail.com)

**BABYLONE**

FRANCIA, 2001  
**Autor:** FERRIER, Baptiste  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:12:20  
**Productor:** ENSAD  
**Banda Sonora:** KRSTO - Charette production  
**Distribución:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 Una Babilonia, ciudad de todas las esperanzas, en la que el azar rige la vida de cada habitante. Una decisión tomada una sola vez y confirmada por un sorteo. Asimismo, el destino de cada babilonio se cuestiona periódicamente durante la gran lotería. Es en este contexto donde un hombre, amnéstico, recorre los archivos de la ciudad buscando su pasado.

**Contacto:** E-Mail:  
[bapt\\_dude@hotmail.com](mailto:bapt_dude@hotmail.com)

**BABYLONE**

(BABYLON)  
 FRANCE, 2001  
**Author:** FERRIER, Baptiste  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:12:20  
**Producer:** ENSAD  
**Sound Track:** KRSTO - Charette production  
**Distribution:** ENSAD ([info@ensad.fr](mailto:info@ensad.fr))  
 In Babylon, town of all hopes, chance rules the life of each inhabitant. Decisions are only taken once, and confirmed by drawing lots. The destiny of each inhabitant is periodically questioned by the great lottery. In this context, a man suffering from amnesia, goes through the city's records in search of his past.  
**Contact:** E-Mail: [bapt\\_dude@hotmail.com](mailto:bapt_dude@hotmail.com)

**CARILLON**

ITALIA, 2002  
**Autor:** MANTEIGA, Silvia  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:02:04  
**Productor:** Elastic Group of Artistic Research  
**Banda Sonora:** Alexandro Ladaga / Silvia Manteiga  
**Distribución:** Elastic Group of Artistic Research ([elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it))  
 Una criatura de video mira cada vez más hacia afuera, hasta que su mirada nos alcanza intensamente; y su mirada es como una revelación que se encuentra fuera de nuestro campo visual; una mirada en un espejo que envuelve tanto a la criatura como al espectador. La vida es un carillón reversible.  
**Contacto:** E-Mail: [elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it)

**CARILLON**

ITALY, 2002  
**Author:** MANTEIGA, Silvia  
**Format:** MINI DV  
**Length:** 0:02:04  
**Producer:** Elastic Group of Artistic Research  
**Sound Track:** Alexandro Ladaga / Silvia Manteiga  
**Distribution:** Elastic Group of Artistic Research ([elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it))  
 A video creature looks out till she gazes at us intensely; and her gaze is like a revelation out of sight; a gaze-mirror that binds herself and the viewer. Life is a reversible carillon.  
**Contact:** E-Mail: [elasticnet@tiscali.it](mailto:elasticnet@tiscali.it)

**CIRCULO E ILUSIÓN**

ESPAÑA/MADRID, 2002  
**Autor:** ALCÓN ALEGRE, Juan  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:24:00  
**Productor:** Anjú  
**Guion:** Juan Alcón (textos del Gueshe Tempa Dhargay)  
**Edición:** Juan Alcón  
**Distribución:** Juan Alcón ([jualcal@santandersupernet.com](mailto:jualcal@santandersupernet.com))  
 Reconstrucción de las 12 escenas de "La rueda de la vida" de la tradición budista tibetana, con fragmentos del película de F. W. Murnau "Sunrise" y textos de John Blofeld y Guese Tempa Dhargey.  
**Contacto:** E-Mail:  
[jualcal@santandersupernet.com](mailto:jualcal@santandersupernet.com)

**CIRCULO E ILUSIÓN**

(CIRCLE AND ILLUSION)  
 SPAIN/MADRID, 2002  
**Author:** ALCÓN ALEGRE, Juan  
**Format:** MINI DV  
**Length:** 0:24:00  
**Producer:** Anjú  
**Script:** Juan Alcón (texts by Gueshe Tempa Dhargay)  
**Editor:** Juan Alcón  
**Distribution:** Juan Alcón ([jualcal@santandersupernet.com](mailto:jualcal@santandersupernet.com))  
 Reconstruction of the 12 scenes of "The Wheel of Life" from the Tibetan Buddhist tradition, with fragments of F. W. Murnau's film "Sunrise" and texts by John Blofeld and Guese Tempa Dhargey.  
**Contact:** E-Mail: [jualcal@santandersupernet.com](mailto:jualcal@santandersupernet.com)

**CITEREA**

ESPAÑA/CATALUÑA, 2002  
**Autor:** ALVARADO TRUJILLO, Oscar  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:10:27  
**Guion:** Oscar Alvarado  
**Banda Sonora:** Dario Cortés  
**Distribución:** Oscar Alvarado ([oscaralvaradot@hotmail.com](mailto:oscaralvaradot@hotmail.com))  
 Citerea es una interpretación del cúmulo de imágenes que construyen nuestra memoria, lugar donde el subconsciente proyecta diferentes códigos de imágenes que reviven nuestro pasado.  
**Contacto:** E-Mail:  
[oscaralvaradot@hotmail.com](mailto:oscaralvaradot@hotmail.com)

**CITEREA**

SPAIN/CATALONIA, 2002  
**Author:** ALVARADO TRUJILLO, Oscar  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:10:27  
**Script:** Oscar Alvarado  
**Sound Track:** Dario Cortés  
**Distribution:** Oscar Alvarado ([oscaralvaradot@hotmail.com](mailto:oscaralvaradot@hotmail.com))  
 Citerea is an interpretation of the accumulation of images that constitute our memory, a place where the subconscious projects different codes of images that relive our past.  
**Contact:** E-Mail: [oscaralvaradot@hotmail.com](mailto:oscaralvaradot@hotmail.com)



#### **LA DUCHA PRODUCCIONES PRESENTA: CONTITULO**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2002  
**Autor:** ERNESTO RAMIREZ, Aurelio  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:08:32  
**Productor:** La ducha Producciones  
**Guión, Cámara, Edición:** La ducha Producciones  
**Distribución:** kofla@hotmail.com  
 David Hockney  
 Paso de la pintura a la fotografía,  
 Paso de la fotografía al video.  
 Trasladar la magia de una imagen  
 estática a la imagen en movimiento  
**Contacto:** E-Mail:  
 ernesto@iconomultimedia.com



#### **DIVADLO**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001  
**Autor:** GARCÍA SÁEZ, Mario  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:09:30  
**Director:** Guillém Morales  
**Productor:** erre que erre / Videografía / Generalitat de Catalunya / TV3  
**Banda Sonora:** Martín S. Fuks  
**Cámara:** Bernat Bosch  
**Edición:** Joan Manel Vilaseca  
**Intérpretes:** erre que erre danza SCCL  
**Distribución:** Myriam Swanson 667-60-66-42  
 Divadlo (Teatro) basado en la obra del fotógrafo checo Jan Saudek  
**Contacto:** E-Mail:  
 errequeerre@hotmail.com

#### **FREEDUB 1**

FRANCIA, 2002  
**Autor:** ELMADJIAN, Stéphane  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:08:00  
**Productor:** Lardux Films  
**Guión:** Stéphane Elmadjian  
**Banda Sonora:** Spira  
**Edición:** Stéphane Elmadjian  
**Distribución:** Lardux Films (lardux@club-internet.fr)  
 El animal es un hombre dotado de razón.  
**Contacto:** E-Mail:  
 stephane.almadjian@free.fr



#### **HENGE**

NUEVA ZELANDA, 2001  
**Autor:** BELTON, Daniel  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:19:00  
**Productor:** Piaz Olgazzi  
**Guión:** Daniel Belton  
**Banda Sonora:** Nigel Jenkins / Daniel Belton / Alf West  
**Cámara:** Nigel Bunn  
**Edición:** Alf West  
**Intérpretes:** Donnina Harrison / Daniel Belton / Warwick Long / Joanna O'Keeffe  
**Distribución:** Daniel Belton (dbe@xtra.co.nz)  
 En el proceso de construcción "Henge" aparecen 4 artistas de danza contemporánea que supervisan y trazan el espacio en una enorme pizarra de 10m por 10m. Se utilizan líneas de tiza, círculos sobre el suelo, y se colocan bases para preparar la construcción de un círculo de cuerdas verticales; un mandala, una entrada.  
**Contacto:** E-Mail: dbe@xtra.co.nz

#### **LA DUCHA PRODUCCIONES PRESENTA: CONTITULO**

SPAIN/ CATALUNA, 2002  
**Author:** ERNESTO RAMIREZ, Aurelio  
**Format:** DV-CAM  
**Length:**  
**Producer:** La ducha Producciones  
**Script, Cameraman, Editor:** La ducha Producciones  
**Distribution:** kofla@hotmail.com  
 David Hockney  
 A step from painting to photography.  
 A step from photography to video  
 Transfer of the magic of the static image to the moving image.  
**Contact:** E-Mail: ernesto@iconomultimedia.com

87

#### **DIVADLO**

SPAIN/ CATALUNA, 2001  
**Author:** GARCÍA SÁEZ, Mario  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:09:30  
**Director:** Guillém Morales  
**Producer:** erre que erre / Videografía / Generalitat de Catalunya / TV3  
**Sound Track:** Martín S. Fuks  
**Cameraman:** Bernat Bosch  
**Editor:** Joan Manel Vilaseca  
**Interpreted by:** erre que erre danza SCCL  
**Distribution:** Myriam Swanson 667-60-66-42  
 Divadlo (Theatre) based on the work of the Czech photographer Jan Saudek  
**Contact:** E-Mail: errequeerre@hotmail.com

#### **FREEDUB 1**

FRANCE, 2002  
**Author:** ELMADJIAN, Stéphane  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:08:00  
**Producer:** Lardux Films  
**Script:** Stéphane Elmadjian  
**Sound Track:** Spira  
**Editor:** Stéphane Elmadjian  
**Distribution:** Lardux Films (lardux@club-internet.fr)  
 Animals are men endowed with reason.  
**Contact:** E-Mail: stephane.almadjian@free.fr

#### **HENGE**

NEW ZEALAND, 2001  
**Author:** BELTON, Daniel  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:19:00  
**Producer:** Piaz Olgazzi  
**Script:** Daniel Belton  
**Sound Track:** Nigel Jenkins / Daniel Belton / Alf West  
**Cameraman:** Nigel Bunn  
**Editor:** Alf West  
**Interpreted by:** Donnina Harrison / Daniel Belton / Warwick Long / Joanna O'Keeffe  
**Distribution:** Daniel Belton (dbe@xtra.co.nz)  
 The "Henge" building process features 4 contemporary dance artists who survey and map space on a huge 10m by 10m blackboard. Chalk lines are used, circles are scraped into the floor, as foundations are placed in preparation for the construction of a circle of vertical cords; a Mandala, a gateway.  
**Contact:** E-Mail: dbe@xtra.co.nz



#### **HOMME S (MAN S)**

FRANCIA, 2001  
**Autor:** CRESPEL, Alice  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:04:15  
**Productor:** Supinfocom  
**Guión y Edición:** Alice Crespel  
**Distribución:** Stéphanie Roux  
*(supinfocom@valenciennes.net)*  
 Las imágenes chocan, las palabras acarician el espacio, los sonidos surgen de repente: de todos modos, ¿a dónde va este hombre?  
**Contacto:** E-Mail:  
*supinfocom@valenciennes.net*

#### **HOMME S (MAN S)**

FRANCE, 2001  
**Author:** CRESPEL, Alice  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:04:15  
**Producer:** Supinfocom  
**Script and Editor:** Alice Crespel  
**Distribution:** Stéphanie Roux  
*(supinfocom@valenciennes.net)*  
 Images clash, words caress space, sounds burst out: where is this man going anyway?  
**Contact:** SUPINFOCOM-TERTIA 3000 E-Mail:  
*supinfocom@valenciennes.net*

#### **I-EYE**

ALEMANIA, 2001  
**Autor:** MÜLLER, Thomas  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:02:45  
**Productor:** Guión, Banda Sonora.  
**Cámara y Edición:** Thomas Müller  
 Mi visión es roja, lo que me lleva a la reflexión – ahí hay un objeto rojo, pero es uno – mi ojo, mi visión es roja y el objeto. (hegel)  
**Contacto:** E-Mail: mueller451@web.de

#### **I-EYE**

GERMANY, 2001  
**Author:** MÜLLER, Thomas  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:02:45  
**Producer, Script, Sound Track, Cameraman and Editor:** Thomas Müller  
 My vision is red, thus tells me reflection -a red object is there, but it is one- my eye, my vision is red and the object. (hegel)  
**Contact:** E-Mail: mueller451@web.de

#### **IN CRESCENDO**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2001  
**Autor:** MARIMÓN PADROSA, Joan  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:08:00  
**Productor:** Milana Bonita / Joan Marimón / Jesús Ramos  
**Banda Sonora:** Toni Español / Beef  
**Intérpretes:** Marco Barbera / Pilar Murube  
**Edición:** Manel Barriere / Armand Rovira  
**Distribución:** Mar Ximenis  
*(marximenis@hotmail.com)*  
 Cortometraje de danza en tres partes que trata de los diferentes estados emocionales de una pareja en conflicto hasta que llegan al paroxismo.  
**Contacto:** E-Mail:  
*marimon99@teleline.es*

#### **IN CRESCENDO**

SPAIN/ CATALONIA, 2001  
**Author:** MARIMÓN PADROSA, Joan  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:08:00  
**Producer:** Milana Bonita / Joan Marimón / Jesús Ramos  
**Sound Track:** Toni Español / Beef  
**Interpreted by:** Marco Barbera / Pilar Murube  
**Editor:** Manel Barriere / Armand Rovira  
**Distribution:** Mar Ximenis *(marximenis@hotmail.com)*  
 Dance short in three parts that looks at the different emotional states of a couple in conflict up to the moment of paroxysm.  
**Contact:** E-Mail: marimon99@teleline.es

#### **KEY CONCEPTS OF THE MODERN WORLD #2: THE PERMIT**

ESPAÑA/ MADRID, 2001  
**Autor:** LEÓN SIMINIANI, Elías  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:04:15  
**Productor:** León Siminiani  
**Guión, Cámara y Edición:** León Siminiani  
**Intérpretes:** Charity Bustamante  
**Distribución:** León Siminiani  
*(juliofbuxo@hotmail.com)*  
 La llegada del permiso marca el inicio de la era moderna para héroes y lacayos...  
**Contacto:** E-Mail: juliofbuxo@hotmail.com

#### **KEY CONCEPTS OF THE MODERN WORLD #2: THE PERMIT**

SPAIN/ MADRID, 2001  
**Author:** LEÓN SIMINIANI, Elías  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:04:15  
**Producer:** León Siminiani  
**Script, Cameraman and Editor:** León Siminiani  
**Interpreted by:** Charity Bustamante  
**Distribution:** León Siminiani *(juliofbuxo@hotmail.com)*  
 The arrival of the permit marks the start of the modern era for heroes and lackeys....  
**Contact:** E-Mail: juliofbuxo@hotmail.com

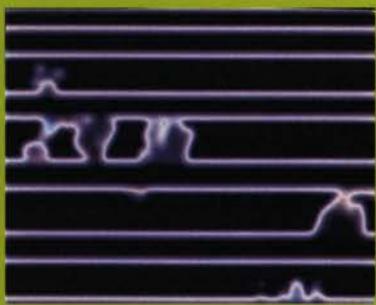
#### **LAS LEYES DEL EQUILIBRIO**

ESPAÑA/ ANDALUCÍA, 2002  
**Autor:** CUBERTA TOUZÓN, Daniel  
**Formato:** MINI DV  
**Duración:** 0:12:00  
**Distribución:** Daniel Cuberta Touzón  
*(touzou\_d@yahoo.com)*  
 Yo lo he visto. Al equilibrista, a través de las ventanillas. sobre los hilos, al lado de la carretera. Es un instante, luego queda atrás, sosteniéndose, avanzando.  
**Contacto:** E-Mail: touzon\_d@yahoo.com

#### **LAS LEYES DEL EQUILIBRIO**

THE LAWS OF EQUILIBRIUM  
 SPAIN/ ANDALUCIA, 2002  
**Author:** CUBERTA TOUZON, Daniel  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:12:00  
**Distribution:** Daniel Cuberta Touzón  
*(touzou\_d@yahoo.com)*  
 I have seen him. The tightrope walker, through the windows: on the wires, beside the road. It's just an instant, then he is left behind, keeping his balance, moving forwards.  
**Contact:** E-Mail: touzou\_d@yahoo.com



**LE SILENCE EST EN MARCHE**

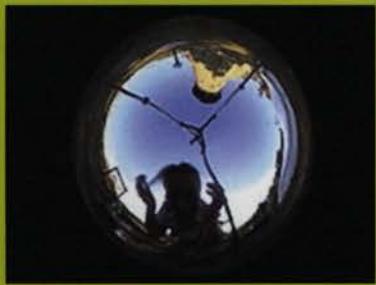
FRANCIA, 2001

**Autor:** CRUAUD, Pierre-Yves**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:03:30**Productor, Guión, Banda Sonora,****Cámara, Edición:** Pierre-Yves Cruaud**Distribución:** Pierre-Yves Cruaud

Barreras insuperables ponen límite al espacio vital de más o menos actividades humanas.

Estamos ante el desarrollo de vidas ya reguladas.  
¿Oiremos voces?**Contacto:** E-Mail: cruaud@respublica.fr**LES CHANTS DE MALDOROR**

ITALIA, 2001

**Autor:** DI CINTIO, Alberto**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:20:00**Productor:** A. Di Cintio**Guión:** F. Bianchini**Banda Sonora:** S. Caritti**Cámara:** R. Galassini**Edición:** Xanadu**Intérpretes:** F. Bianchini / A. Spisgar**Distribución:** A. de Cintio**Contacto:** E-Mail: a.dicintio@provincia.fi.it**NEZOPONT**

HUNGRÍA, 2001

**Autor:** SAROSI, Anita**Formato:** BETACAM SP**Duración:** 0:09:00**Productor, Guión, Cámara, Edición:** Anita Sarosi**Banda Sonora:** Barnabas Dukay**Intérpretes:** Anita Sarogi / Kinga Sarosi**Distribución:** Anita Sarosi"Somos como el flujo de las blancas aguas,  
como su efímera espuma  
o como los sueños de los que duermen profundamente  
o las fugaces sombras de los sueños."**Contacto:** E-Mail: sanita@freemail.hu**PHOBIA**

ESPAÑA/MADRID, 2002

**Autor:** ALTABÁS FERNÁNDEZ, Ciro**Formato:** DV-CAM**Duración:** 0:08:30**Productor, Guión:** Ciro Altabás**Banda Sonora:** José Sánchez-Sanz**Cámara:** Andrés Garcés-Silva**Edición:** Kiko**Intérpretes:** Matthew Dominic / Hannah Khalil / Bernard Sabran**Distribución:** Ciro Altabás

Todos tenemos sueños, pero alcanzarlos trae consigo un miedo: el miedo a perderlos. Así pues, ¿por qué no, en vez de elegir nuestros sueños, elegimos un miedo? Y, ya puestos, ¿por qué no un miedo original, diferente? Esa es la teoría del narrador del corto, quien nos va conduciendo por el mundo de las fobias a través de diferentes personas y situaciones más o menos cotidianas.

**Contacto:** E-Mail: ciroalt@yahoo.com**LE SILENCE EST EN MARCHE**

(SILENCE IS MOVING)

FRANCE, 2001

**Autor:** CRUAUD, Pierre-Yves**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:03:30**Producer, Script, Sound Track, Cameraman, Editor:** Pierre-Yves Cruaud**Distribution:** Pierre-Yves Cruaud

Insuperable barriers limit vital space of more or less human activities.

We attend the development of already regulated lives.  
Will we hear voices?**Contact:** E-Mail: cruaud@respublica.fr**LES CHANTS DE MALDOROR**

ITALY, 2001

**Author:** DI CINTIO, Alberto**Format:** DV-CAM**Length:** 0:20:00**Producer:** A. Di Cintio**Script:** F. Bianchini**Sound Track:** S. Caritti**Cameraman:** R. Galassini**Editor:** Xanadu**Interpreted by:** F. Bianchini / A. Spisgar**Distribution:** A. de Cintio**Contact:** E-Mail: a.dicintio@provincia.fi.it

89

**NEZOPONT**

HUNGARY, 2001

**Author:** SAROSI, Anita**Format:** BETACAM SP**Length:** 0:09:00**Producer, Script, Cameraman, Editor:** Anita Sarosi**Sound Track:** Barnabas Dukay**Interpreted by:** Anita Sarogi / Kinga Sarosi**Distribution:** Anita Sarosi

"We are like the flow of the white waters

Like their quickly disappearing foam

Or like the dreams of a slumberer

Or the running shadows of the dream."

**Contact:** E-Mail: sanita@freemail.hu**PHOBIA**

SPAIN/MADRID, 2002

**Author:** ALTABÁS FERNÁNDEZ, Ciro**Format:** DV-CAM**Length:** 0:08:30**Producer, Script:** Ciro Altabás**Sound Track:** José Sánchez-Sanz**Cameraman:** Andrés Garcés-Silva**Editor:** Kiko**Interpreted by:** Matthew Dominic / Hannah Khalil / Bernard Sabran**Distribution:** Ciro Altabás

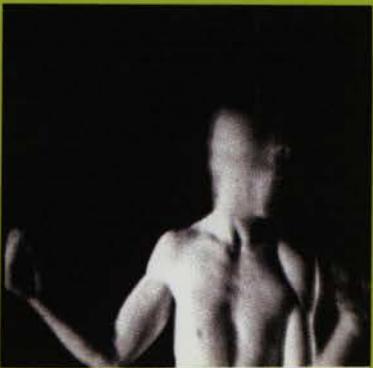
We all have dreams, but fulfilling them entails fear: the fear of losing them. So, instead of choosing a dream, why don't we choose a fear? And, while we're at it, why not chose an original, different fear? This is the theory of the narrator of this short, who leads us through the world of phobias with different people and situations, some less normal than others.

**Contact:** E-Mail: ciroalt@yahoo.com



**RENTRE CHEZ TOI / COMING HOME**  
CANADÁ, 2001  
**Autor:** LEMAY, Claudette  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:02:40  
**Productor:** Claudette Lemay, PRIM  
**Guion, Cámara y Edición:** Claudette Lemay  
**Banda Sonora:** Claudette Lemay  
**Intérpretes:** Charlotte Gagné  
**Distribución:** Perte de Signal (distribution@perte-de-signal.org)  
Una inquietud de gestos corporales inmóviles, unas veces desde dentro y otras desde fuera.  
**Contacto:** E-Mail: distribution@perte-de-signal.org

**RENTRE CHEZ TOI / COMING HOME**  
CANADA, 2001  
**Author:** LEMAY, Claudette  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:02:40  
**Producer:** Claudette Lemay, PRIM  
**Script, Cameraman and Editor:** Claudette Lemay  
**Sound Track:** Claudette Lemay  
**Interpreted by:** Charlotte Gagné  
**Distribution:** Perte de Signal (distribution@perte-de-signal.org)



**SCRUB SOLO 3 : SOLILOQUY**  
BÉLGICA, 2001  
**Autor:** DE BEMELS, Antonin  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:17:00  
**Productor, Guión, Banda Sonora, Cámara, Edición:** Antonin De Bemels  
**Intérpretes:** Bud Blumenthal  
**Distribución:** Argos vzw, 13 rue de Chantier, 1000 Brussels  
Coge un cuerpo humano, ilumínalo, oscúrécelo, zarandéalo, distorsionalo, lícualo, evapóralo, quitale la cara, corta sus piernas, déjalo ciego, mudo, inmóvil y luego vuelve a ponerlo en movimiento, vuelve a darle una cara, ofrécele un espejo y mira qué más tiene que contar...  
**Contacto:** E-Mail: antonin@periactes.be

**SCRUB SOLO 3 : SOLILOQUY**  
BELGIUM, 2001  
**Author:** DE BEMELS, Antonin  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:17:00  
**Producer, Script, Sound Track, Camera, Editing:** Antonin De Bemels  
**Actors:** Bud Blumenthal  
**Distribution:** Argos vzw, 13 rue de Chantier, 1000 Brussels  
Take a human body, illuminate it, darken it, shake it, distort it, liquefy it, evaporate it, take its face off, cut off its legs, blind it, reduce it to silence, to immobility, and then put it back in motion, give it a face again, offer it a mirror and see what more it has to tell...  
Contact: 147, Avenue de L' Hippodrome-1050 Brussels-BELGIUM Tel.: 32 2 648 3450 Fax: 32 2 648 2722 E-Mail: antonin@periactes.be



**SPOT**  
ESPAÑA/ANDALUCÍA, 2002  
**Autor:** COSMEN MIRONES, Jorge  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:04:12  
**Guión:** Jorge Cosmen  
**Cámara:** Jorge Cosmen / Ivan Luque  
**Intérpretes:** Jorge Cosmen / Lucia Draper  
**Distribución:** Jorge Cosmen  
**Banda Sonora:** Miguel Ángel Paredes  
Subvertising. Mezcla de lenguaje narrativo, diseño y publicidad. Propaganda. Vigilancia y control social. Economía y sociedad de mercado. Jerarquización e industrialización. Tecnología e hiperalienación. Post-media o Meta-media. Cut, Copy & Paste. Net-capitalism. Retro. F@shion. Neo-situacionismo, etc.  
**Contacto:** E-Mail: jcosmen@andaluciadigital.es

**SPOT**  
SPAIN/ANDALUCIA, 2002  
**Author:** COSMEN MIRONES, Jorge  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:04:12  
**Script:** Jorge Cosmen  
**Camera:** Jorge Cosmen / Ivan Luque  
**Actors:** Jorge Cosmen / Lucia Draper  
**Distribution:** Jorge Cosmen  
**Sound Track:** Miguel Ángel Paredes  
Subvertising. A mix of narrative, design and advertising language. Propaganda. Surveillance and social control. Economy and market society. Hierarchy and industrialisation. Technology and hyper-alienation. Post-media or Meta-media. Cut, Copy & Paste. Net-capitalism. Retro. F@shion. Neo-situationism, etc.  
Contact: Urb. Puebla Tranquila 115-29650 Mijas-Costa(Málaga)-SPAIN/ANDALUCIA Tel.: 610-88-28-60 E-Mail: jcosmen@andaluciadigital.es



**THIS TOWER OF MIRRORS**  
EE.UU., 2002  
**Autor:** DODGE, David  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:10:17  
**Productor:** David Dodge  
**Guión, Banda Sonora, Cámara y Edición:** David Dodge  
**Distribución:** David Dodge (ddodge@rapideye.com)  
"This tower of mirrors" examina los gestos y el comportamiento de tres individuos mientras andan y se meten en un intersticio del entorno urbano contemporáneo.  
**Contacto:** E-Mail: ddodge@rapideye.com

**THIS TOWER OF MIRRORS**  
USA, 2002  
**Author:** DODGE, David  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:10:17  
**Producer:** David Dodge  
**Script, Sound Track, Camera and Editing:** David Dodge  
**Distribution:** David Dodge (ddodge@rapideye.com)  
"This tower of mirrors" explores the gestures and behavior of three individuals as they move about and engage with the interstices of the contemporary urban built environment.  
Contact: 400 s. Main Street #802-90013 Los Angeles(California)-USA. Tel.: (213) 626-8152 Fax (213) 626-8152 E-Mail: ddodge@rapideye.com

**TRANSIT**

ESPAÑA/MADRID, 2002  
**Autor:** JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Nélida  
**Formato:** BETACAM SP  
**Duración:** 0:03:15  
**Productor, Guión, Banda Sonora, Cámara, Edición:** Nélida Jiménez  
**Intérpretes:** Pasajeros del Aeropuerto de O'Hare (Chicago)  
**Distribución:** Nélida Jiménez Sánchez (isla67@yahoo.com)  
 El aeropuerto es un lugar público de gran singularidad. Dentro de las frías interacciones que caracterizan el comportamiento en este tipo de espacios se suceden breves momentos de gran intimidad. El aeropuerto es una metáfora de nuestro tránsito en la vida, nuestros encuentros y ausencias, nuestras incertidumbres y miedos.  
**Contacto:** E-Mail: isla67@yahoo.com

**YO SOY NOSOTROS (CLONACIÓN)**

ESPAÑA/ CATALUÑA, 2002  
**Autor:** JARDÓN, Marcela  
**Formato:** DV-CAM  
**Duración:** 0:02:11  
**Productor:** Marcela Jardón  
**Guión, Banda Sonora, Edición:** Marcela Jardón  
**Distribución:** Marcela Jardón (marcelajardon@hotmail.com)  
 Luego de borrar (desdibujar) el sujeto tras los objetos, es casi lógico el paso siguiente: la producción de objetos-humanos, de "sujetos-deshumanizados" producidos según las necesidades del mercado, o a gusto del consumidor. Y por aquí surgen algunas cuestiones de la identidad frente a la posibilidad de la manipulación genética y la clonación: como serían los conceptos de filiación. Quienes serían los padres. Seríamos todos hermanos? Donde se ubicaría el incesto. Se borrarían las estructuras tradicionales?  
**Contacto:** E-Mail: marcelajardon@hotmail.com

**TRANSIT**

SPAIN/MADRID, 2002  
**Author:** JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Nélida  
**Format:** BETACAM SP  
**Length:** 0:03:15  
**Producer, Script, Sound Track, Camara, Editing:** Nélida Jiménez  
**Actors:** Passengers at O'Hare Airport(Chicago)  
**Distribution:** Nélida Jiménez Sánchez (isla67@yahoo.com)  
 The airport is a very particular public space. Brief, deeply intimate moments appear within the cold interaction typical of this type of space. The airport is a metaphor of our transit through life, our encounters and our absences, our doubts and our fears.  
**Contact:** C/ Valmojado 67, 5º B-28047 Madrid(Madrid)-  
**SPAIN/MADRID Tel.:** (9) 719-39-40 E-Mail:  
 isla67@yahoo.com

91

**YO SOY NOSOTROS (CLONACIÓN) (I AM US - CLONING)**

SPAIN/ CATALUNIA, 2002  
**Author:** JARDÓN, Marcela  
**Format:** DV-CAM  
**Length:** 0:02:11  
**Producer:** Marcela Jardón  
**Script, Sound Track, Editing:** Marcela Jardón  
**Distribution:** Marcela Jardón (marcelajardon@hotmail.com)  
 When the subject is erased (undrawn) after the objects, the next step is almost logical: the production of human objects, of "dehumanised subjects" produced to meet the needs of the market or for consumer taste. The reality of genetic manipulation and cloning poses some questions relating to identity: what will the concept of inheritance be? Who will be the parents? Will we all be brothers and sisters? What about incest? Will traditional structures be erased?  
**Contact:** C/ Diputación 51, 1º , 1ª-CP 08015 Barcelona(Barcelona)-SPAIN/ CATALUNIA. Tel.: 669-221-189 E-Mail: marcelajardon@hotmail.com



## **Instalaciones**

## Franz Fischnaller. EVL/UIC, UNIFI, F.A.B.R.I.CATORS

## **"Del Renacimiento a la Era de las conexiones en red y de los gigabits"**

95

**"From the Renaissance to the Gigabits Networking Age"**

**Un proyecto de conexión de redes de alta velocidad y de realidad virtual**

De Franz Fischnaller

**A Virtual Reality & High Speed Networking Project**

By Franz Fischnaller

**"Del Renacimiento a la Era de las conexiones en red y de los gigabits"** es un proyecto de conexión de redes interactivo de realidad virtual, que interpreta un pasaje multicapa entre el "Renacimiento" y la "Era de las conexiones en red y de los gigabits". Los avatares que representan el "Renacimiento" y la "Generación de redes de banda súper ancha" cohabitan en el entorno colaborativo de realidad virtual que yuxtapone ambas épocas.

El proyecto, diseñado para hacer posible la colaboración interdisciplinaria y creativa a distancia, pretende destacar las relaciones entre personas de distintas culturas utilizando el arte y la cultura como rasgo de unión. Las expectativas son varias: por una parte, transformar la tecnología digital en un instrumento de comunicación más humano y, por otra, examinar las oportunidades que nos ofrece la tecnología de información avanzada con el fin de apoyar la interacción natural entre el hombre y el sistema y así lograr la realización del contenido artístico.

La aplicación ofrece una experiencia activa y creativa en el nuevo lenguaje del diseño interactivo y el uso de nuevas formas de narrativa interactiva. También se ha dado énfasis a la interpretación visual y estética de los entornos de realidad virtual. Uno de los principales objetivos era examinar las posibilidades procedentes de la fusión de los medios de comunicación digital, la cultura, el arte, la literatura, el mito y el cine y aumentar la capacidad de conceptualizar, comunicar y enriquecer la interacción tanto cultural como artísticamente. Se dio prioridad a la estética y a la calidad del contenido, al uso del diseño visual en el entorno virtual, al concepto dual de la perspectiva y a la intensidad de la interacción, realzando así el contenido a su máxima expresión.

La realidad virtual y los medios de comunicación digital se utilizarán como una herramienta creativa de comunicación. La Tele-Inmersión (o la realidad virtual colaborativa) compartida en redes permite que los visitantes interactúen unos con otros, así como con modelos tridimensionales a distancia, en tiempo real.

Algunas características de esta aplicación nos dejan ver aspectos innovadores en cuanto a la gestión del contenido, técnicas de narrativa interactiva, arquitectura y efectos digitales en red. Para satisfacer los contenidos interactivos y los niveles de calidad, se ha añadido al software una serie de mejoras y de características especiales.

**"From the Renaissance to the Gigabits Networking Age"** is a VR interactive networking project that interprets a multilayer passage between the 'Renaissance' and the 'Gigabits Networking' Age. Avatars representing the "Renaissance" and the "Super Broadband Networks Generation" inhabit the Virtual Reality collaborative environment that juxtaposes both Ages.

The project, drawn to enable creative and interdisciplinary remote collaboration, is aimed to highlight the relations between people of different cultures using Art and culture as a trait union. The expectation is twofold: to transform digital technology into a more humanistic instrument of communication; to explore the opportunities offered by advanced information technology in order to support natural interaction between Man and the system for the fruition of artistic content.

The application offers a creative and active experience in the new language of interactive design and the use of new forms of interactive narrative. Emphasis has been given, as well, to the aesthetics and visual interpretation of the virtual reality environments. One of the principal aims is to explore the possibilities deriving from the fusion of digital media, culture, art, literature, myth and cinema and to expand the ability to conceptualise, communicate and enrich the interaction both culturally and artistically. Priority was given to aesthetics and content quality, to the use of visual design in the virtual environment, to the dual concept of the perspective and to the intensity of the interaction thus bringing out the content to its fullest expression.

Virtual Reality and digital media will be used as a creative tool of communication. Tele-Immersion (or collaborative virtual reality) shared over networks enables the visitors to interact with each other as well as with three-dimensional models over distance, in real-time.

Several characteristics of this application reveal innovative aspects as to content management, networking interactive narrative techniques, architecture and digital effects. A series of special features and enhancements have been added to the software to satisfy interactivity content and quality levels.

El proyecto se llevó a cabo en dos ciudades clave, Florencia y Chicago: Florencia, que representa metafóricamente la "época renacentista", y Chicago, la "era de los gigabits".

La aplicación está principalmente diseñada para funcionar en los sistemas de visualización **CAVETM** (Entorno Virtual Automático en Cave) desarrollado en EVL, (Laboratorio de Visualización Electrónica) en la Universidad de Illinois, en Chicago y **AGAVETM**.

Sistema de visualización Agave. Proyección frontal (3D estereoscópico) basada en realidad virtual, estéreo pasivo, y gráficos por ordenador. Su propósito es aumentar la visualización para que los colaboradores en red puedan compartir contenidos tridimensionales.

Imagen © Franz Fischnaller

*Agave display system. Front-projected (3D stereoscopic) based virtual reality, passive stereo, PC graphics. Its purpose is to augment Access Grid displays to allow networked collaborators to share three dimensional content.*

Image © Franz Fischnaller

The project was developed within two major cities, Florence and Chicago: Florence metaphorically representing the "Renaissance Age", Chicago the "Gigabits Age".

The application is primarily designed to run in the **CAVETM** ("Cave Automatic Virtual Environment") developed at EVL, (Electronic Visualization Lab) at the Illinois University of Chicago and the **AGAVETM**



Los visitantes de uno y otro lugar pueden acceder y compartir el entorno colaborativo de realidad virtual. Llevan unas gafas que les permiten ver en 3D e interactúan con el entorno a través del "mando", un sencillo dispositivo de entrada que contiene un joystick y tres botones. Se utiliza para navegar por el mundo virtual y para manipular los objetos virtuales que hay en él; es un mecanismo que proporciona unas coordenadas numéricas para identificar la posición actual y, en su caso, la orientación de un objeto o del usuario en el espacio real.

Cada visitante contacta con el otro desde un lugar remoto o cercano a través de los avatares, que son representaciones gráficas de uno mismo en los entornos tridimensionales en WEB (meta-mundos). Un avatar puede ser un ícono gráfico, una figura, una persona, una forma abstracta; todo lo que represente una persona real en un sistema del ciberespacio y permita al "representante virtual" comunicarse con otros en un entorno de realidad virtual.

#### Experiencia de conexión en red, pero con 'Meta-Net-Page'

Cuando el usuario entra en los programas CAVETM o AgaveTM, se siente como si estuviera en medio de una esfera negra rodeado de miles de "venas" electrónicas, rayos de luz, fragmentos luminosos de palabras y venas en red que surgen del vacío. Las venas conservan un movimiento aleatorio de latidos, que van de arriba a abajo hasta que se transforman en gruesas arterias, saturadas por "fluído de información electrónica". Flotando en el espacio surge la '**Meta-Net-Page**' y ocupa la totalidad del campo de visión.

El visitante puede entrar en la 'Meta-NetPage' y mantenerse en contacto por la red con el visitante remoto a través de ella.

Imagen © Franz Fischnaller

*The visitor can grasp the 'Meta-NetPage' and get in contact via networking through it with the remote visitor.*

Image © Franz Fischnaller

Visitors wear glasses that allow them to see in 3D. The visitors interact with the environment using 'the wand', a simple tracked input device containing a joystick and 3 buttons. It is used to navigate around the virtual world, and to manipulate virtual objects within that world. This is a device that provides numeric coordinates to identify the current position and/or orientation of an object or of the user in real space.

The visitors contact each other from a remote or local site through the avatars. The avatars are a graphical representation of one's self in 3D Web environments (meta-worlds). An avatar can be a graphical icon, a figure, a person, an abstract form; all represents a real person in a cyberspace system and allow the "virtual representative" to communicate with others in a Virtual Reality environment.

#### Networking Experience... with 'Meta-Net-Page'

When the user enters the CAVETM or the AgaveTM platform the visitor feels to be in a middle of a black sphere streaked by a myriad of electronic 'veins', light beams, luminous fragments of words and networking veins all emerging from the emptiness. The veins preserve a beating random movement, moving up and down until they morph into thick arteries, saturated by "electronic liquid light information". Floating in the space emerges the 'Meta-NetPage' occupying the entire field of vision.



La 'Meta-Net-Page' es una de las principales interfaces de los visitantes de esta aplicación. Es un dispositivo interactivo en red de realidad virtual, una especie de cámara colaboradora que también puede actuar como una lupa flexible.

Mientras se explora con la '**Meta-Net-Page**' el entorno de realidad virtual, el visitante es capaz de mirar a través de la Meta-Net-Page, como si estuviera mirando rayos X, y obtener una visión completa de lo que hay en el interior del mundo virtual. Permite al visitante determinar la escala del entorno virtual, acercar o alejar el objetivo desde una imagen en 2D a un entorno envolvente en 3D. Además, la '**Meta-Net-Page**' permite que dos visitantes remotos determinen, en tiempo real y de manera simultánea, la dirección que ellos quieran tomar para visualizar los puntos de vista específicos y solaparlos.

While exploring with the 'Meta-Net-Page' the VR environment, the visitor is able to look through Meta-Net-Page, as if he were looking at an x-ray, and gain a complete vision of what is inside the VR world. It allows the visitor to determine the scale of the VR environment, zoom in and out from a 2D image into a 3D immersive environment. In addition, the 'Meta-Net-Page' allows two remote visitors to determine in real time and in a simultaneous way the direction they want to go, to visualize specific viewpoints and overlap them.

La 'Meta-Net-Page' permite un enfoque alternativo en la escena para luego convertirse en una textura dentro de la escena.

Imagen © Franz Fischnaller

The 'Meta-Net-Page' allows an alternate camera view into the scene to be rendered onto a texture within the scene.

Image © Franz Fischnaller

### **Chicago: escenario virtual de la "era de las conexiones en red y de los gigabits"**

La ciudad de Chicago aparece bajo una atmósfera llena de niebla, una especie de tenue acuarela plateada con pinceladas de luz, colores y contornos imprecisos. En este escenario, algunos de los edificios más destacados de la ciudad aparecen con formas volumétricas y realistas llenas de una intensa luz que contrasta con el resto del paisaje.

El lago Michigan es un océano de fibras ópticas que cambia de tonalidad y de colores a la vez que genera música cuando el visitante toca el agua.

Chicago-virtual ofrece miles de personajes, avatares y fenómenos que actúan de maneras diferentes según sea su naturaleza y su personaje. Todo ello enriquece el entorno creando un mundo multicolor. 'Jonny', 'Nety Screen' 'Sue', 'Renaissance digit fragments' son objetos y criaturas interactivas de comportamientos extraños. 'Mega', 'Giga', 'Nety' son los avatares que representan la "era de las conexiones en red y de los gigabits". Las esculturas de Picasso, de Joan Miró y de Calder ofrecen comportamientos inesperados y ambiguos. 'Sound Lake', 'Cyberian Fairies', 'The invisible effect', 'the Aleph' son fenómenos interactivos y efectos virtuales que contribuyen a crear un entorno metamórfico con una narrativa interactiva no lineal para los visitantes situados en uno y otro lado.

Los edificios que aparecen en la escena son el John Hancock Centre (Centro John Hancock), la Sears Tower (torre Sears), la Water Tower (Torre del agua), el Merchandise Mart (la Bolsa) – 200 World Trade Centre, las Towers Twinkle (torres centelleantes) y el Board of Trade Building de Chicago, el Museo de Chicago (Chicago Athenaeum, Instituto de arte de Chicago, Museo Field). La zona iluminada esboza la estructura de los edificios. Son modelos flexibles, puntos interactivos; lugares donde los efectos digitales surgen como respuestas a la navegación y a la interacción de los visitantes. Las esculturas de Picasso, de Joan Miro y de Calder, símbolos de la herencia cultural de Chicago, serán una parte fundamental del entorno virtual.

### **Chicago: "The Gigabits Networking Age" Virtual scenario**

The city of Chicago appears under a foggy atmosphere, a sort of faint silver watercolour with strokes of light, colours and blurry outlines. Within this scenario some of the most outstanding buildings of the city, emerge with volumetric and realistic forms filled by intense luminous light...contrasting with the rest of the landscape.

Lake Michigan is an ocean of optic fibres that change tonality and colours and generate music when the visitor threads the water.

VR-Chicago hosts a myriad of characters, avatars and phenomena all acting in different manners according to their nature and personage. All enrich the environment creating a variegated world. 'Jonny', 'Nety Screen' 'Sue', 'Renaissance digit fragments' are objects and interactive creatures of peculiar behaviours. 'Mega', 'Giga', 'Nety' are the avatars representing the 'Gigabyte Networking Age'. Picasso's, Joan Miró's and Calder's sculptures hold ambiguous and unexpected behaviours. 'Sound Lake', 'Cyberian Fairies', 'The invisible effect', 'the Aleph' are interactive phenomena and virtual effects that contribute to create a metamorphic environment with a non-linear interactive narrative for both the remote and the local visitor.

The buildings that dominate the scene are the John Hancock Centre, the Sears Tower, the Water Tower, the Merchandise Mart – 200 World Trade Centre, the Chicago Towers Twinkle and the Chicago Board of Trade Building, the Chicago Museum (Chicago Athenaeum, Art Institute of Chicago, Field Museum). Illuminated wire frames outline the structure of the buildings. They are flexible models, interactive points; places in which digital effects take place responding to the navigation and interaction of the visitors. Picasso's, Joan Miro's and Calder's sculptures, symbols of Chicago's cultural heritage, will be a vital part of the virtual environment.



## Florencia : escenario virtual del "Renacimiento"

La ciudad de Florencia aparece bajo un *claroscuro* y un filtro dorado que nos hace recordar esas imágenes antiguas pintadas con colores empomados, bruñidos y dorados; algunos de los edificios aparecen luminosos, debido a sus pinceladas doradas. Los entornos virtuales del Renacimiento permiten una amplia gama de acciones, transformaciones de espacio y enlace de tiempo y espacio.

En el entorno virtual de Florencia coexisten objetos y criaturas interactivas de comportamiento particular: 'Diavolis Nerboroti', 'Nety Screens', 'Gigabites digit fragments'; los avatares *Venus*, *David*, *Macchiavelli*, así como otros elementos y personajes seleccionados, extraídos de algunas de las pinturas más excepcionales del periodo.

98

## Florence : "the Renaissance" Virtual scenario

The city of Florence appears under a chiaroscuro and golden filter brings to mind antique images brushed with golden, burnished and leaded colours, some of the buildings appeared luminous with golden brush strokes. The Renaissance virtual environments allow a wide range of actions, space transformations and the entwining of time and space.

Within Florence virtual environment coexist objects and interactive creatures of peculiar behaviour: 'Diavolis Nerboroti', 'Nety Screens', 'Gigabites digit fragments', the avatars Venus, David, Macchiavelli, as well as other selected elements and personages extracted from some of the most outstanding paintings of the period.



Esbozo del texto del avatar 'Venus'

Imagen © Franz Fischbacher

Sketch-script of the avatar 'Venus'

Image © Franz Fischbacher

Algunos de los edificios son lugares flexibles e interactivos en los que tienen lugar los efectos digitales según la navegación y la interacción del visitante. Por ejemplo, mientras navega, los edificios se convierten en capas arquitectónicas transparentes que permiten que el visitante interactivo vea los frescos, las pinturas y las esculturas en el espacio interior de las piezas de arte.

Los edificios que aparecen en la escena son Palazzo Medici Riccardi, Santa Maria del Fiore, Santa Croce, Palazzo Vecchio, Palazzo Rucellai, Ospedale degli Innocenti, Palazzo Strozzi, Palazzo Davanzati, Santo Spirito, Galleria degli Uffizi, Ponte Vecchio, Battistero, Chiesa di SS Annunziata y muchos otros. Estos edificios están representados con acuarelas claras pero cambian de matiz y de forma según el navegador va avanzando entre ellos.

Several the buildings are flexible and interactive places in which digital effects take place in accordance with the navigation and the interaction of the visitor. For example while navigating, the buildings become transparent architectonic layers that allow the interactive visitor to see the frescoes, paintings, sculptures within the inner space the art pieces.

The buildings that dominate the scenery are Palazzo Medici Riccardi, Santa Maria del Fiore, Santa Croce, Palazzo Vecchio, Palazzo Rucellai, Ospedale degli Innocenti, Palazzo Strozzi, Palazzo Davanzati, Santo Spirito, Galleria degli Uffizi, Ponte Vecchio, Battistero, Chiesa di SS Annunziata and many others. These buildings are represented with light watercolours but change in nuance and form as the navigator advances among them.

## CRÉDITOS

**Autor:** Franz Fischnaller

EVL/UIC, UNIFI, F.A.B.R.I.CATORS

### Producción

F.A.B.R.I.CATORS, Milán, Italia

EVL, Laboratorio de Visualización Electrónica, Universidad de Illinois, Chicago, EE. UU.

**Director de proyecto:** Franz Fischnaller, Catedrático de EVL, Universidad de Illinois, Chicago, EE. UU.

**Consejo técnico principal:** Alex Hill, estudiante de doctorado en EVL, Universidad de Illinois, Chicago, EE. UU.

**Ayudante del director de proyecto:** Helen Kostis, graduada en EVL, Universidad de Illinois, Chicago, EE. UU.

### Con la colaboración de:

Universidad de Florencia, Italia: Master en Multimedia, Centro de comunicación e integración de los medios de comunicación.

### Ayudante del director de proyecto:

Alessandro Valli, investigador de la Universidad de Florencia, Italia

Ameleto Elia, estudiante de la Universidad de Florencia, Italia

Kapil Aarora, estudiante de la Universidad de Florencia, Instituto indio de tecnología, Guwahati, India.

Queremos dar las gracias de manera especial a:  
Tom Defanti, catedrático del Laboratorio de Visualización Electrónica,  
Universidad de Illinois, Chicago, EE. UU.;  
Alberto Del Bimbo, catedrático de la Universidad de Florencia, Italia.

Special thanks to:  
Prof. Tom Defanti, Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois at Chicago, USA;  
Prof. Alberto Del Bimbo, University of Florence, Italy.

## CREDITS

99

**Project Proposal:** F.A.B.R.I.CATORS, Milan, Italy

**Author:** Franz Fischnaller

EVL/UIC, UNIFI, F.A.B.R.I.CATORS

### Production

F.A.B.R.I.CATORS, Milan, Italy

EVL, Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois at Chicago, USA

Project Manager: Franz Fischnaller, Professor at EVL, University of Illinois at Chicago, USA

Lead tech advise: Alex Hill, PhD Student at EVL, University of Illinois at Chicago, USA

Assistance to the project Manager: Helen Kostis, Graduate Student at EVL, University of Illinois at Chicago, USA

### In collaboration with:

University of Florence, Italy: Master in Multimedia, Media Integration and Communication Centre

Assistance to the project Manager:

Alessandro Valli, researcher, University of Florence, Italy

Ameleto Elia, Student, University of Florence, Italy

Kapil Aarora, Student, University of Florence, Indian Institute of Technology, Guwahati, India.





## Detrás del rostro

Behind the face

101

Vengo tan de tarde en tarde a mi pueblo que no salgo del asombro con sus cambios, como este verano de vacaciones arboladas por banderas azules en dos playas de la ciudad que no la tenían, también en una todavía agreste y poblada por chabolos de marineros donde dejan sus aperos de bajura, sobre todo en ésta sorprende un letrero aviso de que el servicio de atención a los bañistas, el de socorrista, sólo funciona entre la 10h00m y las 20h00m. Imagino al que frecuente las playas con bandera azul impertérrito por ello pero a quien sólo busque rocas aisladas encontrarse un servicio de seguridad supone un fuerte tropiezo con la protección asociada a la transparencia y visibilidad frutos de la luz dueña de unos espacios de control que exigen publicidad y son enemigos de lo privado.

Así dicho cualquiera se apunta a lo privado pero no podemos olvidar que los espacios de control son, a la vez y como lo demuestra la cartelería de las playas con bandera azul, zonas de seguridad siempre acompañadas de vigilancia, del guardián subido a lo alto de la silla para seguir el desarrollo de la vida; ahí nos sitúa la bandera azul, y en ese mismo lugar nos fija la luz y cada vez más la fría luz electrónica con su característica dominancia de azul que da a las cosas vistas un carácter ectoplasmático que nos lleva a dudar de nosotros mismos si nos vemos en la pantalla de un televisor con la mirada segura del que vigila, algo similar a lo ocurrido cuando escuchamos nuestra voz en una grabación tan fría como el reflejo azul del monitor.

La obra *Detrás del Rostro* pone en escena todos los mecanismos de la seguridad (la vigilancia) para que nos situemos a nosotros mismos en el cotidiano terreno del perpetuo, frío y más impersonal control.

Pocas personas, despistadas o muy ingenuas, ignoran la vigilancia de nuestros pasos en todo momento, la esfera pública fuera de nuestras casas es un continuo teatro de acechos, una trampa casi laberinto por la que vamos pasando de una parte a otra sin querernos enterar de la estricta persecución de nuestros intereses y deseos; se nos ve porque se nos persigue pero se establece una imagen nuestra tan fugaz como imposible en su certeza, sin embargo es nuestro rostro el que está ahí, así que somos nosotros los responsables de nuestro rastro.

Participar en los juegos sociales nos obliga a mostrar la cara, dejarnos ver y enseñarnos, ser visibles y hasta transparentes, en absoluto sospechosos de nada sujeto a censura según las modas.

Así es y así de fácil.

Dentro del juego público seguimos un papel que hemos de cumplir para acceder a cualquier parte, entramos en la casa de otro sólo porque no somos sospechosos tras dar la cara y mostrar nuestra limpieza.

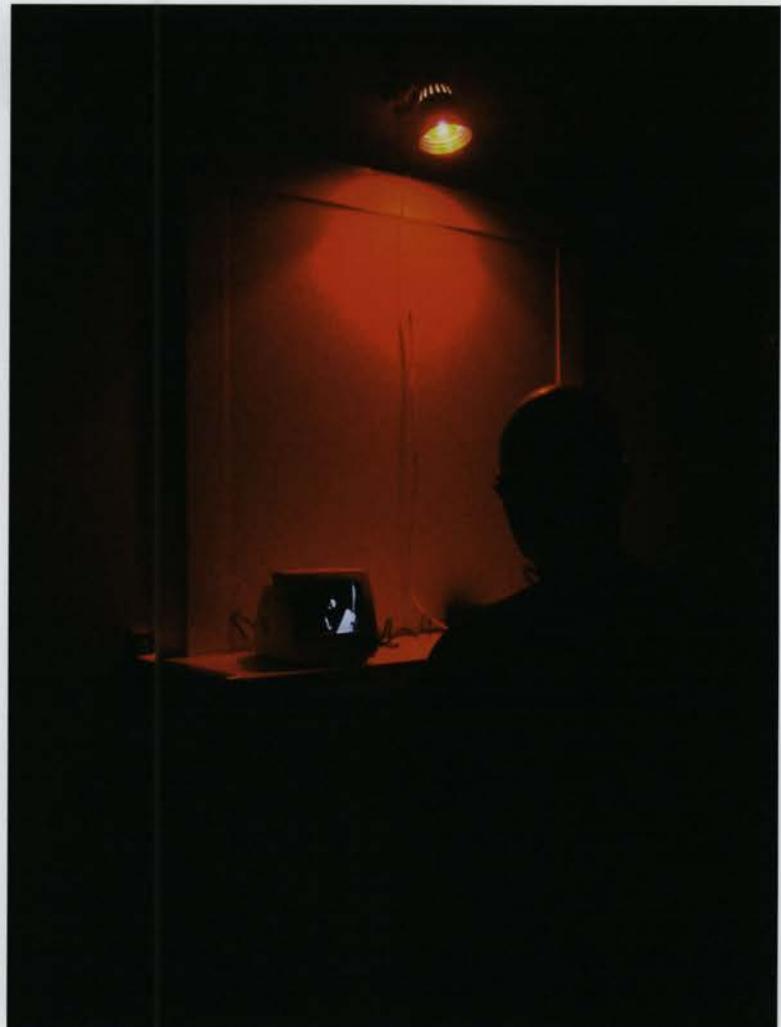
I go back to my home town so rarely that I am always amazed by how things change. Take summer for example, with holidays encased by newly erected blue flags on two of the city's beaches - beaches still rugged, scattered with fishermen's shacks. The most surprising is a sign saying that protection provided for bathers, that is, a life-guard service, only operates between 10h00 and 20h00. I would imagine that people who regularly visit blue flag beaches are unperturbed by this. But those who come in search of peace and quiet on the rocks and then find out that there is a life-guard service are making a huge mistake if they equate protection with the bright, translucent light of most controlled spaces. These spaces are the enemy of the private and call for attention. That said, nothing is apparent in private, but we should not forget that controlled spaces are, as the blue-flag beach signs tell us, safe, protected areas where a life-guard sits high above everyone else to observe life below. They put the blue flag on this spot as well as a light. And the cold electric light with its commanding blue glow makes everything look even more ghostly. So, when a television screen shows us the supervised area, we begin to have doubts about ourselves, the same as when we hear our own voice on a recording as cold as the blue reflection of the monitor.

*Detrás del Rostro* (Behind the Face) stages all the security (surveillance) mechanisms enabling us to step into the daily sphere of constant, cold and impersonal control.

Few people, whether alert or distracted, are completely ignorant of the constant surveillance of our actions. Outside the safety of our own homes, the public sphere is a constant theatre of things lying in wait, an almost labyrinthian trap into which we walk unwillingly at some time or another, loathe to be subject to this rigorous monitoring of our interests and desires. We can see for ourselves why we are being observed, but then our own image appears - so fleetingly that we are unsure if it really is ours. Nevertheless it is our face, staring at us from among many faces, as if it was all our fault for leaving behind traces.

If we want to take part in the social game we have to show our faces and we see and learn to be visible, even transparent - completely beyond suspicion but subject to whatever censorship is in fashion. That's how it is, how simple it is.

We adopt a role in this public game which allows us access wherever we choose. We are invited into other people's homes only because when we show our face and look clean, we are free of suspicion.



**Detrás del Rostro te enfrenta al momento de tu cara extraña.**

La experiencia del rostro es especular y frontal, conocido al afeitarte o maquillarte o cepillarte los dientes si lo haces contra el espejo como tododiós. la visión frontal hace de tu rostro una experiencia de plena confianza pero cogido de perfil con la escrutadora mirada fotográfica que antes de la llegada de las lentes fue de sospecha sucede como en Detrás del Rostro donde la mirada inspectora te mira de perfil y te ve a medias y con mala leche, sin hacerte justicia, como tampoco se ajusta la imagen que el poder consigue cuando te roba un perfil del que hará toda una vida.

Porque si es de perfil la cara vista no es tuya, a no ser que el juego de espejos te haya llevado hacia los flancos de ti mismo y en ese caso ya no te conoces: como sucede al irrumpir en esta escena que sólo extrae de ti lo que no sabes para mejor guardarte de ti y de nosotros.

**Detrás del Rostro (Behind the Face) confronts you at the very moment your own face surprises you.**

Observation of the face is speculative and direct - like when you shave, put on make-up or brush your teeth close up to the mirror, you trust the familiar head-on view. But seen in profile as in Detrás del Rostro, with a scrutinising photographic eye which, before we had lenses was looked on with suspicion, probing eyes examine you in halves - it is unflattering and does you no justice. Similarly, the image authorities have of you with this stolen profile bears no resemblance to the profile of your life.

If you have so lost sight of yourself in the game of mirrors that you can not recognise your own face in profile, how then, can it burst into this scene - which is only extracting from you something you do not know, in order to better protect you from yourself and from the rest of us?

Nilo Casares

**FRANCIS NARANJO.** 1961, Sta. María de Guía. Gran Canaria, España

**EXPOSICIONES INDIVIDUALES** (Selección)

- 2002** *White time*. Centro de Arte La Regenta. Las Palmas de Gran Canaria, Centro de Arte La Granja. Santa Cruz de Tenerife. *Bakom Ansiktet (Detrás del Rostro)*. Ekeby Qvarn Art Space. Uppsala. Suecia.  
**2001** *Orden cuántico*. Foto-Ars. Lanzarote.  
**2000** *The new world border*. Galería Por Amor A Arte. Oporto. Portugal  
**1999** *Toponimias*. Horno de La Ciudadela. Pamplona.  
**1998** *In a Faraway Country, u-topos*. (EVENTA 4). Ekeby Qvarn Art Space. Uppsala. Suecia.  
**1996** *Eyes Open/Closed. Purgatori II. (Movimiento-Inercia)*. Valencia. Vigilias. Galería Saro León. Las Palmas de Gran Canaria.

**EXPOSICIONES COLECTIVAS** (Selección)

- 2002** *Segund a clase o turista*. Sala de exposiciones del Molino de Antigua. Fuerteventura. Spanish video-art exhibition. Bathroom Gallery. Halifax, Nova Scotia. Canada. *Interlap-project*. Kunstverein Panitzsch. Leipzig. Alemania. *Punto dot*. Galería Punto. Valencia. *Intentos. Vídeos hechos por artistas españoles que no hacen videos, o casi*. Museu de la Rajoleria. Paiporta. Valencia.  
**2001** *Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo), Galería Dasto, Oviedo. *Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo), Centro de Arte Dasto, Oviedo. *PROYECTO NUR (Naturaleza, Utopías y Realidades)*. Encuentro Internacional de Arte. Osorio, Teror, Gran Canaria.  
*Cabanyal Portes Obertes IV*. Intervenciones en espacios públicos. Valencia. Canarias Siglo XX. Centro de Arte La Granja. Santa Cruz de Tenerife. Canarias Siglo XX. Centro de Arte La Regenta. Las Palmas de Gran Canaria. *Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo). Sala de Exposiciones del Cabildo de Fuerteventura.  
*Återinvigningen*. Konceptkonstmuseum, Rydboholm, Suecia.  
**2000** *Obeliscos para el siglo XXI*. Parque de Santa Catalina. Cabildo Insular de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria. *Multigrafías*. Galería Dasto. Oviedo. *Observatori 2000. Ier Festival Internacional d'Investigació Artística de València*. Museo de la Ciencia Príncipe Felipe. Valencia. *Feria Internacional de Grabado y Edición de Arte Estampa-2000*. Madrid. Galería DASTO.  
**1999** *Desencuentro en Oporto*. Sala de Exposiciones de RENFE. Valencia. *Desencuentro en Oporto*. Galería Por Amor a Arte. Oporto, Portugal. *X Bienal de Arte Internacional de Vilanova de Cerveira*. Galería Por Amor a Arte. Portugal. *Convergencias / Divergencias*. Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM). Las Palmas. *Diáspora. Encuentro internacional de Arte. Intervenciones Urbanas*. Ciudad de Oviedo. *Cabanyal -Canyamelar Portes Obertes'99*. Valencia.  
**1998** *Ni demasiado cerca ni demasiado lejos*. Cruce. Madrid. *Proyecciones Urbanas*. Santa Cruz de Tenerife.  
*Islas/Islands*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. Sevilla. *En Latitud*. (Bienal de Dakar). Café des Arts. Dakar. Senegal.  
**1997** *Millares de Excusas*. Círculo de Bellas Artes. Madrid. *Efecto Placebo*. Edificio Miller. Las Palmas de Gran Canaria. *El Día de la foto*. Lae.sferazul. Valencia. *Fondos del CAAM. Últimas tendencias*. Centro Atlántico de Arte Moderno. Las Palmas de Gran Canaria. *Prometeo Encadenado*. Arsenal. Bilbao. *Islas/Islands*. Centro Atlántico de Arte Moderno. Las Palmas de Gran Canaria.  
*Nerval: Tres Mares*. Rekalde-Area 2. Bilbao.  
*Prometeo Encadenado*. Casa UBU. Vitoria./ Escuela de Artes y Oficios. Pamplona.  
*Islas/Islands*. Centro de Arte La Recova. Santa Cruz de Tenerife.

**FRANCIS NARANJO.** 1961, Sta. María de Guía. Gran Canaria, Spain

**INDIVIDUAL EXHIBITIONS** (a selection)

- 2002** *White time*. La Regenta Art Centre. Las Palmas de Gran Canaria. *White time*. La Granja Art Centre. Santa Cruz de Tenerife.  
*Bakom Ansiktet (Behind the Face)*. Ekeby Qvarn Art Space. Uppsala. Sweden.  
**2001** *Orden cuántico*. Foto-Ars. Lanzarote.  
**2000** *The new world border*. Galería Por Amor A Arte. Oporto. Portugal  
**1999** *Toponimias. Horno de La Ciudadela*. Pamplona.  
**1998** *In a Faraway Country, u-topos*. (EVENT 4). Ekeby Qvarn Art Space. Uppsala. Sweden.  
**1996** *Eyes Open/Closed. Purgatory II. (Movement-Inertia)*. Valencia. Vigilias. Saro León Gallery. Las Palmas de Gran Canaria.  
**1995** *Historias Minimas*. Vanguardia Gallery. Bilbao.  
**1994** *El ojo no toca lo que ve*. El Diente del Tiempo Gallery. Valencia.  
**1992** *Conjuro*. San Antonio Abad Hall. Gran Canaria Island Council.

**GROUP EXHIBITIONS** (a selection)

- 2002** Segunda clase o turista. Molino de Antigua Exhibition Hall. Fuerteventura.  
 Spanish video-art exhibition. Bathroom Gallery Halifax, Nova Scotia. Canada.  
*Interlap-project*. Kunstverein Panitzsch. Leipzig, Germany.  
*Punto.dot*. Punto Gallery. Valencia.  
*Intentos*. Vídeos hechos por artistas españoles que no hacen videos, o casi. La Rajoleria Museum. Paiporta. Valencia.  
**2001** *Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo). Dasto Gallery, Oviedo.  
*Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo). Dasto Art Centre. Oviedo.  
*PROYECTO NUR (Naturaleza, Utopías y Realidades)*. International Art Encounter. Osorio, Teror, Gran Canaria.  
*Cabanyal Portes Obertes IV*. Interventions in public spaces. Valencia. Canarias Siglo XX. La Granja Art Centre. Santa Cruz de Tenerife. Canarias Siglo XX. La Regenta Art Centre. Las Palmas de Gran Canaria.  
*Entre Juan y Francis* (Juan Hidalgo y Francis Naranjo). Exhibition Hall of the Fuerteventura Council.  
*Återinvigningen*. Konceptkonstmuseum, Rydboholm, Sweden.  
**2000** *Obeliscos para el siglo XXI*. Santa Catalina Park, Gran Canaria Island Council, Las Palmas de Gran Canaria.  
*Multigrafías*. Dasto Gallery. Oviedo.  
*Observatori 2000*. Ist Valencia International Festival of Artistic Research. Príncipe Felipe Science Museum. Valencia.  
*Feria Internacional de Grabado y Edición de Arte Estampa-2000*. Madrid. Dasto Gallery.  
**1999** *Desencuentro en Oporto*. RENFE Exhibition Hall. Valencia.  
*Desencuentro en Oporto*. Por Amor a Arte Gallery. Oporto, Portugal.  
*X Bienal de Arte Internacional de Vilanova de Cerveira*. Por Amor a Arte Gallery. Portugal.  
*Convergencias / Divergencias*. Atlantic Centre of Modern Art (CAAM). Las Palmas.  
*Diáspora*. International Art Meet. Urban Interventions. Oviedo City. Cabanyal -Canyamelar Portes Obertes' 99. Valencia.  
**1998** *Ni demasiado cerca ni demasiado lejos*. Cruce. Madrid.  
*Proyecciones Urbanas*. Santa Cruz de Tenerife.  
*Islas/Islands*. Andaluz Centre of Contemporary Art. Sevilla. En Latitud. (Dakar Biennial). Café des Arts. Dakar. Senegal.  
**1997** *Millares de Excusas*. Fine Arts Group. Madrid.  
*Efecto Placebo*. Miller Building. Las Palmas de Gran Canaria. El Día de la foto. Lae.sferazul. Valencia.  
*Fondos del CAAM. Últimas tendencias*. Atlantic Centre of Modern Art (CAAM). Las Palmas de Gran Canaria.  
*Prometeo Encadenado*. Arsenal. Bilbao.  
*Islas/Islands*. CAAM. Las Palmas de Gran Canaria.  
*Nerval: Tres Mares*. Rekalde-Area 2. Bilbao.  
*Prometeo Encadenado*. Casa UBU. Vitoria./ School of Arts and Crafts. Pamplona.  
*Islas/Islands*. La Recova Art Centre. Santa Cruz de Tenerife.



104

**DETRÁS DEL ROSTRO****AUTOR**

Francis Naranjo

**FICHA TÉCNICA**

Tres circuitos cerrados de televisión: en el primer monitor observamos lo que ocurre en tiempo real en el lugar de acceso (exterior) a la muestra, en el segundo monitor observamos lo que ocurre en el lugar donde en ese momento se encuentra el espectador/es, en el tercer monitor nos observamos individualmente sin la posibilidad de descubrirnos el rostro; componentes electrónicos, metal, PVC, madera y laca.

2002. Cortesía Ekeby Qvarn Art Space, Suecia.

**DETRÁS DEL ROSTRO (BEHIND THE FACE)****AUTHOR**

Francis Naranjo

**TECHNICAL INFORMATION**

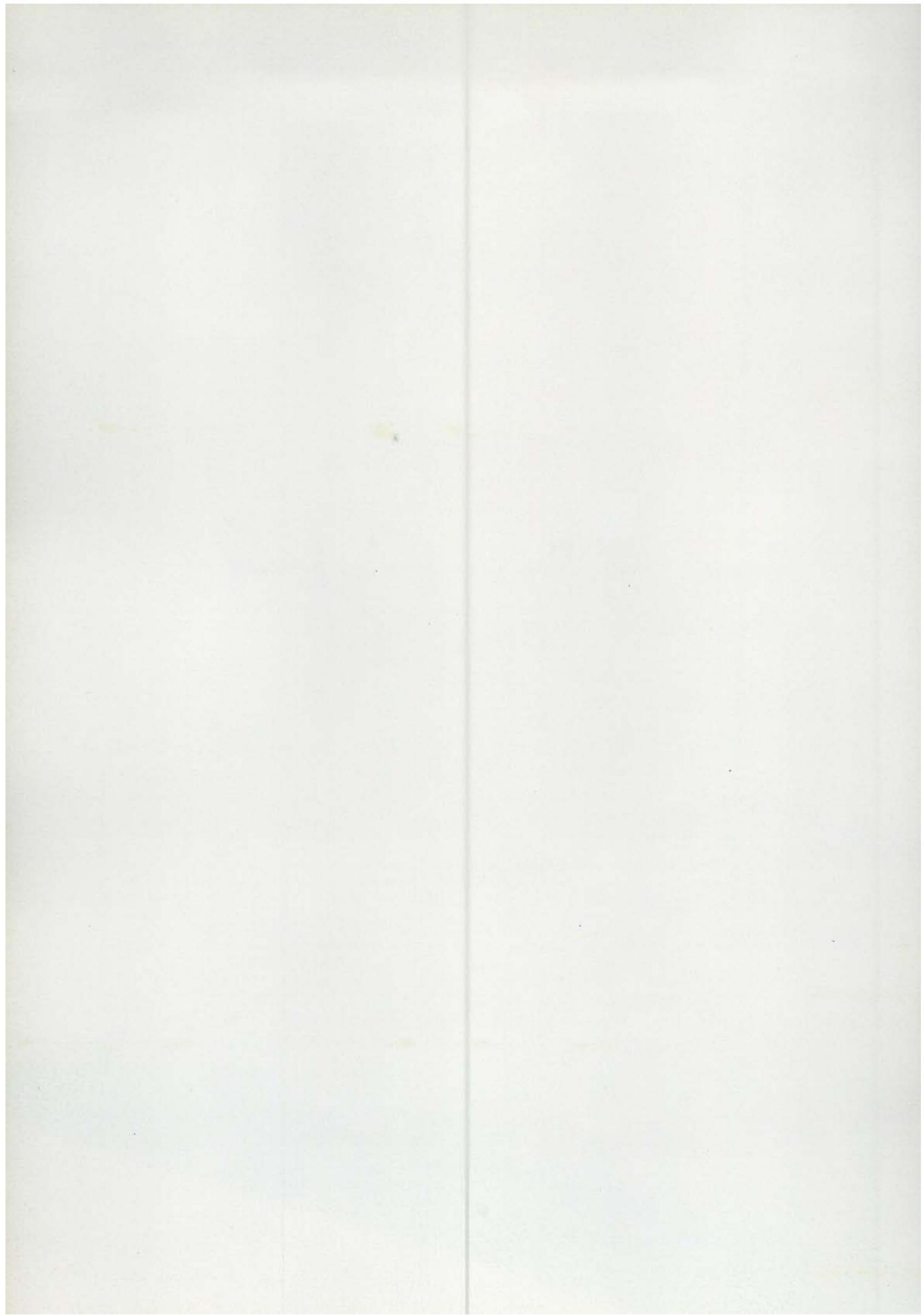
Three closed television circuits: the first monitor shows what is happening in real time at the entrance to the exhibition, on the second we can see the spectators inside and on the third we see ourselves without actually seeing our face - electronic components, metal, PVC, wood and varnish.

2002. Courtesy of Ekeby Qvarn Art Space, Sweden.

10°

DOLCE & GABBANA | DOLCE & GABBANA





## **Muestras**





## Colectivo de expresión multimedia A Multimedia expression group

109

A nivel musical, durante la década de los 80 se produce una explosión creativa que da como resultado la formación de una gran cantidad de bandas que llegan a tener bastante repercusión a nivel insular y en muchos casos a nivel nacional. Bandas como Los Dalton, Vicious Soul, Los Malos, Soviet Love, Enac Ska, Sin Radio, Hermanitas, Cabeza Borradora, Saliva, King Thrash Fandango, y muchas otras, podían ser vistas y escuchadas cualquier fin de semana en diferentes salas de Las Palmas de Gran Canaria, La Calle y La Fábrica, por mencionar las habituales, ya que eran muchos los espacios que aun no estando destinados a este fin, se atrevían a organizar conciertos.

Muchos de estos grupos se embarcaron incluso en la aventura de la autoproducción como respuesta a la indiferencia de las instituciones oficiales y la inexistencia de sellos discográficos interesados en lo que estaba sucediendo en las Islas. Así nació Ruin Records (sello creado por Domingo Alemán y Yulimar Cardero componentes del grupo Soviet Love) que sirvió de plataforma para editar los trabajos de numerosos grupos canarios, generalmente autofinanciados.

Es a finales de los 90 donde este desarrollo creativo empieza a verse frenado bruscamente. El motivo principal fue el cierre de las salas de conciertos por parte del Ayuntamiento de la capital grancanaria. Pronto, todo ese trabajo queda sumergido en el más profundo olvido y estas bandas empiezan a desaparecer, a la vez que se inicia una tendencia hacia la música electrónica que permite a los músicos explorar nuevos estilos individualmente y sin salir de casa.

En este momento, toman el relevo los dj's y las fiestas privadas como única alternativa para un sector de la sociedad, minoritario pero amplio, que no está interesado en las propuestas musicales que se ofertan desde el ámbito institucional, ya sea el World Dance Music de los 40 Principales, el Son Latino, Atlántica, o cualquiera de los conciertos destinados a los aficionados de músicas más comerciales que sólo contrata artistas que se repiten con demasiada frecuencia, dejando fuera aportaciones más innovadoras y vanguardistas que son reclamadas por este sector de la población al que hacíamos referencia.

También habría que dejar constancia del excesivo peso que todo lo relacionado con la música del folclore canario ha ido adquiriendo como seña de identidad de "lo nuestro", dejando la sensación de que esta comunidad no ha entrado todavía en el siglo XXI y sigue emocionándose con verse reflejada en una imagen idealizada de un pasado romántico. Esta crítica no implica suprimir dicho folclore, pero sí reivindicar que han pasado muchas cosas en estos últimos años, globalización incluida, para dejarlas de lado o ignorarlas.

De este sentimiento de abandono surge nuestro colectivo. En MASCERO, sabemos que hay mucha gente con inquietudes artísticas y con ganas de

In musical circles, in the 80s, there was a creative explosion which gave rise to the formation of a large number of bands which produced certain repercussion on the island level and even, on occasions, on a national level. Bands such as the Daltons, Vicious Soul, Los Malos, Soviet Love, Enac Ska, Sin Radio, Hermanitas, Cabeza Borradora, Saliva, King Thrash Fandango, and many more could be appreciated at weekends in the various live music joints in Las Palmas de Gran Canaria La Calle and La Fábrica, above all, which were the most usual gigs, since there were many other places who organised concerts without the requisite installations for the same.

Many of these groups even embarked upon the adventure of producing their own recordings in response to the total indifference with which the official institutions received their work and the lack of companies vaguely interested in what was going on in the islands, music-wise. That was how Ruin Records came to be (the company created by Domingo Alemán and Yulimar Cardero, both members of the group, Soviet Love) which launched self-financed ventures of many of the Canary groups.

The end of the Nineties called a halt to this creative development. The main reason for this stalling of activity was the fact that the Town Council closed down many of the live music venues. It did not take long for the groups to be submerged in complete oblivion and for them to disappear. This coincided with a move towards electronics which allowed the musicians to explore new individual styles in the comfort of their own homes.

DJs and private parties were the only alternative open to a broad minority of the Society who were not interested in the music on offer at an institutional level, whether it be the World Dance Music of the Top 40, or the Latin Sounds, Atlantic festivals or whatever of the concerts designed to cover commercial demands with the same bill of fare being served over and over again at the risk of indigestion rather than covering the requirements for new creative menus such as were demanded by the people to whom we have already made allusion.

We should also mention that there had been excessive insistence on Canary folk music as a need to build up an identity of 'who we are', which produced a sense of not belonging fully to the XXIst century and being suspended somewhere in a semi-romantic nostalgic idealised Past. This is not intended as a criticism of our folk music but rather is an attempt to vindicate that many other valuable productions have existed in the last few years, even in the presence of globalisation, which should have been afforded greater interest.

Our group has attempted to do just that. In MASCERO, we are aware that there are a lot of people who are interested in expressing themselves freely and creatively

expresarse y de compartir su creatividad. Nuestra intención es crear un espacio virtual donde tengan cabida todas las disciplinas de expresión ligadas a la cultura alternativa, así como desarrollar proyectos que hagan llegar esos trabajos a un sector de la sociedad que ahora mismo parece estar disperso y deseoso de que alguien muestre algo diferente en esta ciudad.

MASCERO (+0) es una asociación cultural sin ánimo de lucro cuyo objetivo principal es difundir la música electrónica en Canarias así como cualquier manifestación artística alternativa que no encuentre lugar donde ser mostrada (fotografía, vídeo, artes visuales, etc...).

Hasta el momento son varios los eventos que ha organizado +0. En ellos, se han combinado música en directo, sesiones de dj's, proyecciones de diapositivas, instalaciones, etc. Podemos decir que el poder de convocatoria ha ido aumentando gracias al público que ha asistido a los mismos, ya que el boca a boca ha sido nuestro principal medio de difusión.

Para la X Edición 2002 del Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias, +0 ha querido centrarse en la difusión de artistas que trabajan en el sector de la música electrónica con la intención de mostrar el alto nivel de creatividad que se está generando en el ámbito insular debido, como ya se ha dicho, a la autonomía que permiten las nuevas tecnologías para la autoedición de trabajos artísticos. Sin embargo, todo estos esfuerzos si no llegan a lo público producen un efecto de atonía y cansancio que no es recomendable para la buena salud de la cultura contemporánea, que es un indicador más de la salud que goza nuestra comunidad.

Durante varios días (del día 22 al 26 de octubre de 2002), en el Parque Santa Catalina se podrá disfrutar de diferentes sesiones y actuaciones en directo que abarcarán distintos estilos dentro de la música electrónica: ambient, chill out, electro, minimal, break beat, house y techno. Habría que destacar la participación de artistas tan relevantes como Luis Ortiz, Ruin Man, Primitive Sound System, junto a una selección de los dj's locales más significativos dentro de cada estilo.



#### Oswaldo Hernández

Miembro fundador de +0, trabajador social, y Dj. Ha trabajado como auxiliar técnico en diversas ocasiones para compañías como la Fura dels Baus, Atlántica, Womad, Campus Rock y Televisión Española desde el año 1995. Por su profesión, realiza proyectos de participación social dentro del colectivo.

#### Vicente Ferrera

Miembro fundador de +0, técnico de sonido y Dj. Destaca por su larga andadura profesional que comienza en 1985 como técnico de la compañía canaria de teatro en Palermo y Oporto. Técnico jefe de la empresa Sonigran desde el mismo año realizando eventos como carnavales desde 1995 hasta 2002, San Juan desde 1994 a 1999, festivales como Atlántica y Campus Rock, en varias ediciones, conciertos con Chick Corea, James Brown, Gloria Gaynor, Mike Mianieri, entre otros. Ha realizado la grabación de algunos discos con artistas locales como Los Coquillos y Enac Ska.

Actualmente es jefe del departamento de audiovisuales del Teatro Cuyás.

in music. Our intention is to create a virtual space where this alternative culture can make itself heard and to work upon projects for a sector of Society which wants to hear something new in this city.

MASCERO (+0) is a non-profit making cultural association, the main aim of which is to produce electronic music and any other alternative artistic manifestation which has no official place to make itself heard or seen (photography, video, visual arts etc.).

We have already organised a series of events, combining live music with DJ sessions, slide shows, installations and much, much more. We have begun to reach a wider and wider audience thanks to word of mouth.

For the Xth Edition 2002 of the Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias, +0 decided to concentrate on the musicians working with electronic music to show the enormous level of creativity which exists in the islands in this sector, thanks to the relatively autonomous nature of the pursuit and the possibility of self-editing and recording thanks to the new technologies. However, all of this effort is fruitless if there is no feedback from the general public or no-one is aware of the amount of work which is being carried out and the relative good health of the sector. Without an audience, this music is destined to die a slow death, something which is evidently not recommendable for our community.

From the 22nd to the 26th October, in the Parque Santa Catalina, we will be offering various live sessions covering different styles within electronic music: ambient, chill out, electro, minimal, break beat, house and techno. We will be offering live figures of such relevance as Luis Ortiz, Ruin Man, Primitive Sound System, together with a series of the most outstanding local DJs in the field.

#### Oswaldo Hernández

Founder member of +0, social worker and DJ. Oswaldo has worked on occasions as an auxiliary technician for companies such as la Fura dels Baus, Atlántica, Womad, Campus Rock and Televisión Española as of the year 1995. His profession means that he is responsible for the projects designed at social participation within the group.

#### Vicente Ferrera

Founder member of +0, sound technician and DJ. Vicente began in 1985 as a technician for the Canary theatre company in Palermo and Oporto. As chief technician in the company, Sonigran, he worked in the production of the Carnival events from 1995 to 2002, San Juan from 1994 to 1999, and in festivals such as Atlántica and Campus Rock on various occasions and for the concerts of Chick Corea, Gloria Gaynor, James Brown and Mike Mianieri among others. He has worked with other local groups such as Los Coquillos and Enac Ska in the recording studios.

At present, he is the head of the audiovisual department in the Teatro Cuyás.



MASCERO(+0)

### Amanda López

Miembro fundador de +0, artista visual, músico y Dj. Componente del grupo Soviet Love, (como guitarrista, teclados, secuenciadores y voz) desde 1994 hasta 2000, periodo en el que se publicaron tres albums en Cd y dos singles en vinilo con Ruin Records y un Cd con el sello Subterfuge como 1º premio del concurso de maquetas de la revista Ruta 66. También finalistas del concurso de Rock Villa de Bilbao. Participaron en varios festivales- Festimad (Madrid), Serie B (La Rioja) en dos ocasiones, Psychiatric (Barcelona) en dos ediciones, Youthing (Mallorca) y Underplatano (Las Palmas) entre otros. Formo parte de otras bandas como Saliva (con la que publicó un Cd ) y 13XL que participó en varios eventos del colectivo Protone. Ha realizado la composición musical del espectáculo de Danza Contemporánea Sueño de Cangrejos de Compañía Platanera y Lagrimas de Una Sirena de Ruth Moreno. Responsable de la parte gráfica y visual de +0 y estudiante de Bellas Artes.

### Amanda López

Founder member of +0, visual artist, musician and DJ. Member of the group Soviet Love, (Guitar, piano, sequencers and vocals) from 1994 to 2000. During this period, the group produced three CDs and two singles with Ruin Records and another CD with Subterfuge which won the 1st prize in the magazine Ruta 66. The group was also among the finalists in the Rock Villa de Bilbao competition. As a group, Amanda participated with Soviet Love in various festivals- Festimad (Madrid), Serie B (La Rioja) on two occasions, Psychiatric (Barcelona) in two editions, Youthing (Majorca) and Underplatano (Las Palmas) amongst others. Amanda also formed part of other groups such as Saliva (with whom she cut a CD) and 13XL which participated in various events organised by Protone. She composed the music for the Crab Dream (Sueño de Cangrejos) for the contemporary Dance company, Compañía Platanera and a Mermaids Tears (Lagrimas de Una Sirena) for Ruth Moreno. She is responsible for the graphic and visual art component of +0 and is a Fine Arts student.

111



### Guzmán Domínguez

Miembro fundador de +0, músico y Dj. Comenzó en la música como alumno y miembro de la Banda Municipal de Música de Teror, así como en la academia de la Orquesta Filarmónica y Orquesta Joven, como trombonista. Miembro de diferentes grupos de música popular y tradicional tanto canaria como cubana y mejicana principalmente, Parranda de Teror y La Charanga. Colaborador de bandas como Los Malos (directos) y Sin Radio (directo y disco). Componente de Enac ska, una de las bandas con mayor repercusión a nivel insular a finales de los noventa. Ganadores del certamen Imaginarock 96 (Revolver-Madrid). Editaron dos trabajos en Cd y participaron en diversos festivales como Doctor Music 97 (Pirineo), Maré de Agosto (Azores), Atlántica (Las Palmas) y Underplátano (Las Palmas). Formó parte de Soviet Love participando en los eventos antes mencionados así como en 13 XL.

### Guzmán Domínguez

Founder member of +0, musician and DJ. He began his career in music as member of the town band of Teror and in the Academy of the Youth Philharmonic, playing the trombone. He has played in various groups which produce traditional Canary, Cuban and Mexican folk music, above all in the Parranda de teror and La Charanga. He plays (live) with groups such as Los Malos, and Sin Radio (live and on recordings). He is a member of the group Enac Ska, which was one of the most popular groups in the islands at the end of the Nineties and winners of Imaginarock 96 (Revolver-Madrid). The group has cut two CDs and has participated in various festivals such as Doctor Music 97 (The Pyrenees), Maré de Agosto (Azores), Atlántica (Las Palmas) and Underplátano (Las Palmas). Was also a member of Soviet Love participating in the events previously mentioned for other components of the same group, such as 13 XL.

Contacto | Contact

Tel: 658 518 673 / 658 518 674

10°

canariasmediafest2002



### RUIN RECORDS

RUIN RECORDS es un sello discográfico independiente creado en 1995 por Domingo Alemán y Yuli , miembros del grupo SOVIET LOVE .para editar el primer disco de la banda.

Aparte de editar 5 discos de Soviet Love ( 3 cds y 2 eps), Ruin editó en 1996 los primeros trabajos en formato EP de las bandas SIN RADIO, INADAPTADOS Y KING TRASH FANDANGO , en 1997 el primer cd de SIN RADIO , en 1998 el primer cd de SALIVA y en 1999 el primer cd de RUIN MAN . Todas estas bandas han sido parte fundamental en la escena musical alternativa en las islas durante la década de los noventa.

Además , bandas como ENAC SKA, HERMANITAS o FROG CIRCUS se han autoeditado sus primeros trabajos a través de Ruin Records, utilizando su infraestructura y obteniendo a través del sello los permisos necesarios para dichas ediciones.

En el año 2001 , RUIN ha vuelto a la actividad tras un breve parón , editando dos nuevos discos de Domingo Alemán : El segundo disco de RUIN MAN "Canelo" y un nuevo proyecto llamado ESTARQUII.

En "Canelo" , la tecnología se mezcla con instrumentos convencionales (guitarras, batería , metales, etc) creando atmósferas a veces más cercanas al pot-rock, otras al dub , al trip hop o a la psicodelia y siempre con bases electrónicas que le dan un aire a tecno-rock.

Actualmente RUIN MAN en directo lo forman una banda de seis personas, algunas de ellos antiguos miembros de Soviet Love o Sin Radio; más el imprescindible técnico de sonido .

ESTARQUI sin embargo es un proyecto totalmente electrónico encuadrado en el "techno" oscuro y minimalista y con clara orientación a la pista de baile.

Para finales de 2002 RUIN tiene previsto editar un recopilatorio de lo más interesante de la escena musical alternativa de las islas cuyo título será "Extraños en el Paraíso".

### RUIN RECORDS

RUIN RECORDS is an independently run record company which was created by Domingo Alemán and Yuli, members of the group, Soviet Love, in 1995 to bring out the first record of this group.

Apart from the five records of Soviet Love (3 CDs and 2 EPs) Ruin produced the first EPs of SIN RADIO, INADAPTADOS and KING TRASH FANDANGO : in 1997, the first CD of SIN RADIO, in 1998, the first CD of SALIVA and in 1999, the first CD of RUIN MAN . All of these bands are basics to the history of alternative music in the islands in the Nineties.

Other groups such as ENAC SKA, HERMANITAS and FROG CIRCUS have cut their own records in Ruin Records, using the company's infrastructure to obtain the necessary licences for these editions.

113

In the year 2001, after a certain lull in activities, RUIN produced two new records by Domingo Alemán. The second record by RUIN MAN " Canelo" and a new project under the title of ESTARQUI also belong to this period .

In "Canelo" , techno is combined with conventional instruments (guitars, drums, metal etc) creating atmospheres in many ways reminiscent of pot-rock, others such as dub , trip hop and psychodelia, always using electronic bases to produce an atmosphere of technorock.

RUIN MAN , the live group, at present consists of six members, some of whom are former Soviet Love and Sin Radio components plus of course the necessary sound technician.

ESTARQUI, however, is totally electronic music, framed in the vein of minimalist and obscure 'techno' and clearly directed at a disco audience.

For the end of 2002, RUIN has plans to bring out a collection of the most representative of the alternative music produced in the islands under the title, "Extraños en el Paraíso".



## Festival Internacional de Cine de Animación International Festival of Animated Film

### Un poco de historia

El Festival cumplió su 40 aniversario en el año 2000.

En un principio, dos asociaciones, una de ellas el cine club de Annecy, deciden proponer una programación de películas de animación durante la celebración del Festival de Cannes de 1956. Tras el éxito obtenido por dos Jornadas Internacionales de Cine de Animación (JICA), sección fuera de concurso del Festival de Cannes, se constata que este festival deja apenas espacio para la animación y que ni el *show business* ni el *glamour* que lo rodean, encajan bien con los creadores del cine imagen a imagen.

Así que los organizadores, con ocasión de los actos de conmemoración del centenario de la anexión de Saboya celebrados en presencia del General de Gaulle, plantean el traslado de las JICA a las orillas del lago de Annecy.

El primer Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy se celebra del 7 al 12 de junio de 1960. El Festival, apadrinado por Alexandre Alexeiff, Max Fleischer, Paul Grimault, Ivan Ivanovvano y Jiri Trnka, atrae a representantes procedentes de una veintena de países. ¡Y qué representantes! Entre otros, Bruno Bozzetto, George Dunning, John Halas, John Hubley, Grant Munro, Ernest Pintoff, Bretislav Pojar, Dusan Vukotic, Karel Zeman...

Hasta 1982, el Festival se organiza desde París, en colaboración con el cine club de Annecy.

Cada bienal exhibe ante los profesionales entre 300 y 400 películas. Entonces, se considera a Annecy como un reducto elitista, incluso académico, famoso por el cine de autor y, por lo tanto, limitado al cortometraje, su formato preferido.

Finalmente, en 1982, la sede de la organización se instala en Annecy.

El nuevo director, Jean-Luc Xiberras, pone en marcha una estrategia de desarrollo que, respaldada por la creación del Centro de Cultura de Bonlieu, permite disponer de seis salas de cine y triplicar el número de proyecciones de cintas.

Un año más tarde, en 1983, Annecy recibe a 1300 profesionales y, en 1985, el Centro Internacional de Cine de Animación (CICA) se suma a la tendencia del mercado audiovisual aceptando a concurso producciones televisivas y publicitarias.

Asimismo, se crea el Mercado Internacional del Cine de Animación (MIFA) que, con una superficie inicial de 500 m<sup>2</sup> destinada a la instalación de expositores, no ha dejado de ampliarse desde entonces hasta llegar a los 3500 m<sup>2</sup> de exposición que ocupa en la actualidad. A partir de ahí, Annecy se ha consolidado como una cita ineludible para el mundo de la animación, ya que se trata del único espacio que reúne a creadores y responsables del sector simultáneamente.

Como consecuencia lógica y culminación de la evolución impulsada por Jean-Luc Xiberras, en 1988 el Festival comienza a celebrarse anualmente.

### Background

The Festival celebrated its 40th birthday in 2000.

Two associations, one of which was the Annecy Film Club, proposed a programme of animated films for the 1956 Cannes festival. The success of two "Journées internationales du cinéma d'animation" known as JICA, in the non-competitive section at Cannes made it obvious that Cannes hardly catered for animated film, and that the environment of "showbiz and glitter" did not sit well with the film creators.

The organisers then moved the JICA to the banks of Annecy's lake as part of centenary celebrations of the annexation of the Savoy region, in the presence of General de Gaulle.

The very first Annecy International Festival of Animated Film took place from June 7 to 12, 1960. Sponsored by Alexandre Alexeiff, Max Fleischer, Paul Grimault, Ivan Ivanovvano and Jiri Trnka, it attracted names from more than twenty different countries. And what names they were! Bruno Bozzetto, George Dunning, John Halas, John Hubley, Grant Munro, Ernest Pintoff, Bretislav Pojar, Dusan Vukotic, Karel Zeman among others...

The festival's management was based in Paris and worked in co-ordination with the Annecy Film Club until 1982. Showing between three to four hundred films to professionals every other year, Annecy had become the crème de la crème or rather the erudite forum in the world of animated film, dedicated therefore to short-length film.

The headquarters finally moved to Annecy in 1982, where, under the new director, Jean-Luc Xiberras, the festival was able to show three times the number of films than previously, and occupied six cinemas in the new Bonlieu cultural centre. A year later, as many as 1,300 professionals participated in Annecy.

In 1985, the International Centre for Animated Film, CICA, set a new trend in the audio-visual market by bringing TV and custom-made film to the competition.

Mifa, the International Animated Film Market also came into being, occupying up to 500 m<sup>2</sup> of stands. It continued to expand and now occupies all of the 3500 m<sup>2</sup> exhibition space. Annecy has become the most important date in the world of animated film: bringing together both creators and decision-makers. The evolution instigated by Jean-Luc Xiberras led to the festival finally being established as an annual event in 1998. In fact, the arguments heavily in favour of the change to a yearly festival came from both American and Asian opinion, supporting the fact that the increasing number of films entered (1,270 at the last biennial in 1997) and the inclusion of a competitive element warranted the move.

Efectivamente, el elevado número de películas presentadas a selección (1270 en la última bienal de 1997), así como la creciente competencia, tanto americana como asiática, son argumentos a favor de su celebración anual.

Al celebrarse cada año se pasa de 4 a 15 personas en plantilla y el equipo se completa con el auge de la actividad. Además, unos 80 voluntarios aúnan sus esfuerzos en el momento de celebrar los actos, siendo aproximadamente 200 personas las que están manos a la obra durante la semana del Festival.

Un dato a tener en cuenta es que el Festival sólo ha dado un paso en falso en una ocasión en 40 años. En efecto, nunca se celebró la edición de 1969: la revuelta social de Mayo del 68 era aún muy reciente y todas las subvenciones otorgadas a festivales se habían suprimido...

El Festival de Annecy, hoy en plena madurez (42a edición!), conserva, con igual éxito, su influencia en la escena internacional y su implicación en el tejido local y regional. ¿Quizá radique ahí el secreto de su continuidad?

### **Los actos**

El Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy es el festival de cine de animación más importante del mundo. Cita ineludible de fama mundial, se equipara al Festival de Cannes en su género y su Gran Premio tiene el mismo valor que la Palma de Oro.

Cita obligada para profesionales, Annecy se afirma más que nunca como ciudad de referencia en la que los intercambios de ideas, los estrenos de películas y las transacciones comerciales ya no compiten entre sí, al contrario, se complementan y, día a día, enriquecen a todos los implicados en este mundo tan animado.

**Serge Bromberg**  
Director artístico

**Serge Bromberg**  
Artistic Director

### **El primer festival de animación del mundo**

El Festival de Annecy se ha consagrado mundialmente, por una parte, por el papel esencial que desempeña en la evolución de la industria de la animación y, por otra, porque representa un encuentro anual indispensable para directores, medios de comunicación, distribuidores y responsables de programación internacionales.

Annecy es el único espacio reservado en exclusividad para ellos que, además, ofrece la posibilidad de darse a conocer y reunirse a creadores y profesionales de todo el mundo.

El Festival de Annecy, provechoso para todos los profesionales de la animación, propone igualmente numerosos homenajes, retrospectivas, coloquios y seminarios en respuesta a las necesidades del sector.

### **El reconocimiento público**

El palmarés del Festival está jalónado por los grandes nombres del cine de animación. Las realizaciones de estos autores con frecuencia han trascendido el reconocimiento profesional hasta alcanzar su exhibición en salas y el favor del público, como *La vieille Dame et les pigeons* (*La anciana y las palomas*) de Sylvain Chomet, *Porco Rosso* (*Porco Rosso*) y *Princesse Mononoké* (*La princesa Mononoke*) de Hayao Miyazaki, *Le tombeau des lucioles* (*La tumba de las luciérnagas*) de Isao Takahata, *L'impitoyable Lune de Miel* (*La implacable luna de miel*) de Bill Plympton, *Kirikou et la Sorcière* (*Kirikú y la bruja*) de Michel Ocelot...

Possiblemente desconoce que fue precisamente en Annecy donde Nick Park presentó su primera película, en la categoría de películas de fin de estudios, cuyos personajes Wallace y Gromit han dado la vuelta al mundo. También Michel Ocelot presentó, hace más de diez años, algunos episodios de su

The move to an annual event required more staff and the team expanded from 4 to 15. In addition, more than 80 volunteers regularly offer their services for the shows, and during the week of the Festival there can be as many as 200 people "on board"!

It is worth noting that the Festival has only been a "let-down" once in 40 years: in 1969 when the event did not, in fact, take place. There was still an atmosphere of widespread social rebellion and all grants allocated to festivals had been cut.

The Annecy of today is fully mature (42 years old!), and continues to shine even more brightly than before throughout the world, while still maintaining its place in the heart of both the local and regional fabric. Could that be the secret of its long life?

### **The Evidence**

The Annecy International Festival of Animated Film is the leading animated film festival in the world. Recognised the world over as the most important date of the year, it is the "Cannes" of its genre, and its grand prize is equal to the Palme d'or. The town of Annecy is now renowned for its exchange of ideas, film showings and business transactions which complete and enrich the daily lives of all the actors in this very animated world.

### **The First Festival of Animated Film in the World**

The Annecy Festival has become an indispensable event partly for its role in the evolution of the art of animation and also for what it represents - an important annual encounter for international directors, broadcasters, distributors and programmers.

Annecy is the only place reserved exclusively for them, bringing together animators and professionals from all over the world. The Annecy Festival, now an established competition for animated film professionals, caters to the needs of the profession by with tributes and retrospectives, and colloquia and seminars.

### **Public Recognition**

The prize winners are generally the biggest names in the world of animated film. Their works go far beyond the confines of professional recognition and have been shown in public cinemas to great acclaim.: Sylvain Chomet (*La vieille Dame et les pigeons* - The old woman and her pigeons), Hayao Miyazaki (*Porco Rosso*, *Princess Mononoké*), Isao Takahata (*Grave of the Fireflies*), Bill Plympton (*I Married a Strange Person*), Michel Ocelot (*Kirikou and the Sorceress*)...

Did you know that Nick Park showed his first film in the school and graduation films category at Annecy and that it was from here that the characters Wallace and Gromit toured the world? Ten years ago, Michel Ocelot also showed some episodes which were to form part of his

última película *Princes et Princesses* (*Príncipes y princesas*), aclamada y proyectada en salas después del éxito de *Kirikou et la Sorcière*, que obtuvo el Gran Premio de largometraje en la edición de 1999.

Actualmente, Chris Wedge y Pete Docter, que presentaron en Annecy sus primeras obras, ocupan los primeros puestos de la cartelera y acuden para presentar y hablar de *Ice Age* (*La edad del hielo*) y *Monster & Cie* (*Monstruos S.A.*), respectivamente.

#### Algunas cifras reveladoras

1960: 170 películas inscritas, 68 películas en la sección oficial, 10 sesiones, 60 acreditaciones, 16 países representados. Se contabilizaron únicamente 95 productores, 19 distribuidores y ninguna cadena de televisión.

2000: 1092 películas inscritas, 279 películas en la sección oficial, 7 salas para 600 proyecciones, 5300 acreditaciones, más de 100000 espectadores, 670 sociedades registradas en el MIFA...

2001: 1070 películas inscritas, 242 películas en la sección oficial, 8 salas, más de 500 proyecciones, 5800 profesionales acreditados, 125000 visitantes, 920 sociedades participantes en el MIFA...

latest film *Princes et Princesses*, highly-praised and released straight onto the cinema circuit after last year's success of *Kirikou and the Sorceress* (Grand Prize for Feature Films, Annecy 99).

Today it is Chris Wedge and Pete Docter, previously part of a panorama with their first works, who top the bill by coming to show and discuss their respective films: *Ice Age* and *Monster & Cie*.

#### Some relevant figures

1960 : 170 films entered, 68 films in the official selection, 10 showings, 60 accredited participants, 16 countries represented. Only 95 producers, 19 distributors, and not one television station were present.

117

2000 : 1092 films entered, 279 films in the official selection, 600 films shown on 7 screens, 5300 listed accreditations, more than 100 000 visitors, 670 companies registered in Mifa...

2001 : 1070 films entered, 242 films in the official selection, 8 screens, more than 500 films shown, 5 800 accredited professionals, 125 000 visitors, 920 companies participated in Mifa.



©SUPINFOCOM.

**COMICS TRIP (COMICS TRIP)**

**Dirección:** Barnouin Christophe, Bonnin Nathalie, Degardin Luc  
2000, Francia, 0:06:09 minutos  
**Categoría:** Películas de fin de estudios  
**Técnica:** Ordenador 3D  
**Sinopsis:** Un niño cree vivir aventuras extraordinarias mientras se dirige a una fiesta de cumpleaños.  
**Producción:** Marie-Anne Fontenier  
**Premios:** Mención especial del jurado de películas de fin de estudios, Annecy 2001  
**Clasificación:** Todos los públicos

**Comics Trip ()()**

Director : Barnouin Christophe, Bonnin Nathalie, Degardin Luc  
France , 2000, 0:06:09 mins  
Category : Graduation film  
Technique : 3D computer  
Story : The extraordinary adventures of a small boy on his way to a birthday party.  
Producer : Marie-anne Fontenier  
Awards : Special mention by the graduation film jury at Annecy  
2001  
Audience : All



©ENSAD - ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS DÉCORATIFS.

**GÉRALDINE (GÉRALDINE)**

**Dirección:** De Pins Arthur  
2000, Francia, 0:08:45 minutos  
**Categoría:** Películas de fin de estudios  
**Técnica:** Pintura sobre papel, ordenador 3D  
**Sinopsis:** Un día Gérald se despierta metamorfoseado en mujer.  
**Producción:** Fabienne Vansteenkiste  
**Premios:** Premio a la mejor película de fin de estudios, Annecy 2001; Gran Premio del Público, Limoges 2000  
**Clasificación:** Todos los públicos

**Géraldine ()()**

Director : De Pins Arthur  
France , 2000, 0:08:45 mins  
Category : Graduation film  
Technique : Painting on paper, 3D computer  
Story : Gérald wakes up one day metamorphosed into a woman.  
Producer : Fabienne Vansteenkiste  
Awards : Prize for the best graduation film, Annecy 2001; Limoges 2000, Grand Public Prize  
Audience : All  
Young people  
Adults



©SUPINFOCOM.

**AP 2000**

**Dirección:** Bail Loïc, Delpoux Aurélien, Ebzant Sébastien, Lauwick Benjamin  
2000, Francia, 0:08:15 minutos  
**Categoría:** Películas de fin de estudios  
**Técnica:** Ordenador 3D  
**Sinopsis:** Los parásitos que han fijado su domicilio en el lomo de un perro, deben luchar contra un producto antipulgas, el AP 2000.  
**Producción:** Marie-Anne Fontenier  
**Premios:** Premio especial del jurado de películas de fin de estudios, Annecy 2001; Premio del jurado juvenil "Canal J / Annecy 2001" de películas de fin de estudios  
**Clasificación:** Todos los públicos

**AP 2000 ()()**

Director : Bail Loïc, Delpoux Aurélien, Ebzant Sébastien, Lauwick Benjamin  
France , 2000, 0:08:15 mins  
Category : Graduation film  
Technique : 3D computer  
Story : The parasites on the back of a dog have to fight against an anti-flea product: AP 2000.  
Producer : Marie-Anne Fontenier  
Awards : Special jury prize for graduation films, Annecy 2001  
Junior jury prize "Canal J / Annecy 2001" for school and graduation films  
Audience: All



©RAI FICTION, LANTERNA MAGICA

**PINOCCHIO (PINOCCHIO) (PINOCHO)**

**Dirección:** D'Alo Enzo  
2000, Italia, 0:03:25 minutos  
**Categoría:** Piloto  
**Técnica:** Dibujo sobre celulosa  
**Sinopsis:** Mattotti y D'Alo recrean la historia del personaje que ha conquistado los corazones y los sueños de generaciones de niños del mundo entero: Pinocchio.  
**Producción:** Maria Fares  
**Premios:** Premio al mejor capítulo piloto de serie o de especial de TV, Annecy 2001  
**Clasificación:** Todos los públicos

**Pinocchio ()()**

Director : D'Alo Enzo  
Italy , 2000, 0:03:25 mins  
Category : Pilot  
Technique : Drawing on cellulose  
Story : Mattotti and d'Alo revisit the story of the personage who has had a place in the hearts and dreams of generations of children throughout the world: Pinocchio.  
Producer : Maria Fares  
Awards : Prize for a pilot series or TV special, Annecy 2001  
Audience: All



©BOLEX BROTHERS LIMITED.

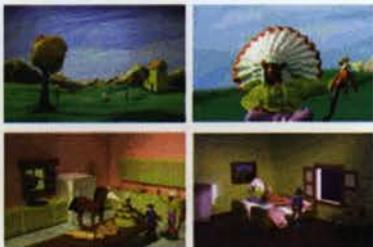
**NESTEA "CLOSED"**

**Dirección:** Borthwick Dave  
**Año:** 1999, Gran Bretaña, 0:00:40 minutos  
**Categoría:** Anuncio publicitario  
**Técnica:** Marionetas  
**Sinopsis:** Publicidad para Nestea.  
**Producción:** Andy Leighton  
**Premios:** Holland Animation International Festival 2000, Best Commercial (Premio al mejor anuncio publicitario, Festival Internacional de Animación de Holanda 2000); Premio al mejor anuncio publicitario, Annecy 2001

**Clasificación:** Jóvenes**Nestea "Closed" ( )()**

**Director:** Borthwick Dave  
**Año:** Great Britain, 1999, 0:00:40 mins  
**Categoría:** Advertising film  
**Técnica:** Puppets  
**Story:** Advertisement for Nestea.  
**Producer:** Andy Leighton  
**Awards:** Holland Animation International Festival 2000, Best Commercial  
**Audience:** Young adults

119



©LA PARTI PRODUCTION, PIC PIC ANDRÉ PRODUCTIONS

**PANIQUE AU VILLAGE "LE GÂTEAU"**

**(PANIC IN THE VILLAGE "THE CAKE")**  
**(PÁNICO EN EL PUEBLO "EL PASTEL")**  
**Dirección:** Aubier Stéphane, Patar Vincent  
**Año:** 2000, Bélgica, 0:04:00 minutos  
**Categoría:** Piloto  
**Técnica:** Animación de objetos  
**Sinopsis:** Caballo ha preparado un pastel que guarda en el frigorífico para comérselo al día siguiente. Cowboy e Indio quieren comérselo inmediatamente. Caballo no está de acuerdo.  
**Producción:** Vincent Tavier  
**Premios:** Gran Premio "Annecy 2001" a la mejor producción de cine de animación para la televisión  
**Clasificación:** Todos los públicos

**Panique au village "Le gâteau" (Panic in the Village "The Cake") ( )**

**Director:** Aubier Stéphane, Patar Vincent  
**Año:** Belgium, 2000, 0:04:00 mins  
**Categoría:** Pilot  
**Técnica:** Animation of objects  
**Story:** Cheval has made a cake and puts it in the fridge for the next morning. Cowboy and Indian want to eat it straight away, but Cheval disagrees.  
**Producer:** Vincent Tavier  
**Awards:** "Annecy 2001" Grand Prize for an animated film produced for television.  
**Audience:** All



©PASSION PICTURES.

**I WALK THE EARTH (WALKTHEEARTH)**

**Dirección:** Hope Tim  
**Año:** 2000, Gran Bretaña, 0:04:00 minutos  
**Categoría:** Secuencia animada  
**Técnica:** Ordenador 3D  
**Sinopsis:** Vídeo musical de animación para King Biscuit Time, grupo de rock británico independiente.  
**Producción:** Sophie Byrne  
**Premios:** Premio a la mejor secuencia animada, Annecy 2001  
**Clasificación:** Jóvenes

**I Walk the Earth ( )()**

**Director:** Hope Tim  
**Año:** Great Britain, 2000, 0:04:00 mins  
**Categoría:** Animated sequence  
**Técnica:** 3D Computer  
**Story:** Animated music video for King Biscuit Time, a British "indie" rock band.  
**Producer:** Sophie Byrne  
**Awards:** Prize for the best animated sequence, Annecy 2001  
**Audience:** Young adults



©ARGUS INTERNATIONAL.

**MOYAZHIZN (ITSMYLIFE) (ESMIVIDA)**

**Dirección:** Berezovaya Natalia  
**Año:** 2000, Rusia, 0:03:20 minutos  
**Categoría:** Cortometraje de video  
**Técnica:** Lápiz sobre papel  
**Sinopsis:** Un cerdito narra la historia de su vida.  
**Producción:** Vladimir Repine  
**Premios:** Premio "Mike Gribble", Annecy 2001  
**Clasificación:** Todos los públicos

**Moya zhizn (It's my Life) ( )**

**Director:** Berezovaya Natalia  
**Año:** Russia, 2000, 0:03:20 mins  
**Categoría:** Short film produced on support video  
**Técnica:** Pencil on paper  
**Story:** A little pig recounts the story of its life.  
**Producer:** Vladimir Repine  
**Awards:** Mike Gribble Prize, Annecy 2001  
**Audience:** All



©THE BIG KNIGHTS LTD.

**THE BIG KNIGHTS  
"KNIGHTS IN DISTRESS"**  
**(LES GROS CHEVALIERS)  
(LOS GRANDES CABALLEROS)**  
**Dirección:** Baker Mark, Astley Neville  
1999, Gran Bretaña, 0:09:30 minutos  
**Categoría:** Serie de TV  
**Técnica:** Ordenador 2D  
**Sinopsis:** Las hazañas de Sir Boris (el acero más afilado del mundo), de Sir Morris (que no es el acero más afilado del mundo, pero sin duda el más entusiasta) y de sus nobles compañeros Sir Horace, el perro, y Sir Doris, el hamster. Sir Boris y Sir Morris son hermanos, son del tamaño de dos hombres, tienen el peso de cuatro y la fuerza de dieciséis. Además, son muy aristocráticos y muy estúpidos. Abandonan su morada, Castle Big, en busca de aventuras.  
**Producción:** Claire Jennings  
**Premios:** Premio especial de serie de TV, Annecy 2001; British Animation Awards 2000, Best Adult Series (Premio a la mejor serie para adultos, Premios británicos de animación 2000)

**The Big Knights "Knights in Distress" ()**

**Director :** Baker Mark, Astley Neville  
**Great Britain , 1999, 0:09:30 mins**  
**Category :** TV Series  
**Technique :** 2D Computer  
**Story :** The adventures of Sir Boris (the best swordsman in the world) and Sir Morris (definitely not the best swordsman in the world, but the most enthusiastic), and their noble companions, Sir Horace, the dog and Sir Doris, the hamster. Sir Boris and Sir Morris are brothers, each as tall as two men put together, as heavy as four and as strong as sixteen. They are also very aristocratic and very stupid. They set out from their home, Castle Big, in search of adventure.  
**Producer :** Claire Jennings  
**Awards :** Special prize for a TV series, Annecy 2001  
British Animation Awards 2000, Best Adult Series



©CALAVERA FILMS.

**HASTA LOS HUESOS (DOWN TO THE BONE) (CROQUE-LA-MORT)**  
**Dirección:** Castillo René  
2001, Méjico, 0:11:26 minutos  
**Categoría:** Cortometraje de película  
**Técnica:** Pasta para modelar  
**Sinopsis:** Un hombre llega al reino de los muertos y descubre rápidamente que estar muerto, en el fondo, no es tan malo.  
**Producción:** René Castillo  
**Premios:** Premio "Jean-Luc Xiberras" a la mejor opera prima, Annecy 2001 (ex-aequo); Mención especial FIPRESCI; Premio del jurado juvenil "Canal J / Annecy 2001" de cortometraje  
**Clasificación:** Jóvenes

**Hasta los huesos ( Down to the Bone )**

**Director :** Castillo René  
**Mexico, 2001, 0:11:26 mins**  
**Category :** Short film produced on support film  
**Technique :** Plasticine  
**Story :** A man enters the kingdom of the dead and quickly discovers that death is not such a bad thing after all.  
**Producer :** René Castillo  
**Awards:** Jean-Luc Xiberras Prize for first works, Annecy 2001  
(ex-aequo), FIPRESCI Special mention, Junior Jury Prize "Canal J / Annecy 2001" for short-length films  
**Audience:** Young adults



©CINÉTÉ. CLOUDRUNNER LTD.

**FATHER AND DAUGHTER (PÈRE ET FILLE) (PADRE E HIJA)**  
**Dirección:** Dudok De Wit Michael  
2000, Países Bajos, Gran Bretaña, 0:08:30 minutos  
**Categoría:** Cortometraje de película  
**Técnica:** Lápiz sobre papel, carboncillo, coloración digital  
**Sinopsis:** Un padre se despide de su hija. Ella espera su regreso durante días, meses, años...  
**Producción:** Willem Thijssen  
**Premios:** Gran Premio de cortometraje, Annecy 2001; Premio del Público, Annecy 2001; Cinanima 2000, Gran Premio, Press Prize (Premio de la prensa); Oscar 2001 a la mejor película de animación; Ottawa 2000,

**Father and Daughter ( )()**

**Director :** Dudok De Wit Michael  
**The Netherlands, Great Britain , 2000, 0:08:30 mins**  
**Category :** Short film produced on support film  
**Technique :** Pencil on paper, Charcoal sketch, Digital coloration  
**Story :** A father says goodbye to his daughter. She awaits his return for days, for whole seasons, for years....  
**Producer :** Willem Thijssen  
**Awards:** Grand Prize for Short Films, Annecy 2001  
Public's Prize, Annecy 2001  
Cinanima 2000, Grand Prize, Press Prize  
Oscar 2001 for best animated film Ottawa 2000, Public Prize, First Prize Holland Animation Festival 2000, Grand Prize Vainqueur du Cartoon d'Or 2001  
**Audience:** All

Premio del Pùblico y Primer Premio; Holland Animation Festival 2000. Grand Prize (Gran Premio, Festival Internacional de Animación de Holanda 2000); Cartoon d'Or 2001 (Animación de Oro 2001)

**Clasificación:** Todos los pùblicos



©SPECTRE FILMS LTD.

#### **INTOLERANCE (INTOLÉRANCE) (INTOLERANCIA)**

**Dirección:** Mulloy Phil

2000, Gran Bretaña, 0:11:00 minutos

**Categoría:** Cortometraje de película

**Técnica:** Tinta sobre papel, elementos recortados, ordenador 2D

**Sinopsis:** Los Zogs quizá parezcan horroresos, pero sus costumbres son aún más horrorosas.

**Producción:** Phil Mulloy

**Premios:** Mención especial, Annecy 2001

**Clasificación:** Jóvenes y adultos



©STUDIO JIRHO TRNKY.

#### **THE TYRANT AND THE CHILD (LE TYRAN ET LE GARÇON) (EL TIRANO Y EL NIÑO)**

**Dirección:** Barta Jiri

2000, Gran Bretaña, República Checa, 0:13:17 minutos

**Categoría:** Especial de TV

**Técnica:** Marionetas

**Sinopsis:** Un malvado rey expulsa a todos los ancianos de su reino, pero un muchacho oculta a su padre. Juntos, demostrarán la importancia de los mayores y destronarán al rey.

**Producción:** Aline Koala

**Premios:** Premio Unicef, Annecy 2001

**Clasificación:** Todos los pùblicos

#### **Intolerance ()()**

**Director :** Mulloy Phil

Great Britain, 2000, 0:11:00 mins

**Category :** Short film produced on support film

**Technique :** Ink on, Cut-outs, 2D Computer

**Story :** The Zogs might look horrible but their morals are even worse.

**Producer :** Phil Mulloy

**Awards:** Special mention, Annecy 2001

**Audience:** Young adults

121

#### **The Tyrant and the Child ()()**

**Director :** Barta Jiri

Great Britain, Czech Republic, 2000, 0:13:17 mins

**Category :** TV Special

**Technique :** Puppets

**Story :** An evil king banishes all the elderly from the village, but a boy hides his father. Together, they set out to prove that the older villagers are important and to dethrone the king.

**Producer :** Aline Koala

**Awards:** Unicef Prize, Annecy 2001

**Audience:** All





ART FUTURA trata de anticipar el futuro del arte asociado a las nuevas tecnologías. Desde Enero de 1990, las muestras anuales de ART FUTURA en Barcelona, Madrid y Sevilla, han contado con la participación de artistas y pensadores como William Gibson, Chris Cunningham, Laurie Anderson, Moebius, Digital Domain, David Byrne, Chico MacMurtrie, Brian Eno, Javier Mariscal, Karl Sims, Yoichiro Kawaguchi, Orlan, IL&M, Stelarc, Arthur Kroker y muchos otros. A través de la Realidad Virtual y la Vida Artificial, desde la Robótica a las Comunidades Virtuales, un nuevo tipo de arte comienza a tomar forma.

Art Futura se ha consolidado como el foro más importante de España dedicado a las implicaciones sociales, culturales y artísticas de fenómenos como la Realidad Virtual, la Vida Artificial y las redes informáticas. Cada año presenta las obras más destacables producidas en áreas como la animación por ordenador, los videojuegos, el arte multimedia y la creación online. Cuatro días de conferencias, proyecciones, instalaciones y presentaciones especiales.

ART FUTURA is concerned with the future development of art combined with new technology. Artists and thinkers such as William Gibson, Chris Cunningham, Laurie Anderson, Moebius, David Byrne, Chico MacMurtrie, Brian Eno, Javier Mariscal, Karl Sims, Yoichiro Kawaguchi, Orlan, IL&M, Stelarc and Arthur Kroker have participated in the annual ART FUTURA shows in Barcelona, Madrid and Seville since 1990. A new form of art has started to take shape with Virtual Reality and Artificial Life. Robotics and Virtual Communities. ART FUTURA is now the most important forum in Spain dedicated to the social, cultural and artistic phenomena of Virtual Reality, Artificial Life and computer networks. Every year, the most outstanding work produced in areas such as computer animation, video games, multimedia art and online creation are on show during the four days of conferences, projections, installations and special presentations.

## Art Futura Show 2001

El emblemático Art Futura Show recoge los mejores trabajos de animación digital producidos internacionalmente en el último año. Desde las piezas más espectaculares producidas por las grandes compañías de Hollywood, hasta las pequeñas maravillas creadas por artistas independientes repartidos por todo el mundo.

The emblematic Art Futura Show brings together the best internationally produced digital animation work from the previous year - from the most spectacular pieces produced by Hollywood to the smaller wonders created by independent artists from all over the world.

Say Cheese  
Derek Flood / Das Werk

Perestroika  
Alexandrovich Friderici / Evileye Animation

Nostalgia  
Momoko Daigo, Takashi Yamaguchi / Namco LTD

2001: A Digital Odyssey  
Blur Studio

"Two to Tango"  
Blur Studio

Pipe Dream  
Wayne Lytle / Animusic

The Crossing Guard  
Joshua West / Ringling School of Art and Design

Body Story  
The Moving Picture Company

Where is Frank?  
Angela Jedek / Filmakademie Baden-Württemberg

Airheads  
Mike Wheeler / Ringling School of Art and Design

Oblivious  
Alex Whitney / Ringling School of Art & Design



Ice Age  
Blue Sky Studios

Alien Song  
Victor Navone / Pixar Animation Studios

Distrust of Romantica  
Hitoshi Suenaga / Taiyo Kikaku Co., Ltd.

Red Planet: AMEE  
Cinesite Visual Effects

The Search for Infinity  
Cinesite Visual Effects

Chameleon  
Pablo Bach / SZM Studios, GmbH

Robbie Williams: "Let Love Be Your Energy"  
Passion Pictures

Garden of the Metal  
Katsuyuki Kamei / Japan Electronics College

Unexpected Perspectives  
Scott Dickey / Ringling School of Art and Design

f8  
Jason Wen / Crystalline Lens -CARTA

Values  
Van Phan / University of Southern California



## ART FUTURA: 12 Años

Art Futura nació en Barcelona en 1990 y regresa a ella en el 2001. En este camino de ida vuelta, artistas, pensadores y expertos en las aplicaciones creativas de la tecnología digital han llenado el festival de instantes especiales. Una selección de los mejores momentos de los pasados doce años. Con trabajos de Pixar, Pacific Data Images, Industrial Light & Magic, Yoichiro Kawaguchi, y otros.

### 12 Years of ART FUTURA:

Art Futura started out in Barcelona in 1990 and returned in 2001. During the course of its journey, there have been many special moments provided by artists, thinkers and experts in creative application of digital technology. A selection of the very best from the past twelve years of Art Futura showcases work by Pixar, Pacific Data Images, Industrial Light & Magic, Yoichiro Kawaguchi, and many more.

125

## El final del eclipse

The end of the eclipse



## José Jiménez, Comisario

**El final del eclipse** se presentó en Madrid (Fundación Telefónica) del 12 de septiembre al 18 de noviembre de 2001, viajando luego a Granada y Santa Fe de Granada (Palacio de los Condes de Gabia, Salas Caja General e Instituto de América) desde el 29 de noviembre de 2001 al 20 de enero de 2002, y a Badajoz (Museo de Arte Extremeño e Iberoamericano, MEIAC) del 22 de febrero al 22 de abril de 2002. Estará en Salamanca (Palacio de Abrantes, Colegio Mayor Fonseca y Edificio Histórico de la Universidad) desde el 3 de septiembre hasta el 28 de octubre de 2002. El 11 de diciembre se inaugura en el Museo de Arte Moderno de México en México D. F. donde permanecerá hasta finales del mes de marzo de 2003. Se está trabajando en la elaboración de un itinerario por varios países de América.

## José Jiménez, Organiser

127

**El final del eclipse** was first shown in Madrid (Telefónica Foundation) from September 12 to November 18, 2001. The exhibition then moved on to Granada and Santa Fe de Granada (Los Condes de Gabia Palace, Galleries of the Caja General and Instituto de América) from November 29, 2001 to January 20, 2002, and Badajoz Museum of Local and Latin-American Art, MEIAC) from February 22 to April 22, 2002. It will be on show in Salamanca (Abrantes Palace, the Mayor Fonseca College and the University's Historical Building) from September 3 to October 28 2002, and then move to Mexico City for an opening on December 11 at the Museum of Modern Art and stay until the end of March 2003. We are currently working on an itinerary for other American countries.

Además de los artistas presentes en Canariasmediast (secciones de vídeo arte y arte para la red), en la Exposición se muestran obras de los siguientes artistas:

Fabiana Barreda, Jorge Macchi, Liliana Porter, Pablo Reinoso, Augusto Zanela (Argentina).

José Damasceno, Eduardo Kac, Cildo Meireles, Ernesto Neto, Rosângela Rennó, Tunga, Adriana Varejão (Brasil).

Alfredo Jaar (Chile).

Maria Fernanda Cardoso, Nadín Ospina (Colombia).

Carlos Garaicoa, Ernesto Leal, Marta María Pérez Bravo (Cuba).

Gustavo Artigas, Abraham Cruzvillegas, Yolanda Gutiérrez, César Martínez, Pablo Vargas Lugo (México).

Luis Camnitzer, Ignacio Iturria (Uruguay).

y Meyer Vaisman (Venezuela).

In addition to the artists from Canariasmediast (in the video art and net art sections) this exhibition showcases the work of:

Fabiana Barreda, Jorge Macchi, Liliana Porter, Pablo Reinoso, Augusto Zanela (Argentina).

José Damasceno, Eduardo Kac, Cildo Meireles, Ernesto Neto, Rosângela Rennó, Tunga, Adriana Varejão (Brazil).

Alfredo Jaar (Chile).

Maria Fernanda Cardoso, Nadín Ospina (Colombia).

Carlos Garaicoa, Ernesto Leal, Marta María Pérez Bravo (Cuba).

Gustavo Artigas, Abraham Cruzvillegas, Yolanda Gutiérrez,

César Martínez, Pablo Vargas Lugo (Mexico).

Luis Camnitzer, Ignacio Iturria (Uruguay).

y Meyer Vaisman (Venezuela).

## EL FINAL DEL ECLIPSE

THE END OF THE ECLIPSE

### El arte de América Latina en la transición al siglo XXI

*Latin American art in the transition to the 21st century*

Hay todo un conjunto de signos que parece indicar que, por fin, en el presente siglo el arte de América Latina alcanzará en la escena internacional el rango que le corresponde por su calidad y especificidad cultural. **El final del eclipse** intenta avanzar en esa dirección, estableciendo un diálogo crítico y abierto en el arte actual de esa gran comunidad de países y culturas. Diálogo "**en**", y no con: diálogo que pretende formar parte, estar dentro, ser cómplice.

**El final del eclipse** no es una exposición de "arte latinoamericano". Por una razón bastante directa: "el arte latinoamericano" como tal, como pretendida unidad, **no existe**. No existe, más allá de las presiones del mercado y de los centros de gestión del sistema institucional del arte. O más allá del reducto de ideología colonialista que continúa reduciendo a unidad lo diverso, lo plural, a través de la violencia de la representación, como vía para poder manejarlo, gestionarlo.

La exposición tiene su fundamento en un concepto-eje: **el final del eclipse**, que es a la vez una metáfora. El término **eclipse** designa la desaparición de un astro por la interposición de un cuerpo entre ese astro y el ojo del observador, o bien entre ese astro y el sol que lo ilumina. Por eso es sumamente preciso para lo que se quiere indicar: no es que el arte de América Latina no haya tenido durante siglos una calidad y un valor propios. Es que el "cuerpo" de la ideología colonial y neocolonial impedia "verlo", cuando se alcanzaba a verlo, de un modo no distorsionado, directo.

El eclipse puede ser total o parcial, y gracias a ello el arte de América Latina ha ido conquistando espacios de reconocimiento, aunque siempre de modo fragmentario o excepcional: parcial. Pero ahora resulta posible intentar una aproximación directa a ese arte sin la interposición de ningún cuerpo extraño que impida o altere nuestra visión. Una aproximación que resulta clave para apreciar el estado actual del arte en el mundo de hoy.

Obviamente, tampoco se trata de la pretensión dogmática de la "visibilidad absoluta". Se habla de una aproximación directa en un sentido hermenéutico, de interpretación fiel y rigurosa, evitando prejuicios y tomas de posición previas, de la realidad artística de Latinoamérica.

Si ya se ha dicho que **El final del eclipse** no es una muestra de arte "latinoamericano", conviene aclarar que tampoco se trata de presentar una selección de obras y artistas a partir de criterios geográficos o diplomáticos, donde todo el conjunto de las culturas y países que integran América Latina estuviera, de un modo u otro, presente.

El propósito de la exposición es muy concreto: dar una imagen abierta y rigurosa del arte que procede de América Latina, **centrándose en un conjunto significativo de artistas que, con sus propuestas, abren vías o perspectivas de trabajo que resultan significativas en un plano universal de cara al nuevo siglo en el que entramos**.

Se trata también de subrayar que en el horizonte del nuevo siglo el arte que procede de las Américas es **arte sin más**, lejos de cuestiones y planteamientos que durante el siglo XX han obsesionado, y quizás limitado, su proyección, como los referentes a "la identidad", "centro/periferia", "el realismo mágico", "lo salvaje", "lo exótico", etc.

En Canariasmediafest se presentan las secciones de **video arte** y de **arte para la red (net art)**, que están normalmente integradas en los espacios expositivos de la muestra. Según pasa el tiempo, y con una velocidad cada vez mayor, el trabajo artístico con la tecnología se va haciendo más presente en campos que hasta ahora le estaban vedados por razones de muy distinta índole. Ha sido mi voluntad en **El final del eclipse** que se presenten en pie de igualdad con otros procedimientos y soportes expresivos, compartiendo el mismo rango y calidad de presentación.

Creo que hay que hacer una apuesta decidida por los nuevos soportes tecnológicos en el universo del arte. El uso generalizado de Internet ha supuesto una auténtica revolución cultural, todavía en curso. A pesar de los márgenes de incertidumbre, la tecnología digital abre nuevas vías para los procesos de creación y recepción del arte y la cultura en general. Con las obras de video y de arte para la red seleccionadas en **El final del eclipse** he pretendido mostrar algunos síntomas de ese futuro que en buena medida es ya presente.

At long last there are signs that Latin American art has achieved the international recognition it deserves for its quality and specific cultural content. **The end of the eclipse** is part of this movement forward by providing a forum for open and critical discussion of contemporary art from this large group of countries and cultures. Discussion "of" rather than with - dialogue which aims to join in, to enter, to collaborate.

**The end of the eclipse** is not a "Latin American art" exhibition, for the simple reason that "Latin American art" as a category does not exist. There is no such thing beyond market forces and the administrative centres of art as an institution. Or beyond the boundaries of colonial ideology which still reduce the diverse or pluralistic to a single whole, by managing and manipulating it as an illustration of violence.

The underlying principle of the exhibition is in a conceptual axis: **the end of the eclipse**, which is also a metaphor. The word **eclipse** refers to the light of a luminous body being obscured by another body which intrudes between it and the eye, or else between the luminous body and the sun. This is particularly relevant to what we would like to stress: it is not that art from Latin America has not already displayed its own quality and worth for centuries, but rather that the "body" of colonial and neo-colonial ideology has obscured it from "view". It is only now that we can actually see it - directly and undistorted.

An eclipse can be total or partial, and it is thanks to this that Latin American art has gained recognition in some areas, albeit always in an exceptional or fragmented way - partial. We can now witness this art directly, without foreign objects blocking or altering our vision, and this direct experience is the key to understanding the state of art in the world today.

Obviously, this is not dogmatic pretension of "absolute visibility", but of approximation in a hermeneutic sense, of faithful and rigorous interpretation, avoiding prejudices and pre-conceived ideas about the artistic reality of Latin America.

Even if it has already been said that **The end of the eclipse** is not a show of "Latin American" art, I would like to clarify that it is not just a selection of works and artists based on geographical or diplomatic criteria from the entire collection of countries and cultures which make up Latin America. The purpose of the exhibition is very specific: to give a clear and open image of the art which comes from Latin America, based on a significant group of artists who open avenues and perspectives with their work, which in the context of the new century we have just entered, are meaningful on a universal level.

It should also be emphasised that on the horizon of this new century, art which comes from the Americas is **art as art**, far beyond the questions, analyses and references to "identity", "central/periphery", "magic realism", "wild" and "exotic" and so on, which obsessed and even restricted its showing in the 20th century.

Sections of **video art** and **net art** which are normally integrated into the exhibition spaces of the show were shown at the Canariasmediafest. As time passes more quickly, artistic work with technology will make further inroads in areas which up to now have been closed for reasons of a very different nature. In **The end of the eclipse** it has always been my aim to have the works shown on an equal footing with other exhibits and installations of the same standard and quality.

I believe that we have to take a decisive stance in favour of new technological media in the universe of art. The widespread use of internet has led to an authentic cultural revolution which is still in progress. In spite of the uncertainties, digital technology opens up new avenues to the process of creation, to the way we respond to art, and to culture in general. With the video works and net art chosen for **The end of the eclipse**, we hope to show some clear signs of this future which, to a great extent, is already with us.

## SELECCIÓN DE VÍDEO

**Nombre del artista:** Rafael Besaccia de la Puente

**País:** Perú

**Título de la obra:** Magna Opera op. 1, "El Tiempo"

**Duración:** 5' 15"

**Año de producción:** 1997

**Sistema:** DV

**Productora/Productores:** Magna Opera y Phantasia Creación Digital

**Sinopsis de la obra:** Magna Opera op. 1

Se intenta plasmar la esencia del tiempo, su relación con el espacio, sus múltiples dimensiones, su musicalidad, sus estados de ánimo, y cómo cada vez parece durar menos, todo esto a través de un extraño mecanismo de relojería y un juego sincronizado de efectos percusivos. El autor hipnotiza al espectador durante unos minutos para sorprenderlo con un final inesperado.

**El autor:** Rafael Besaccia de la Puente. Lima, 1973.

Comunicador, autodidacta de ecléctica formación. Dos individuales de pintura, en 1993 y 1998. Trabajos diversos para teatro y conciertos (iluminación, escenografías, marionetas, mecanismos). Mención honrosa en la Primera Bienal Nacional de Lima, 1998. Profesor de animación en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

**Nombre del artista:** Angie Bonino

**País:** Perú

**Título de la obra:** Das Bild (la imagen)

**Tiempo de duración:** 1' 30"

**Año de producción:** 2000 - 2001

**Sistema:** DV

**Productora/productores:** ATA [Alta Tecnología Andina]

**Sinopsis de la obra:** Una misma imagen con diferentes aplicaciones digitales, intercaladas por la frase 'la imagen' en diversos idiomas, alude a que su uso es independiente del lenguaje; la imagen luego se transforma en una cruda secuencia de la Marcha de los Cuatro Suyos en Lima (gran marcha pacífica en contra del régimen Fujimorista).

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevisimo curriculum vitae):**

Angie Bonino. Lima, 1973

Trabaja principalmente en vídeo y vídeo instalación. Sobre este tema ha mantenido un interés constante, usando los mismos colores fosforescentes identificados con la publicidad de ciertas fiestas populares así como con anuncios de rutas de transporte público. Entre sus recientes trabajos de vídeo arte, se encuentran: No video (1999) y Mr. President (2000).

**Nombre del artista:** Gastón Duprat, Adrián de la Rosa, Mariano Cohn

**País:** Argentina

**Título de la obra:** Venimos llenos de tierra

Esta obra obtuvo el Primer Premio del Salón Nacional Interdisciplinario del Mar en el año 1998 realizado Mar del Plata, Argentina, y el Primer Premio en el Primer Festival de Vídeo Experimental de la Ciudad de La Plata en el año 1999, realizado en La Plata, Argentina.

**Duración:** 3'

**Año:** 1998

**Sistema:** BETACAM DIGITAL

**Sinopsis Sobre VENIMOS LLENOS DE TIERRA**

Siempre vinculé "Venimos llenos de tierra" con "Europa en Cinco Minutos" de Eder Santos como apasionantes aproximaciones a la esencia del vídeo y vídeo hogareño. Aunque ambas propuestas son bien diferentes. Esta de Duprat, Cohn y De Rosa posee una estructura alquímica: trasmuta la materia del video home en video arte, lo crudo en lo cocido. El ruido de la cinta sin grabar invadido por colores, transformaciones del color, ruptura con lo real y lo verosímil. Lo banal y lo efímero se hacen eternos. Operaciones de resignificación, gestos de presencia artística.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevisimo curriculum vitae):**

Gastón Duprat y Adrián de Rosa

Bahía Blanca, Argentina, 1969

Mariano Cohn

Villa Ballester, Argentina, 1975

## VIDEO SELECTION

**Artist:** Rafael Besaccia de la Puente

**Country:** Peru

**Title of work:** Magna Opera op. 1, "El Tiempo" (Time)

**Length:** 5' 15"

**Year produced:** 1997

**System:** DV

**Production company/Producers:** Magna Opera y Phantasia Creación Digital

**Synopsis:** Magna Opera op. 1. This is an attempt to capture the essence of time, in its relation with space, its multiple dimensions, musicality and state of being. The shortening of time is observed through a watchmaker's strange mechanism and a synchronised game of percussive effects.

The author momentarily hypnotises the spectator, then surprises us with an unexpected ending.

**About the artist:** Rafael Besaccia de la Puente. Lima, 1973. Rafael Besaccia de la Puente is a self-taught communicator from an eclectic background. He has staged two individual painting exhibitions, in 1993 and 1998, and has worked on a number of theatre and concert projects (lighting, set design, marionettes, mechanisms). He earned an honourable mention in Lima's First National Biennial Award in 1998 and is currently a lecturer in animation at the Catholic Pontifical University of Peru.

**Artist:** Angie Bonino

**Country:** Peru

**Title of work:** Das Bild (The Image)

**Length:** 1' 30"

**Year produced:** 2000 - 2001

**System:** DV

**Production company/producers:** ATA [Alta Tecnología Andina]

**Synopsis:** A single image with different digital applications, interspersed with the words 'the image' in various languages, inferring that its use is independent of language. The image then gives way to a raw sequence of the Cuatro Suyos March in Lima (a pacifist protest against the Fujimori regime).

**About the artist:** Angie Bonino. Lima, 1973

Angie Bonino concentrates on video and video installation. She maintains a constant interest in this subject matter, using the same phosphorescent colours normally associated with advertising popular festivals and with advertisements for public transport routes. No video (1999) and Mr. President (2000) are two of her most recent video works.

**Artists:** Gastón Duprat, Adrián de la Rosa, Mariano Cohn

**Country:** Argentina

**Title of work:** Venimos llenos de tierra (We come covered in earth)

This work was awarded first prize in 1998 at the El Mar National Interdisciplinary Exhibition, held in Mar del Plata, Argentina, and first prize in the First La Plata City Experimental Video Festival in 1999, also in Argentina.

**Length:** 3'

**Year produced:** 1998

**System:** BETACAM DIGITAL

**Synopsis:** "Venimos llenos de tierra" is often compared to "Europa en Cinco Minutos" (Europe in Five Minutes) by Eder Santos. Both are passionate approximations of the essence of video and home video, even though the themes are different. Duprat, Cohn and De Rosa create an alchemical structure: transmuting home video material into art - the raw to the cooked. The noise of the tape, without recording but invaded by colour and colour transformations, breaks with the real and the plausible. The banal and the ephemeral become eternal among acts of re-signification and the gestures of artistic presence.

Graciela Taquini  
Curadora de Video Museo de Arte Moderno de la Ciudad de Buenos Aires.

Premio al Mejor Vídeo Argentino en el Festival Franco-latinoamericano de Vídeo Arte, con Cirugía en pañales. Buenos Aires, Argentina / Bogotá, Colombia. (1994). Primer Premio en Buenos Aires Video VIII, organizado por el ICI, con Camus. Buenos Aires, Argentina. (1996). Primer Premio en el IV Salón Nacional del Mar, con Venimos llenos de tierra. Mar del Plata, Argentina. (1998). Premio Antorchas al proyecto documental Enciclopedia. Buenos Aires, Argentina. (1999). Gran Premio en el Salón Interdisciplinario de Rosario con Enciclopedia. Rosario, Argentina. (2000)

**Nombre del artista:** Verena Grimm

**País:** México

**Título de la obra:** ¿Quién es su doctor?

**Tiempo de duración:** 3' 30"

**Año de producción:** 1999

**Sistema:** Mini DV

**Productora/productores:** Verena Grimm

**Sinopsis de la obra:** Una paciente acude al consultorio del doctor que le aplica trucos de magia a su como si estuviera diagnosticándola. Una ironía sobre la fe ciega en la medicina moderna y su relación con la magia y la ilusión.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevisimo curriculum vitae):**

Verena Grimm . Ciudad de México, 1971.

Realizó estudios de Arte en la Escuela EINA en Barcelona de 1991-1993. Desde 1998 su trabajo artístico se enfocó al video y a la videoinstalación principalmente. El concepto principal de la obra de Grimm ha sido el de abarcar temas que refieren a la vulnerabilidad y a las situaciones límite, tanto físico como mentales de la condición humana. Ha realizado una serie de videos con una visión escéptica sobre la medicina moderna con una intención irónica e humorística. Sus videos han sido mostrados en varias exposiciones colectivas y en festivales en México, EUA, Francia, y Brasil.

**Nombre del artista:** Rubén Guzmán

**País:** Argentina

**Título de la obra:** Good Advice (BUENOS CONSEJOS)

**Tiempo de duración:** 9' 25"

**Año de producción:** 1999

**Sistema:** Betacam SP

**Productora:** R. G.

**Sinopsis de la obra:** Musical, filosófico, poético, sensual, humorístico. El cuerpo y sus tentaciones. La cocotte y el alquimista invitan al espectador: complicidad en todos los niveles. El temblor se estremece mientras aparece una nueva tentación. No hace falta experimentar ninguna condena, hay fórmulas, divertimentos. El vuelo en vez de la caída.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevisimo curriculum vitae):**

Rubén Guzmán. Buenos Aires, 1959.

Artista independiente de cine y video. Diploma en Bellas Artes con especialización en cine y video (Emily Carr Institute of Art and Design, Canada). Curador de Cine y Vídeo, Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina. Profesor titular de la Universidad de Buenos Aires.

**Nombre del artista:** Iván Lozano

**País:** Perú

**Título de la obra:** ¿Dónde habitas? (qué rica combinación)

**Tiempo de duración:** 4'

**Año de producción:** 2000 - 2001

**Sistema:** DV

**Productora/productores:** ATA [Alta Tecnología Andina]

**Sinopsis de la obra:** Definir el nuevo espacio urbano es un ejercicio infinito: la interacción con los nuevos personajes es constante, creando con esto innumerables desafíos a una dimensión del lugar. Más allá de la inercia del ciudadano, vemos una peculiar estética de transformación: los afiches hablan, los vehículos de transporte tolean entre sí, y frente a una ciclópea avenida la vida social y política se mezcla con los valores hepáticos de los distintos ordenes (y poderes) de Lima.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevisimo curriculum vitae):**

Iván Lozano. Lima, 1977.

Estudios de pintura y dibujo (Escuela Nacional de Bellas Artes del Peru, 1995-2000). Trabaja en video y animación a partir de imágenes fijas que provienen tanto de la pintura como de fotografías de carácter urbano.

Graciela Taquini

Curator of the Video Museum of Modern Art of Buenos Aires

About the artists: Gastón Duprat and Adrián de Rosa

Bahía Blanca, Argentina, 1969

Mariano Cohn. Villa Ballester, Argentina, 1975

Best Argentinian Video award in the 1994 Franco-Latin American Festival of Video Art for "Cirugía en pañales", in Buenos Aires, Argentina / Bogota, Colombia. First prize for "Camus" in the Buenos Aires Video VIII, organised by ICI, in Buenos Aires, Argentina in 1996. First prize for "Venimos llenos de tierra" in the 1998 5th El Mar National Exhibition, Mar del Plata, Argentina. Antorchas Award, Buenos Aires, Argentina in 1999 for the documentary "Enciclopedia". Leading prize in 2000 for "Enciclopedia" in the Rosario Interdisciplinary Exhibition, Rosario, Argentina.

**Artist:** Verena Grimm

**Country:** Mexico

**Title of work:** ¿Quién es su doctor? (Who is your doctor?)

**Length:** 3' 30"

**Year produced:** 1999

**System:** Mini DV

**Production company/producers:** Verena Grimm

**Synopsis:** A patient visits a doctor who uses magic to diagnose the patient's illness. This is a satire about people's blind faith in modern medicine and its relation to magic and illusion. About the artist: Verena Grimm. Mexico City, 1971. Verena Grimm studied art at the EINA School in Barcelona from 1991 to 1993. Since 1998 her artistic work has focussed mainly on video and video installation. She confronts themes which reflect both physical and mental vulnerability and extreme situations in the human condition. She has produced a series of satirical and humorous videos giving a sceptical view of modern medicine. Her work has been shown in a number of collective exhibitions and festivals in Mexico, USA, France and Brazil.

**Artist:** Rubén Guzmán

**Country:** Argentina

**Title of work:** Good Advice (BUENOS CONSEJOS)

**Length:** 9' 25"

**Year produced:** 1999

**System:** Betacam SP

**Producer:** R. G.

**Synopsis:** Musical, philosophical, poetic, sensual, funny-the body and it's temptations. The cocotte and the alchemist collude to lure the spectator. A quivering shudder as each new temptation appears. But there is no need to worry as these are light-hearted, entertaining formulas. There is flight instead of the fall. About the artist: Rubén Guzmán. Buenos Aires, 1959.

Rubén Guzmán is an independent film and video artist with a diploma in Fine Art from the Emily Carr Institute of Art and Design, Canada, with a specialisation in film and video. He is curator of Film and Video at the National Museum of Fine Art, Argentina and professor at the University of Buenos Aires.

**Artist:** Iván Lozano

**Country:** Peru

**Title of work:** ¿Dónde habitas? (qué rica combinación)

**(Where do you live? (what a great combination))**

**Length:** 4'

**Year produced:** 2000 - 2001

**System:** DV

**Production company/producer:** ATA [Alta Tecnología Andina]  
**Synopsis:** Trying to define new urban space is an endless exercise: constant interaction with new people adds more new challenges to the place's dimension. But also a strange aesthetic of transformation extends far beyond the inertia of the inhabitants: posters speak, transport vehicles dodge each other, and social and political life, faced with such a cyclopean avenue, melds with the hepatic values of the different orders (and powers) in Lima. About the artist: Iván Lozano. Lima, 1977.

Iván Lozano studied painting and drawing at the National School of Fine Art in Peru from 1995 to 2000. He works with video and animation using fixed images from sources such as painting and urban photography.

**Nombre del artista:** Yoshua Okón

**País:** México

**Título de la obra:** Presenta

**Tiempo de duración:** 5', loop continuo

**Año de producción:** 1998

**Sistema:** DVC pro

**Productora/productores:** Yoshua Okón

**Sinopsis de la obra:** 'Presenta' es un video en el cual se muestra un interminable listado de logotipos institucionales acompañados por una narración que los va nombrando a la vez que presenta una obra que el espectador nunca llega a ver. Esta pieza crea la expectativa de que se va a presentar una obra grandiosa después de tan importante y solemne presentación. Sin embargo los logotipos continúan uno tras otro, sin conducir a nada más que a sí mismos.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevísimo curriculum vitae):**

Yoshua Okón. Ciudad de México, 1970.

Ha realizado numerosas exhibiciones en México, Nueva York, Viena y París entre otros. Actualmente radica en la ciudad de Los Angeles, California en donde realiza una maestría de Artes Visuales en UCLA con el apoyo de una beca Fulbright.

**Nombre del artista:** Martín Sastre

**País:** Uruguay

**Título de la obra:** The E! True Hollywood Story

**Tiempo de duración:** 11'

**Año de producción:** 2000

**Sistema:** DV

**Productora/productores:**

.Basado en "The E! True Hollywood Story", del canal E! Entertainment Television.

**Sinopsis de la obra (6 ó 9 líneas):** La vida de los artistas mediáticos son reelaboradas por el canal E! Entertainment Televisión; sus estereotipos narrativos y sus códigos visuales son los que utilicé para narrar mi propia biografía, ironizando sobre mi condición de artista visual y uruguayo. Luego de un trabajo de investigación que implicó ver y documentar decenas de estos episodios, pude extraer guiones exactos que adapté a hechos reales de mi propia vida. El ejercicio de estilo, que también implica la conformación de un equipo de realización, permite a esta pieza confundir el límite entre realidad y ficción a tal punto que varias personas creyeron esta historia "verdadera", luego de su exhibición por televisión abierta en Uruguay. Mostrando los mecanismos estandarizados que construyen "lo real" en una cultura del entretenimiento.

**Ficha técnica:**

Dirección: Martín Sastre.

Montaje: Sebastián Dube.

Fotografía y Cámara: Gian Franco Capolino.

Foto Fija: Daniel Umpiérrez.

Locución: Gail Mason.

Sonido: Daniel Yaffalíán.

**Breve currículum vitae.** Martín Sastre. Montevideo, 1976.

Exposiciones individuales (selección): 1999 - "The MAM Tour", visita oficial de Jacqueline Kennedy al Uruguay. Acciones urbanas. 2000 - "Heidiboy", parque temático "adulescente" en la colección Engelmann Ost de Montevideo. Exposiciones colectivas (selección): "TODO X 22", 1999 - Galería del Notariado, Montevideo, Uruguay. "BiG quisiera ser grande", 2000 - Momenta Art, New York, EEUU. Biennale Internationale des Arts Electroniques, 2000 - CICV Pierre Schaffer, Francia. III Salón de Arte Digital, 2001 - La Habana, Cuba. "Trampas Electrónicas", 2001 - Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. "El final del eclipse", Arte de América Latina en la transición al s. XXI - Salas de la Fundación Telefónica, Madrid (2001) Salas de la Diputación, Salas del Instituto de América y de La General, Granada (2001), Museo de Arte Iberoamericano, Badajoz (2002). Integra el grupo de sanación cultural "Movimiento Sexy", que festejara el cumpleaños de la única figura mediática del Uruguay: Natalia Oreiro, contando con su presencia en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires, en mayo de 2001. Parte de esta muestra fué levantada por funcionarios municipales, dos meses más tarde en la ciudad de Montevideo.

Actualmente se encuentra seleccionado para representar a Uruguay en la III Bienal del Mercosur en Porto Alegre, Brasil y en el II Festival de la Performance organizado por Casa de América en Madrid, España. Vive y lucha en Montevideo, Uruguay.

**Artist:** Yoshua Okón

**Country:** Mexico

**Title of work:** Presenta (Offers)

**Length:** 5', continuous loop

**Year produced:** 1998

**System:** DVC pro

**Production company/producers:** Yoshua Okón

**Synopsis:** 'Presenta' shows an endless list of institutional logotypes, each named by a narrator who also presents a work the spectator does not ever see. The serious and solemn opening creates an air of anticipation but the logotypes continue one after the other, without leading anywhere except back to another logotype.

**About the artist:** Yoshua Okón. Mexico City, 1970.

Yoshua Okón has participated in numerous exhibitions in places such as Mexico, New York, Vienna and Paris. He currently resides in Los Angeles, California where he is studying for a Master of Visual Arts degree at UCLA with the support of a Fullbright scholarship.

131

**Artist:** Martín Sastre

**Country:** Uruguay

**Title of work:** The E! True Hollywood Story

**Length:** 11'

**Year produced:** 2000

**System:** DV

**Production company /producers:** Based on "The E! True Hollywood Story", on the E! Entertainment Television channel. **Synopsis:** The life of media artists are reproduced by the E! Entertainment Television channel; I have used their narrative stereotypes and their visual codes to narrate my own biography, satirising my condition as both a visual artist and an Uruguayan. After research which involved watching and documenting dozens of episodes, I was able to extract the exact scripts which I then adapted to real events in my own life. This exercise in style, which also involved a production team, blurs the divisions between reality and fiction to the extent that some people actually believed this "true" story when it was shown on television in Uruguay. The piece shows the standard mechanisms which construct "the real" in a culture of entertainment.

**Technical team:** Director: Martín Sastre.

Editor: Sebastián Dube.

Photography and Camera: Gian Franco Capolino.

Fixed Photography: Daniel Umpiérrez.

Narration: Gail Mason.

Sound: Daniel Yaffalíán.

**About the artist:** Martín Sastre. Montevideo, 1976.

Individual exhibitions include: 1999 - "The MAM Tour", the official visit of Jacqueline Kennedy to Uruguay. Acciones urbanas. 2000 - "Heidiboy", thematic park "adulescente" in the Engelmann Ost Collection in Montevideo. Group exhibitions include: "TODO X 22", 1999 - Galería del Notariado, Montevideo, Uruguay. "BiG quisiera ser grande", 2000 - Momenta Art, New York, United States. International Biennial of Electronic Art, 2000 - CICV Pierre Schaffer, France. 3rd Exhibition of Digital Art, 2001 - Havana, Cuba. "Trampas Electrónicas", 2001 - Buenos Aires Museum of Modern Art. "The End of the Eclipse", Latin American Art in Transition in the 21st Century - Telefonica Foundation Exhibition, Madrid (2001) Council Galleries, Galleries of the Instituto de América y La General, Granada (2001), Museum of Latin-American Art, Badajoz (2002). Part of the cultural healing group "Movimiento Sexy", which celebrated the birthday of the sole influential Uruguayan: Natalia Oreiro, in the Buenos Aires Recoleta Cultural Centre in May 2001. Two months later, part of the show was taken up by municipal workers in Montevideo. It has currently been chosen to represent Uruguay in the 3rd Mercosur Biennial in Porto Alegre, Brazil and in the 2nd Festival of Performance organised by Casa de América in Madrid. Martín lives and labours in Montevideo, Uruguay.

## SELECCIÓN DE NET ART

## NET ART SELECTION

**Nombre del artista:** Giselle Beiguelman

**País:** Brasil

**Título de la obra:** "O livro depois do livro" "El libro después del libro"

**URL:** <http://www.desvirtual.com/giselle>

**Año de producción:** 1999/2000

**Necesidades de navegación:** java ativo, browser Netscape ou Internet Explorer, versões superiores a 4

**Productora/productores:** desvirtual.com

**Artist:** Giselle Beiguelman

**Country:** Brazil

**Title of work:** "O livro depois do livro"  
(The book after the book)

**URL:** <http://www.desvirtual.com/giselle>

**Year produced:** 1999/2000

**Navigation requirements:** java script, Netscape or Internet Explorer browser, versions above 4

**Production company/producers:** desvirtual.com

**Artist:** Arcangel Constantini

**Title of work:** 123456789px

**URL:** <http://www.unosunosyunosceros.com/123456789px.htm>

**Year produced:** 1999

**Navigation requirements:** Netscape navigator 4 (+) Flash 5

**Production company/producers:** unosunosyunosceros

**Synopsis:** "The work of art in the era of mechanical reproduction" Human creations are reproductions made by machine/the body, where the mind has the most important role. The day is not far off when will be able to easily access this oneiric space and share these creations in their purest form (ideas). 123456789px is a piece conceptually related to its code - it's length is not based in real time, but in space.

Bronze award "art on the net 99" Machida City Museum, Tokyo  
arcangel constantini Mexico City  
70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90

91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02

>>>>>>>>>>>>>>>

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

**Nombre del artista:** Arcangel Constantini

**Título de la obra:** 123456789px

**URL:** <http://www.unosunosyunosceros.com/123456789px.htm>

**Año de producción:** 1999

**Necesidades de navegación:** Netscape navigator 4 (+) Flash 5

**Productora/productores:** unosunosyunosceros

**Sinopsis de la obra:** "La obra de arte en la era de la reproducción mecánica" Las creaciones humanas son reproducciones hechas por la maquina / cuerpo, de lo que sucede en la mente. Llegará una época en la que accederemos vivencialmente al espacio onírico para compartir estas creaciones en su forma mas pura ( idea ). 123456789px es una pieza que se encuentra conceptualmente relacionada con su código, su duración no está basada en el tiempo, sino en el espacio.

Premio bronce "art in the net 99" Machida City museum Tokio

arcangel constantini ciudad de mexico

70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90

91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02

>>>>>>>>>>>>>>>>

Arcangel Constantini. Ciudad de México, 1970.

Ha sido entre 1993-1998 Director artístico y realizador de televisión. Ha participado en los siguientes festivales y exposiciones (selección): 222.000, Museo de Arte Carrillo Gil, México, 2000; DEAF 00, festival de arte electrónico holandés, Rotterdam, 2000. Retrato de memoria, Museo de la Ciudad de México, 2000; No/E.html, Centro de la Imagen México, 2000; Art on the Net Competition, Machida City Museum of Graphic Arts Tokyo, 1999; Net-congestion, Amsterdam, 2000; Absolut L.A. international bakteria.org, Instalación en Berman Gallery, L.A., 2001; Phonic bakteria.org, Instalation Nueva Zelanda, 2001.

Proyectos on line individuales

Proyectos on line colectivos

Premios y distinciones (selección)

VID@RTE, video y arte electrónico multimedia, primer premio, 1998. Becado por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes en nuevos medios, México, 2000. INTERFERENCES, Belfort, Francia, primer premio "atari-noise", 2000, otorgado por el jurado profesional. Becado por la Rockefeller Foundation film/video/and multimedia 2001.

**Nombre del artista:** Minerva Cuevas

**Título de la obra:** Mejor Vida Corp.

**URL:** <http://www.irational.org/mvc>

**Año de producción:** 1999/01

Proyecto-web (work in progress)

**Necesidades de navegación:** Ningunas en específico

**Productora/productores:** Minerva Cuevas

**Sinopsis:**

Mejor Vida Corp. es un proyecto enfocado al activismo independiente, retoma la estructura de una corporación y se vale de los medios de comunicación e intervenciones públicas para el desarrollo de sus actividades. MVC es el resultado de la desconfianza en las utopías capitalistas siendo la subversión una constante dentro de sus procedimientos. Actualmente el proyecto tiene dos nuevas áreas: "MVCComunicaciones" y "MVCBiotecnología".

**Artist:** Minerva Cuevas

**Title of work:** Mejor Vida Corp. (Better Life Corp.)

**URL:** <http://www.irational.org/mvc>

**Year produced:** 1999/01

Web project (work in progress)

**Navigation requirements:** No special requirements

**Production company/producers:** Minerva Cuevas

**Synopsis:** Mejor Vida Corp. is a project based on the subject of independent activism, taking on the structure of a corporation which uses the media and public participation to develop its activities. MVC is the result of mistrust in capitalist utopias where subversion is constantly present in their dealings. The project now has two new parts: "MVCComunicaciones" and "MVCBiotecnología".

**Lugar y año de nacimiento del artista:** Minerva Cuevas. Ciudad de México, 1975  
 Desde el inicio de su carrera basa su obra en el uso del video y la instalación, actualmente su trabajo fusiona el arte con el activismo social mediante el uso de medios electrónicos: video, Internet, radio y medios impresos. Sus proyectos abarcan áreas como: identidad corporativa, procesos económicos y sociales, medios masivos de comunicación y biotecnología.  
 Desde 1998 pertenece al colectivo de Irational.org

**Nombre del artista:** brian\_mackern  
**Título de la obra:** Content-Type: // No-Content: pre\_loaders//:  
**URL:** <http://no-content.org>

**Año de producción:** 2001

**Necesidades de navegación:** Maquina PC 128 RAM IE5.5 Flash plugin 5.

**Sinopsis de la obra (6 ó 9) líneas:** Reflexiones acerca del contenido/no-contenido. Primer etapa: una galería aleatoria de preloaders que anuncian la carga del sitio no-content.org. Es, a la vez, una investigación estética sobre la creación de objetos reactivo-interactivos y entornos sonoros aleatorios, dentro de la acotación que implica trabajar con el mínimo de bytes posibles.

**Lugar y año de nacimiento del artista:** brian\_mackern. Montevideo, 1962.  
 Sus obras han sido exhibidas en la WDAMA, Rhizome Artbase. Interferences, Francia. 'Interactiva 01', México. Museo Carrillo Gil, México. 'BitBang', Perú. 'De Ceros y Unos', Buenos Aires, Argentina. Link\_Age Gijón, España. MAD 2001, Madrid, España. Zeppelinlinks, Barcelona, España. Per l' altre banda, Barcelona, España. Bienal de Valencia, Valencia, España. 'Interfaces/Update 2.0', Uruguay. 'Mas Allá del Espejo: Iberoamerica Online', ARCO 2001, Madrid & Armory Show, New York. 'Iii salon de arte digital', Cuba. FILE- guestwork, Brasil. Festival Plaza, San Sebastián, España. Colección Engelmann Ost, Montevideo, Uruguay. 'INNOVA 2000', Uruguay. Segundas Jornadas de artes y medios digitales, Córdoba, Argentina. Rosario Digital 2000, Rosario, Argentina.

**Nombre del artista:** Gustavo Romano

**Título de la obra:** Hyperbody

**URL:** [www.hyperbody.org](http://www.hyperbody.org)

**Año de producción:** 2000/01. Proyecto-web (work in progress)

**Necesidades de navegación:** Conexión a Internet. Browser recomendado: Internet Explorer 4 o superior

**Productora/productores:** Gustavo Romano

**Sinopsis de la obra:** A modo de Portal de Internet, Hyperbody ofrece un listado actualizado de los sitios web cuyos nombres refieren a las diferentes partes del cuerpo humano.

Por un lado la compulsión de los "Portales" por clasificar y categorizar la información, y por otro la necesidad del ser humano de nombrar y por lo tanto fragmentar, aislar y asignarles nuevos significados a las distintas partes del cuerpo, son las dos ideas principales sobre las cuales gira la obra.

**Lugar y año de nacimiento del artista (brevísimo currículum vitae):**

Gustavo Romano. Buenos Aires, 1958.

Ha desarrollado su obra a partir de diversos medios: instalaciones, video, proyectos para Internet.

Ha realizado exposiciones individuales en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Argentina, la Galería Ruth Benzacar de Buenos Aires, Argentina, el ICI de Buenos Aires, Argentina, el Centro Cultural España Córdoba, Argentina. Sus obras han sido exhibidas también en Casa de América de Madrid, España, Museo del Chopo de México e incluidas en la VII Bienal de la Habana, Cuba, La I<sup>a</sup> Bienal Iberoamericana de Lima, Perú, y la II Bienal del Mercosur, Porto Alegre, Brasil.

Ha recibido entre otros premios, el de la Asociación Argentina de Críticos de Arte "video artista del año", el Premio Leonardo, el Primer Premio en Buenos Aires Video XII, "multimedia experimental".

Es uno de los directores de Fin del Mundo, espacio virtual que, desde 1996, reúne proyectos desarrollados para Internet por artistas argentinos ( ).

**About the artist:** Minerva Cuevas. Mexico City, 1975. From the beginning of her career, Minerva Cuevas has based her work on video and installations. Her work currently centres on a fusion of art with social activism through electronic media: video, internet, radio and print. Her work covers themes such as corporate identity, economic and social processes, the mass media and biotechnology. Since 1998 she has been a member of the irrational.org group.

**Artist:** brian\_mackern

**Title of work:** Content-Type: // No-Content: pre\_loaders//:

**URL:** <http://no-content.org>

**Year produced:** 2001

**Navigation requirements:** PC 128 RAM IE5.5 with Flash plug in 5.

**Synopsis:** Reflections on content/no-content.

Stage one: a random gallery of pre-loaders announcing the loading of the no-content.org. site.

The work is an aesthetic study of the creation of reactive-interactive objects and random responding settings, using the lowest possible number of bytes.

**About the artist:** brian\_mackern. Montevideo, 1962.

His works have been exhibited at WDAMA, Rhizome Artbase; Interferences, France; 'Interactiva 01', Mexico; Carrillo Gil Museum, Mexico; 'BitBang', Peru; 'De Ceros y Unos', Buenos Aires, Argentina; Link\_Age Gijón, Spain; MAD 2001, Madrid, Spain; Zeppelinlinks, Barcelona, Spain; Per l' autre banda, Barcelona, Spain; Valencia Biennial Exhibition, Valencia, Spain; 'Interfaces/Update 2.0', Uruguay. 'Mas Allá del Espejo: Iberoamerica Online', ARCO 2001, Madrid & Armory Show, New York. 3rd Digital Art Exhibition, Cuba. FILE- guestwork, Brazil; Festival Plaza, San Sebastian, Spain; Engelmann Ost Collection, Montevideo, Uruguay; 'INNOVA 2000', Uruguay; Second symposium of arts and digital media, Cordoba, Argentina; Rosario Digital 2000, Rosario, Argentina.

**Artist:** Gustavo Romano

**Title of work:** Hyperbody

**URL:** [www.hyperbody.org](http://www.hyperbody.org)

**Year produced:** 2000/01

**Web project (work in progress)**

**Navigation requirements:** Internet connection.

Recommended browser: Internet Explorer 4 or above

**Production company/producers:** Gustavo Romano

**Synopsis:** Hyperbody provides by way of a portal, an updated list of web sites whose names refer to different parts of the human body.

The work centres on the compulsion of "portals" to classify and categorise information and also on the human need to name and therefore fragment, isolate and assign new meanings to different parts of the body.

**About the artist:** Gustavo Romano. Buenos Aires, 1958.

Gustavo Romano has developed his work using a wide range of media: installations, video and internet projects. He has produced individual exhibitions in the Museum of Modern Art, Buenos Aires, Argentina; the Ruth Benzacar Gallery, Buenos Aires, Argentina; ICI in Buenos Aires, Argentina and the Cordoba Spanish Cultural Centre, Argentina. His works have also been exhibited in Casa de América, Madrid, Spain; Chopo Museum, Mexico and included in the VII Biennial Exhibition, in Havana, Cuba, La 1<sup>a</sup> Latin-American Biennial Exhibition in Lima, Peru, and the II Mercosur Biennial, Porto Alegre, Brazil.

He has received a number of prizes, including a "video artist of the year" award from the Argentinian Association of Art Critics, the Leonardo Award and first prize for "experimental multi-media" in Buenos Aires Video XII.

Romano is one of the directors of "Fin del Mundo" (The End of the World), a virtual space which, since 1996 has brought together projects developed for the internet by Argentinian artists ( ).

**Premio Möbius multimedia internacional**

**Prix möbius multimedia international**



#### GRAN PREMIO MÖBIUS INTERNACIONAL

##### Teatro de sombras chinescas

Universidad de Arte y Diseño. China

El "Teatro de sombras chinescas", realizado por el Departamento de Diseño del Instituto de Tipografía de Pekín, es un CD-ROM de contenido artístico y folklórico que engloba pintura, escultura, teatro y música de tradición milenaria. Esta obra se caracteriza por los siguientes aspectos:

- En primer lugar, un profundo conocimiento de la cultura tradicional en lo que a temas relevantes y contenido detallado se refiere. A partir de seres humanos y de sus sombras, la obra presenta la larga historia del teatro de sombras chinescas y su arte dramático.
- En segundo lugar, representa un estilo genuino de arte oriental. El color nacional, la música autóctona y las refinadas escenas otorgan un gran atractivo a la obra.
- Por último, el soporte multimedia se ha concebido óptima y funcionalmente para el usuario.

Dirección de contacto:

Art Dept., Beijing Institute of Printing  
Zehng Zhiliang

#### PREMIO "CIENCIAS"

##### Las patologías reumáticas

Médiserve SRL. Italia

"Las patologías reumáticas: la artrosis" es la primera realización multimedia que reúne las técnicas más modernas de programación de páginas web y prestigioso material de consulta que es el resultado de varios años de trabajo de uno de los grupos científicos internacionales de vanguardia en la investigación y el estudio de la artrosis, el equipo del profesor Guido Rovetta del Instituto Bruzzone de Génova. "Las patologías reumáticas: la artrosis" es un título que pertenece a la colección multimedia "Interactive Medicine", creada por la editorial Médiserve para ofrecer un eficaz instrumento de estudio, investigación y actualización a la comunidad de especialistas. La estructura del CD-ROM se ha diseñado con el objetivo de facilitar su empleo. Se compone de cuatro funciones principales: "Consulta", "Búsqueda", "Actualización" e "Internet".

La función "Consulta" contiene más de cuarenta capítulos estructurados en cuatro secciones (etiopatogénesis, clínica, diagnóstico y terapia). Cuando se selecciona uno de estos criterios, es posible realizar una búsqueda en todos los capítulos. Además, cuenta con imágenes relativas a los textos, de tamaño medio y con sus respectivas leyendas, que se pueden consultar gracias a una barra horizontal que permite acceder a ellas y aumentarlas. Asimismo, las imágenes pueden tratarse gráficamente mediante la función "Herramientas". La función "Búsqueda" se subdivide en "Imagen" y "Texto".

Dirección de contacto:

Médiserve SRL  
Fabrizio Grieco

#### PREMIO "EDUCACIÓN"

##### Jeroglíficos

Khéops. Francia

Especialistas en lengua egipcia con una extensa experiencia docente han propuesto el enfoque didáctico cuyo resultado ha sido una presentación progresiva de los principios básicos que regían la escritura y la lengua del Antiguo Egipto. Asimismo, numerosas animaciones dinámicas ilustran esta presentación teórica con originales iconos. Gracias a los talleres de epigrafía y a los ejercicios de aplicación práctica, los

#### GRAND PRIX MÖBIUS INTERNATIONAL

##### Théâtre d'ombres chinoises

Université Art et design chine

Le théâtre d'ombres Chinois. Chine

Créé par le département de « Art de Concevoir » de l'Institut de typographie de Pékin, le « Théâtre d'ombres chinoises est un céderon artistique et folklorique, qui comprend peinture, sculpture, théâtre et musique, avec une histoire de mille ans. Cette oeuvre est caractérisée par les points suivants :

- Premièrement, une compréhension de la culture traditionnelle profonde, aux sujets marquants et au contenu détaillé. A partir d'êtres humains et de leurs ombres, l'œuvre représente la longue histoire du « Théâtre d'ombres chinoises » et son art de jouer.
- Deuxièmement, il représente un style original d'art oriental. La couleur nationale, de la musique originale, des tableaux raffinés, tout cela rend cette œuvre attrayante.
- Troisièmement, le multimédia est utilisé de manière maximale et fonctionnelle pour l'utilisateur.

Contact: Art Dept. Beijing Institute of Printing

Zheng Zhiliang. artzheng@263.net

135

#### PRIX SCIENCES

##### Les Pathologies rhumatismales

Médiserve SRL. Italie

Pathologie rhumatismale : l'Artrose. / Italia

« Les Pathologies Rhumatismales : l'Artrose » est la première réalisation multimédia qui assemble les techniques les plus modernes de programmation orientée web et le prestigieux matériel de consultation qui résulte du travail plurianuel d'un des groupes scientifiques internationaux à l'avant-garde dans la recherche et l'étude de l'arthrose, celui du Professeur Guido Rovetta de l'Institut Bruzzone de Gênes.

« Les Pathologies Rhumatismales : l'Artrose » est un titre de la collection multimedia Interactive Medicine,

créée par la maison d'édition Médiserve pour donner un efficace instrument d'étude, de recherche et de mise à jour pour l'ensemble des spécialistes. La structure du CD-Rom a été réalisée pour être facile à utiliser. Elle comprend quatre fonctions principales : « A consulter »,

« Recherche », « Mise à jour » et « Internet ».

La section « A consulter » contient plus de quarante chapitres, traités selon quatre arguments (étiopathogénèse, clinique, diagnostic, thérapie) : en choisissant un de ces arguments, il est possible de effectuer une recherche « transversale » des chapitres. Il y a aussi des images associées au texte, qui sont consultables grâce à une barre horizontale : on peut avoir accès à des images de moyenne grandeur avec une légende en plein écran. On peut aussi agir graphiquement sur les images pour la fonction « Instruments ». La section

« Recherche » se subdivise en « Images » et « Texte ».

Contact: Mediserve srl. Fabrizio Grieco

#### PRIX EDUCATION

##### Hieroglyphes

Khéops. France

L'approche didactique a été conçue par des spécialistes de la langue égyptienne ayant une longue expérience de son enseignement. Elle a permis de concevoir une présentation progressive des grands principes qui régissent l'écriture et la langue des Anciens Égyptiens. Cette présentation théorique est illustrée par de nombreuses

usuarios pueden evaluar, en todo momento, su progreso en la adquisición de conocimientos.

El sonido, elaborado por un músico que lleva a cabo una investigación sobre la música del Antiguo Egipto, comprende un acercamiento a la vocalización de la lengua egipcia a partir de bases fonéticas claramente definidas. Al acceder a cada animación, un sonido marca el ritmo. Así, el usuario tiene la posibilidad de escuchar la vocalización de cada palabra o cada frase traducida.

El usuario puede también completar sus conocimientos consultando una cronología animada, un índice geográfico ilustrado, una lista de divinidades egipcias, listas de signos jeroglíficos y un léxico de los términos utilizados en los talleres interactivos.

Dirección de contacto:

Éditions Khéops

Christine Gallois

#### **PREMIO "CULTURA PATRIMONIAL"**

**La Ópera de Pekín**

**Universidad de Tsinghua. China**

La ópera de Pekín, considerada como la quintaesencia de la nación china, constituye una de las formas más bellas del arte tradicional chino.

El multimedia titulado "Quintaesencia de la cultura china – la Ópera de Pekín" ofrece una amplia visión de la ópera de Pekín a través de los personajes, el maquillaje, los instrumentos musicales, los accesorios y el vestuario. El disco emplea el sistema QuickTime VR y presenta la ópera de Pekín a través de diferentes medios, entre los que se incluyen más de 500 hermosas ilustraciones, 500 dibujos animados, un vídeo de 40 minutos y una película de 80 minutos. El chino, el inglés y el francés son las lenguas utilizadas en este CD. Igualmente, cuenta con un valioso material histórico de los grandes maestros de la ópera de Pekín. Cabe destacar que la música grabada en este CD es absolutamente original.

La presentación artística se abre paso en el CD-ROM mediante el empleo de diferentes sonidos, luces y colores. Se recurre al rojo y el negro como colores emblemáticos para mostrar la grandeza y la profundidad de la ópera de Pekín, a luces y sombras para reflejar su eterna seducción y a la música por ordenador de la era moderna para explorar nuevas formas de la ópera de Pekín.

Dirección de contacto:

Tsinghua University Press

Li Zhiqiang

#### **PREMIO "CULTURA EXPERIMENTAL"**

**Don Quijote**

**Cristina Casanova, Sergi Jordà. España**

La página web "Don Quijote en Barcelona" es una creación del grupo catalán La Fura del Baus y del Gran Teatre del Liceu. Esta página, presentada en Barcelona en octubre del año 2000, intenta traspasar los límites de la ópera en un nuevo medio de difusión, Internet, al ofrecer un rico contenido digital y facilitar la posibilidad de acceder a nuevas experiencias interactivas.

La página web propone un enfoque documental sobre la ópera en el Liceu, que presenta toda la información disponible referente al making-off del espectáculo, mediante textos, videos de entrevistas a los principales creadores (música, libreto, puesta en escena, escenografía, etc.) y la retransmisión on-line de los ensayos. También incluye el time-line y el FMOL. El time-line es una revisión libre del libreto y una ópera paralela, con su propia identidad en la página web, que recrea "Don Quijote". En una síntesis visual, textual y sonora emplea un lenguaje compuesto por imágenes icónicas y ofrece el impacto de breves fragmentos del libreto y de la partitura. El software FMOL es un sintetizador audiovisual interactivo que permite que los internautas creen la música colectivamente y participen en la composición de los fragmentos electroacústicos de la ópera.

Una página web documental, informativa, pedagógica y de ficción, que permite la creatividad y la interacción en tiempo real.

Dirección de contacto:

Cristina Casanova

Sergi Jordà

#### **PREMIO ESPECIAL DEL JURADO**

**1+1 DVD**

**INA. Francia**

El DVD híbrido "1+1" se articula en torno a un documental sobre la reproducción sexual y permite ampliar una película de 70 minutos mediante vídeos suplementarios. Ofrece también informaciones contextuales, funciones de navegación avanzada, una herramienta de edición personal de fragmentos y un potente motor de

animaciones dinámicas utilizando una iconografía original. Des ateliers d'épigraphie et des exercices d'application permettent aux utilisateurs de tester à tout moment le progrès de leurs connaissances.

L'animation sonore a été conçue par un musicien menant une recherche sur la musique dans l'Egypte ancienne. Elle comprend une tentative de vocaliser la langue égyptienne sur des bases phonétiques bien définies. Une ponctuation sonore rythme l'accès à chaque animation. L'utilisateur a donc la possibilité d'écouter pour chaque mot ou chaque phrase traduite sa vocalisation.

L'utilisateur peut compléter ses connaissances en consultant une chronologie animée, un index géographiques illustré, une liste des divinités égyptiennes, des listes de signes hiéroglyphiques et un lexique du vocabulaire utilisé dans les ateliers interactifs.

Contact: Éditions Khéops. Christine Gallois

#### **PRIX CULTURE « PATRIMONIALE »**

**L'opéra de Pékin**

**Université de Tsinghua. Chine**

L'Opéra de Pékin constitue une des formes les plus précieuses de l'art traditionnel de Chine, il est la quintessence de la nation chinoise.

Le multimédia intitulé « Quintessence de la culture chinoise – Opéra de Pékin » nous offre une vue panoramique de l'opéra de Pékin sur les plans des rôles, des visages peints, des instruments de musique, des accessoires et des habits. Le disque utilise la méthode QuickTime VR et présente l'opéra de Pékin par des médias variés, y compris plus de 500 illustrations précieuses, 500 dessins animés, une vidéo de 40 minutes et un film de 80 minutes. Le chinois, l'anglais et le français sont les langues utilisées dans ce disque. Des matériaux historiques précieux des grands maîtres de l'opéra de Pékin y sont inclus. La musique enregistrée dans ce disque est entièrement originale.

Ce céderom fait des percées dans la présentation artistique en employant différents sons, lumières et couleurs. Il utilise le rouge et le noir comme les couleurs cardinales pour montrer la grandeur et la profondeur de l'opéra de Pékin, il utilise la lumière et l'ombre pour refléter son charme persistant, la musique traitée par ordinateur de l'époque moderne pour explorer de nouvelles formes de l'opéra de Pékin.

Contact: Tsinghua University Press. Li Zhiqiang

#### **PRIX CULTURE « EXPÉRIMENTALE »**

**Don Quichotte**

**Cristina Casanova, Sergi Jordà**

**Espagne**

Le site « Don Quijote en Barcelone » est une réalisation du groupe catalan « La Fura del baus » et du « Gran Teatre del Liceu ». Présenté à Barcelone en octobre 2000, le site tente de pousser les limites de l'opéra dans un nouveau média comme Internet, en offrant un riche contenu numérique et en ouvrant la possibilité à de nouvelles expériences interactives.

Le site propose une approche documentaire, l'Opéra au Liceu, qui présente toute l'information disponible sur le making-of du spectacle, avec des textes, des interviews vidéo des principaux créateurs (musique, libreto, mise en scène, scénographie, etc.) et l'émission on-line des répétitions. Il inclut le time-line et le FMOL. Le Time-line est une révision libre du libreto et un opéra en parallèle, avec sa propre identité dans le web, qui recrée Don Quijote en synthèse visuelle, textuelle et sonore, en utilisant un langage composé d'images iconiques et avec l'impact de brefs fragments du libreto et de la partition. Le logiciel propriétaire FMOL, est un synthétiseur audiovisuel interactif qui permet aux surfeurs de créer de la musique collectivement et de participer à la composition des parties électroacoustiques de l'opéra.

C'est un site documentaire, informatif, pédagogique, de fiction, qui permet la créativité et l'interaction en temps-réel.

Contact: Cristina Casanova. Sergi Jordà

búsqueda de videos.

"1+1" contiene unas cinco horas de video sobre la reproducción sexual comentada por cinco grandes biólogos.

"1+1" es un DVD híbrido. Por una parte, DVD video que presenta la película "1+1" (Canal ARTE, septiembre 2001) y, por otra, DVD-ROM.

"1+1" es un proyecto multimedia ya que el DVD, estructurado en torno a una película, aparece paralelamente a la publicación de un libro de entrevistas con los biólogos (Odile Jacob). Además, el DVD incluye diez documentos complementarios a la película y siete secuencias temáticas.

"1+1" es un ambicioso programa multimedia que ofrece por primera vez:

- Informaciones contextuales disponibles durante su visualización (glosario y fichas biográficas).
- Precisas herramientas de navegación: visión en pantalla completa y vista detallada; pilotaje del video mediante la transcripción íntegra de las bandas sonoras; búsqueda rápida de una palabra y posicionamiento del video; barra de imágenes que representa las secuencias plano a plano.
- Sofisticadas herramientas de edición personalizada de fragmentos de video.
- Un potente motor de búsqueda de videos que permite encontrar los fragmentos adecuados en función de varios criterios.

Dirección de contacto:

INA – Studio Hypermédia

Jean-Pierre Mabille, Meloé Babillon

#### **Melina Mercouri. Grecia.**

Este CD-ROM presenta a una personalidad carismática que se ha convertido en un mito en Grecia y en el extranjero tanto en el panorama artístico como político. Un objeto tridimensional, un cubo, desempeña el papel de herramienta de navegación para abordar las múltiples actividades de Melina Mercouri. Cada cara del cubo permite acceder a distintos contenidos.

Por lo tanto, hay seis apartados principales: "Actos", "Proyectores", "Sonido", "Vestuario", "Compañía" y "Decorado". "Actos" muestra los momentos importantes de la vida de Melina Mercouri. "Proyectores" ofrece una selección de artículos de prensa griega e internacional. "Compañía" presenta el círculo de colaboradores y amigos que han acompañado a Melina Mercouri a lo largo de su vida y su trayectoria artística y política. "Vestuario" incluye extractos de cinco interpretaciones magistrales. "Decorado" propone un recorrido por el centro de la actual Atenas. El usuario puede seguir las huellas de la vida de Melina Mercouri, así como descubrir momentos importantes del contexto cultural y social griego.

Los anexos engloban una filmografía y una relación de las representaciones teatrales, una discografía básica, notas biográficas y una cronología que consiste en una proyección de diapositivas de las etapas de la vida de Melina Mercouri, situada en su contexto histórico.

Los principios en los que se basan la organización del contenido y el carácter interactivo son la distribución libre del espacio de la pantalla y la disposición de la información en niveles paralelos, evitando así un modelo estrictamente jerárquico.

Dirección de contacto:

Fundación Melina Mercouri

George Papaconstantinou

#### **Jing Yong. China.**

"Jing Yong on-line" es un juego de rol presentado a escala mundial en junio del 2001 y que permite que varios jugadores participen al mismo tiempo. Durante tres meses, más de un millón de personas ha jugado con él. La estructura de plataforma en red de "Jing Yong on-line" es la primera que ha sido desarrollada enteramente en China, en lo que respecta tanto a servidores como a clientes. Con cerca de 90 servidores de juego distribuidos en países de Asia y América del Norte, los jugadores pueden conectarse a través de servidores locales o desde el extranjero.

"Jing Yong on-line" puede cambiar los caracteres chinos tradicionales por caracteres simplificados y viceversa. La traducción se realiza automáticamente en la pantalla de los usuarios.

La ficción del "Jing Yong" está constituida por una serie de historias cuyo tema son las artes marciales, que gozan de mucha popularidad en el ámbito chino.

Miles de jugadores pueden jugar no sólo entre sí, sino también con la mayoría de los personajes de las historias del "Jing Yong" en cualquiera de los servidores. Además, los jugadores pueden decidir el destino de los personajes, así como el argumento del juego, lo que permite crear y dar vida a los personajes.

El concepto de compañerismo es una parte importante del juego on-line, debido a que los jugadores pueden establecer alianzas y jugar en grupo.

#### **PRIX SPÉCIAL DU JURYS**

##### **1 + 1 Dvd INA France**

Dvd hybride « 1+1 » est construit autour d'un documentaire sur la reproduction sexuée. Il permet d'approfondir un film de 70 minutes par des vidéos supplémentaires. Il offre des informations contextuelles, des fonctionnalités de navigation avancées, un outil d'édition d'extraits personnels et un puissant moteur de recherche vidéo.

1+1, c'est un contenu : près de 5 heures de vidéo sur la reproduction sexuée débattue par 5 grands biologistes.

1+1 est un Dvd hybride : une face Dvd vidéo pour présenter le film « 1+1 » (ARTE Sept. 2001), une face Dvd Rom.

1+1 est un project multisupport : articulé autour du film et parallèle à la sortie d'un livre d'entretiens avec les biologistes (Odile Jacob), le Dvd-rom présente 10 documents complémentaires au film, et 7 séquences thématiques.

1+1 est un programme hypermédia pour la première fois sont offerts :

-Des informations contextuelles : disponibles au cours du visionnage (glossaire et fiches biographiques).

-Des outils précis de navigation : vue plein écran et vue détaillée ; pilotage de la vidéo par la transcription intégrale des bandes sons ; recherche rapide d'un mot et positionnement de la vidéo ; bandeau d'images cliquables qui représente le découpage plan par plan.

-Des outils sophistiqués d'appropriation : édition d'extraits vidéo personnalisés.

-Un moteur de recherche vidéo puissant qui permet de retrouver des passages pertinents suivant plusieurs critères. Contact: INA-Studio Hypermedia. Jean-Pierre Mabille, Meloé Babillon

137

#### **MÉLINA MERCOURI / GRÈCE**

Ce céderom présente une personnalité charismatique, qui est devenue un mythe en Grèce et à l'étranger, sur la scène artistique et politique. Un objet tridimensionnel, un cube, joue le rôle d'outil de navigation pour aborder les activités multiples de Mélina Mercouri. Chaque face du cube offre une entrée différente dans le contenu.

Il y a six parties principales : « Actes », « Protecteurs », « Son », « Costumes », « Compagnons », « Décor ». Les « Actes » révèlent les moments impréts dans la vie de Mélina Mercouri.

« Protecteurs » offrent une sélection d'articles de la presse grecque et internationale. « Compagnons » présente le cycle des collaborateurs et amis qui accompagné Mélina Mercouri dans sa vie et sa carrière artistique et politique. « Costumes » présentent des extraits de cinq rôles caractéristiques. « Décor » propose un trajet dans le centre d'Athènes aujourd'hui.

L'utilisateur découvre des traces de la vie de Mélina Mercouri ainsi que des moments importants du contexte culturel et social en Grèce.

Les Annexes comportent : un catalogue des films, des représentations théâtrales, une discographie analytique, de notes biographiques et une chronologie, qui est un diaporama des périodes de la vie de Mélina Mercouri, situé dans le contexte historique.

Les principes d'organisation du contenu et de la relation interactive sont : l'organisation libre de l'espace de l'écran et l'organisation de l'information à niveaux parallèles, évitant un modèle strictement hiérarchique.

Contact: Fondation Mélina Mercouri. George Papaconstantinou

#### **JING YONG / CHINE**

« Jing Yong en ligne » est un jeu de rôle lancé mondialement en juin 2001. Pendant 3 mois, il a concerné plus d'un million de personnes. Il permet à plusieurs joueurs d'y participer en même temps. La structure de plate-forme en ligne de « Jing Yong en ligne » est la première à être entièrement développée par des chinois aussi bien pour le serveur que pour les clients.

Près de 90 serveurs de jeu sont répartis dans les pays d'Asie et d'Amérique du Nord. Les joueurs peuvent se connecter avec les serveurs locaux ou à l'étranger.

« Jing Yong » en ligne peut changer les caractères chinois traditionnels en caractères simplifiés et vice et

Pueden incluso expresar y compartir sus ideas con los demás jugadores.

Dirección de contacto:

Soft-World Electronic Co.

Hsu, Hsiang-Ching

#### **PREMIO A LA CREACIÓN**

**Winter in the Moominvalley**

**WSOY. Finlandia.**

Es invierno en el valle de los Moomin y todos los trolls hibernan, excepto la Pequeña My que es la única despierta. Con la Pequeña My y el trol Moomin, el niño puede irse de pesca en el hielo, deslizarse por las resbaladizas pendientes con la bandeja de plata de Mamá Moomin, adentrarse en la casa de los Moomin, jugar a "no toques el suelo" y mucho más. También puede escuchar tres canciones completamente inéditas cantadas por la Pequeña My y el trol Moomin, o escuchar un nuevo cuento muy intrigante leído por Papá Moomin.

El CD-ROM "Winter in the Moominvalley" (Invierno en el valle de los Moomin) ha sido diseñado en colaboración con la productora noruega ePress y la editorial Werner Söderström (WSOY). Este CD-ROM se inspira en la novela "El invierno mágico" de Tove Jansson, famosa autora de los trolls Moomin. El director Kari Hovda cuenta con años de experiencia en la elaboración de productos multimedia para niños. La facilidad de uso, la historia, la música y el carácter audiovisual son los elementos clave de esta obra.

Dirección de contacto:

WSOY

Heikki Norja

#### **MENCIÓN ESPECIAL DEL JURADO POR UNANIMIDAD**

**La música electroacústica**

**Hyptique. Francia.**

La música electroacústica, que tuvo sus orígenes en la radio de los años 50, está considerada como la base de la música electrónica. Enciclopedia musical, herramienta de descubrimiento y de experiencias sonoras, este CD-ROM propone realizar un recorrido por la historia de la música, conocer las diferentes corrientes, escuchar a los compositores y sus obras, y grabar las creaciones propias gracias a un auténtico estudio de mezclas.

"La música electroacústica" se estructura en tres partes: CONOCER, ESCUCHAR y HACER, que favorecen el descubrimiento, la percepción y la creación respectivamente.

El apartado documental, CONOCER, presenta una visita enciclopédica de la historia, de los géneros y las técnicas, ilustrada con biografías, entrevistas a compositores y sesenta fragmentos musicales.

El apartado ESCUCHAR propone descubrir seis análisis musicográficos que, al ofrecer varios puntos de vista, esbozan los perfiles de una nueva pedagogía de la audición.

El apartado HACER se estructura como un estudio de creación electroacústica, abierto e intuitivo, que permite tanto a los principiantes como a los usuarios más experimentados grabar sus propias creaciones. Las funciones de tratamiento del sonido de calidad profesional y la interfaz concebida para garantizar la sutileza del gesto musical, hacen de este estudio virtual la pieza maestra del CD-ROM. Este CD-ROM, herramienta tanto de aprendizaje como de creación, se dirige al mismo tiempo a los aficionados a los multimedia y a la música electrónica, a los docentes y a todos los que aprecian la experimentación sonora.

Dirección de contacto:

INA-GRM-Hyptique.net

Olivier Koechlin



versa. La traduction est faite automatiquement sur l'écran des utilisateurs.

La fiction « Jing Yong », une série d'histoires dont le thème est les arts martiaux, très populaire dans le monde chinois. Des milliers de joueurs peuvent non seulement jouer avec les autres mais aussi rencontrer la majorité des personnages des histoires de Jing Yong dans chacun des serveurs. Les joueurs décident eux-mêmes de leur destinées et du scénario du jeu.

Ce jeu permet de créer et de faire vivre des personnages. Le concept de la communauté est une partie importante du jeu en ligne. Les joueurs peuvent organiser des associations et participer au jeu en groupe. Ils peuvent s'exprimer et partager leurs idées avec d'autres joueurs.

Contact: Soft-world Electronic Co. Hsu, Hsiang-Ching

#### **PRIX DE LA CRÉATION**

**Winter in the moominvalley**

**WSOY Finlandia**

C'est l'hiver dans la vallée des Moomines et les trolls hibernent, sauf Petite My, qui est la seule éveillée. Avec Petite My et Moumine le troll, l'enfant peut aller pêcher sur la glace, dévaler des pentes bien glissantes sur le plateau d'argent de Maman Moumine, entrer dans la maison des Moomines, jouer à « touche pas parterre » et bien plus encore. Il peut écouter trois toutes nouvelles chansons chantées par Petite My et Moumine le troll ; et Papa Moumine lira une nouvelle histoire très intrigante. Le céderom Winter in The Moominvalley (Hiver dans la Vallée des Moomines) est conçu en collaboration avec le producteur norvégien ePress et de la maison d'éditions Werner Söderström (WSOY). Ce céderom est inspiré du roman « L'hiver magique » de Tove Jansson, célèbre auteure des trolls Moomines. Le réalisateur Kari Hovda a des années d'expérience dans la conception de produits multimedias pour enfants. La facilité d'utilisation, l'histoire, la musique et l'aspect audiovisuel sont les éléments clés de cette œuvre.

Contact: WSOY. Heikki Norja

#### **MENTION SPÉCIALE À L'UNANIMITÉ DU JURY**

**LA MUSIQUE ÉLECTROACOUSTIQUE**

**Hyptique France**

Née à la radio dans les années 50, la musique électroacoustique est considérée comme le fondement des musiques électroniques. Encyclopédie musicale, outil de découverte et d'expériences sonores, ce céderom propose de parcourir l'histoire, de connaître les différents courants, d'écouter les compositeurs, d'entendre les œuvres et d'enregistrer ses propres créations grâce à un véritable studio de mixage.

La musique électroacoustique se structure en trois parties : - CONNAIRE, ENTENDRE ET FAIRE privilégiant tour à tour la découverte, la perception et la création.

La partie documentaire CONNAIRE présente une visite encyclopédique de l'histoire, des genres et des techniques, illustrée de biographies, d'interviews de compositeurs et de soixante extraits musicaux.

La partie ENTENDRE propose de découvrir six analyses musicographiques, présentant plusieurs points de vue, esquissant les contours d'une nouvelle pédagogie de l'écoute.

La partie FAIRE est organisée autour d'un studio de création électroacoustique, ouvert et intuitif, permettant aux débutants comme aux utilisateurs éclairés d'enregistrer leurs propres expériences. Les fonctionnalités de traitement des sons de qualité professionnelle, l'interface pensée pour préserver la souplesse du geste musical font de ce studio virtuel la pièce maîtresse du céderom. Outil d'apprentissage autant que de création, ce céderom cible à la fois les amateurs de multimedia et de musiques électroniques, les enseignants et tous ceux qui apprécient l'expérimentation sonore.

Contact: INA-GRM-Hyptique.net. Olivier Koechlin  
koechlin@hyptique.com



140

Cine al aire libre

Open air cinema



## Europe in Shorts: documentales clásicos

Europe in Shorts: Classic Documentaries

141

Desde su creación, uno de los objetivos clave de la coordinación europea de los festivales de cine, ha sido desarrollar y reforzar la cooperación entre sus miembros. Y uno de los tipos de colaboración que más éxito ha tenido ha sido la organización de documentales especiales de cine, gratis para todos los miembros del festival. Un ejemplo de ello son las cuatro primeras ediciones de Europe in Shorts, una serie de pases de cortos creada en 1996, que han recorrido alrededor de 60 festivales en al menos 11 países de la Unión Europea.

Con los documentales clásicos en quinto lugar de la serie, los festivales participantes han decidido destacar un aspecto del cine que no se ha tratado en las ediciones anteriores de Europe in Shorts: el patrimonio de cine europeo. La mayoría de las películas del tercer y cuarto pase, El sonido de los cortos y Películas para peques, fueron recientes. Además, todas eran de ficción o de animación. Por lo tanto, conviene que nos centremos en el documental al mismo tiempo en que se discuten, dentro de la Coordinación, varios proyectos relacionados con la promoción y la circulación de este género de películas.

El contenido del programa de Documentales clásicos destaca, sin lugar a dudas, la diversidad de estilos dentro del género. Sobre todo por el largo periodo que abarcó (más de 30 años) y las diferencias geográficas (8 países). Asimismo, existen varios personajes importantes en la historia del cine europeo, como Joris Ivens, Marcel Carné, Henri Storck, Alain Tanner y Vittorio de Seta.

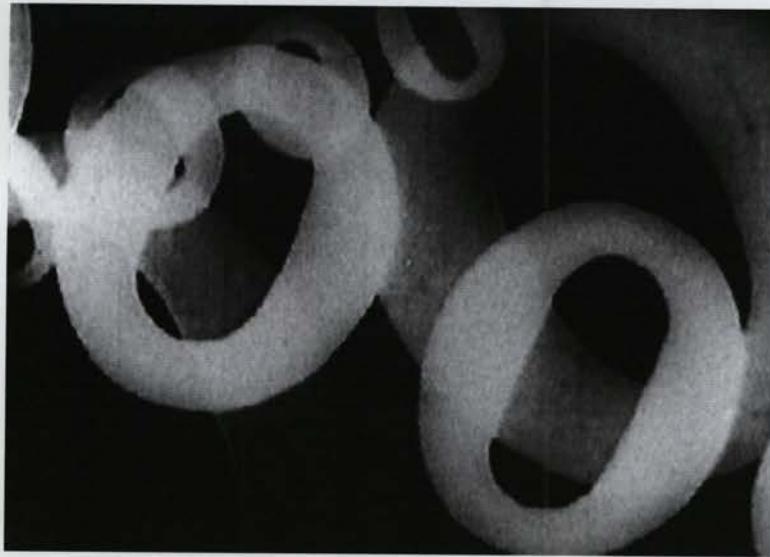
Como ya es habitual en Europe in Shorts, los 20 festivales que han participado en la selección han preferido cortos sin diálogos o con diálogos muy breves, para que el programa fuera más accesible a un público más amplio en toda Europa. Gracias al apoyo de la Comisión Europea, se pudo obtener, para cada película, los derechos no comerciales y dos nuevas copias. La coordinación europea de los festivales de cine agradece también a las siguientes organizaciones el apoyo en la obtención de copias, derechos, o ambas cosas: Statens Filmcentral (Dinamarca), British Film Institute y Commissariat Général aux Relations Internationales de Belgique.

From its creation, a key objective of the European Coordination of Film Festivals has been to develop and strengthen cooperation between its members. And one of the more successful types of collaboration has been the organisation of touring film programmes which are available free to all member festivals. For instance, the first four editions of Europe in Shorts, a series of short film packages established in 1996, have toured over 60 festivals in at least 11 countries of the European Union.

With Classic Documentaries the fifth in the series, participating festivals have decided to highlight an aspect of cinema, which had not been considered in previous editions of Europe in Shorts: the European film heritage. Most films in the third and fourth packages, *The Sound of Shorts* and *Films tot Children* were fairly recent. Moreover they were all fiction or animation. It seemed therefore appropriate to focus on the documentary, at a time when several projects concerning the promotion and circulation of this film genre are being discussed within the Coordination.

The content of the programme Classic Documentaries certainly highlights the diversity of styles within the genre. Not least because of the long period covered (over 30 years) and the geographical differences (8 countries). There are also several major figures of the European film history, such as Joris Ivens, Marcel Carné, Henri Storck, Alain Tanner and Vittorio de Seta.

As usual with Europe in Shorts, the 20 festivals which participated in the selection, preferred short films with no or few dialogues, to make the programme more accessible to a larger audience across Europe. With the support of the European Commission, for each film, the non-commercial rights and two new prints could be acquired. The European Coordination of Film Festivals is also grateful to the following organisations for their support in acquiring prints or rights, or both: Statens Filmcentral (Denmark), British Film Institute and Commissariat Général aux Relations Internationales de Belgique.



#### **INFLATION (INFLACIÓN)**

Hans Richter, Alemania, 1927/28, 3'

**Director:** Hans Richter

**Fotografía:** Charles Métaïn

**Producción:** UFA

La devaluación del marco alemán del Reich se representa a través de imágenes asociativas.

El dinero se va contrastando con objetos cada vez más insignificantes y, al final de la película, el fracaso de la economía se muestra de una manera simbólica.

#### **REGEN (LLUVIA)**

Joris Ivens / Mannus Franken, Holanda, 1929, 12'

**Director:** Joris Ivens / Mannus Franken

**Guion:** Joris Ivens / Mannus Franken

**Fotografía:** Joris Ivens

**Edición:** Joris Ivens

**Producción:** CAPI Amsterdam

Una película-poesía lírica de estructura clásica, que describe Amsterdam antes, durante, y después de una lluvia. "El sol, el viento, las primeras gotas, el agua que corre, el sol que vuelve a salir: todas estas cosas forman parte de un drama, sin literatura.

Pero la vida y los hombres, sus pasos, sus actos, todo se transforma con la lluvia..."

Joris Ivens

#### **NOGENT, ELDORADO DU DIMANCHE**

#### **(NOGENT, ELDORADO DEL DOMINGO)**

Marcel Carné, Francia, 1930, 16'

**Director:** Marcel Carné

**Producción:** L'Avant-Scène

Cada domingo, la muchedumbre de los populares barrios de París se reúne en las fronteras del Marne, en Nogent. Marcel Carné describe la vida de la gente sencilla, que va a pescar, a bailar o, simplemente, a dar un paseo.

#### **HISTOIRE DU SOLDAT INCONNU**

#### **(HISTORIA DEL SOLDADO DESCONOCIDO)**

Henri Storck, Bélgica, 1932, 10'

**Director:** Henri Storck

**Edición:** Henri Storck

**Producción:** Henri Storck

Esta película está compuesta de secuencias de noticiario de 1928, el año del pacto de Briand-Kellog (ahora olvidado), que condenaba la guerra. "Histoire du Soldat Inconnu" denuncia la peligrosa alianza del dinero, el ejército y la iglesia en un movimiento radical.

Con una reestructuración innovadora de los hechos de la época, Storck crea un panfleto anti militar superado por un brío poético.

#### **INFLATION**

Hans Richter, Germany, 1927/28, 3'

**Director:** Hans Richter

**Photography:** Charles Métaïn

**Production:** UFA

The devaluation of the German Reichsmark is portrayed through associative imagery. Bank notes are repeatedly contrasted with increasingly worthless objects, and at the end of the film the final breakdown of economy is shown in a symbolic way.

#### **REGEN**

Joris Ivens / Mannus Franken, The Netherlands, 1929, 12'

**Director:** Joris Ivens / Mannus Franken

**Screenplay:** Joris Ivens / Mannus Franken

**Photography:** Joris Ivens

**Editing:** Joris Ivens

**Production:** CAPI Amsterdam

A lyrical film-poem in a classic structure about Amsterdam, before, during and after a rain-shower. "The sun, the wind, the first raindrops, the streamed water, the sun coming back: all these things are part of a drama, without any literature. But life and men, their steps, their actions, everything gets transformed by the rain..." Joris Ivens

#### **NOGENT ELDORADO DU DIMANCHE**

Marcel Carné, France, 1930, 16'

**Director:** Marcel Carné

**Production:** L'Avant-Scène

Every Sunday, the crowd from the popular neighbourhoods of Paris meet at the borders of the Marne, in Nogent. Marcel Carné describes the simple life of simple people, who come to fish, to dance or just to take a walk.

#### **HISTOIRE DU SOLDAT INCONNU**

Henri Storck, Belgium, 1932, 10'

**Director:** Henri Storck

**Editing:** Henri Storck

**Production:** Henri Storck

This film is composed from 1928 newsreel footage, the year of the Briand-Kellog pact (now forgotten), which outlawed war. "Histoire du Soldat Inconnu" denounces the injurious alliance of the money, the army and the church in one sweeping movement. By reshaping the current events of their time in a very modern way, Storck creates a anti-military pamphlet transcended by a poetic verve.

**EN KLUVEN VARLD**

Arne Sucksdorff, Suecia, 1948, 8'  
**Director:** Arne Sucksdorff  
**Guion:** Arne Sucksdorff  
**Fotografia:** Arne Sucksdorff  
**Edicion:** Arne Sucksdorff  
 Un fragmento de naturaleza salvaje.

**CONTADINI DEL MARE**

Vittorio de Seta, Italia, 1955, 10'  
**Director:** Vittorio de Seta  
**Fotografia:** Vittorio de Seta  
**Edicion:** Vittorio de Seta  
**Produccion:** Astra Cinematografica

Vittorio de Seta ha realizado en Sicilia una serie de documentales en cinemascope, todos sin comentarios pero con voz y con música. Uno de ellos es "Contadini del Mare", que describe la captura de atunes a través de un método de pesca típico de Sicilia, y donde las exclamaciones y los cantos de los pescadores, así como el ruido del agua, sustituyen cualquier otro sonido.

**NICE TIME (MOMENTOS AGRADABLES)**

Claude Goretta / Alain Tanner, Reino Unido, 1957, 17'  
**Director:** Claude Goretta / Alain Tanner  
**Produccion:** British Film Institute

Goretta y Tanner se han basado en el inimitable recuerdo que les quedó de Piccadilly Circus mientras trabajaban en el British Film Institute. Su intención fue crear lo que Vigo describió como un "point de vue documenté" ("punto de vista documentado").

Para ello, los directores enlazaron diferentes imágenes de una salida un sábado por la noche, cuando todo el mundo acude a este lugar para divertirse de una manera u otra. Más tarde, esta película se convertiría en una referencia del Movimiento de cine libre.

**CAPRICCIO**

Ole Askman, Dinamarca, 1967, 5'  
**Director:** Ole Askman  
**Guion:** Ole Askman  
**Edicion:** Ole Askman  
**Musica:** Tchaikovsky

**Produccion:** Spectrum Film Studio

Un policía de tráfico de Copenhague, el tráfico de la ciudad y el "Capricho italiano" de Tchaikovsky son los ingredientes principales de la película, que contempla el tráfico como una orquesta que necesita un director autoritario, capaz de esforzarse al máximo.

**EN KLUVEN VARLD**

Arne Sucksdorff, Sweden, 1948, 8'  
**Director:** Arne Sucksdorff  
**Screenplay:** Arne Sucksdorff  
**Photography:** Arne Sucksdorff  
**Editing:** Arne Sucksdorff  
 A stretch of wild nature.

**CONTADINI DEL MARE**

Vittorio de Seta, Italy, 1955, 10'  
**Director:** Vittorio de Seta  
**Photography:** Vittorio de Seta  
**Editing:** Vittorio de Seta  
**Production:** Astra Cinematografica

Vittorio de Seta has made in Sicily a group of documentaries in cinemascope and all of them without any commentary, both spoken and musical. One of them is "Contadini del Mare", which describes the catching of tuna fish with the typical system used in Sicily, and where the exclamations and the singing of fishermen and the noise of water replace every other form of sound commentary.

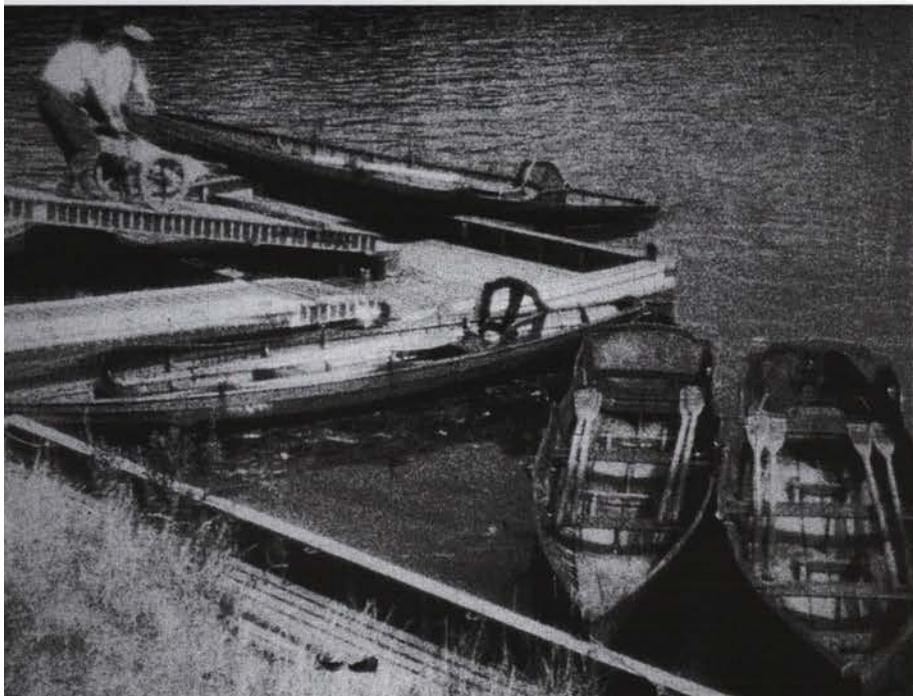
143

**NICE TIME**

Claude Goretta / Alain Tanner, United Kingdom, 1957, 17'  
**Director:** Claude Goretta / Alain Tanner  
**Production:** British Film Institute  
 Goretta and Tanner collaborated on their own inimitable souvenir of Piccadilly Circus while they were working at the British Film Institute. Their intention was to create what Vigo described as a "point de vue documenté". For this the directors thread together the disparate images of one Saturday night out as the crowds flock to the landmark for entertainment of one sort or another. It became later one of the references for the Free Cinema movement.

**CAPRICCIO**

Ole Askman, Denmark, 1967, 5'  
**Director:** Ole Askman  
**Screenplay:** Ole Askman  
**Editing:** Ole Askman  
**Music:** Tchaikovsky  
**Production:** Spectrum Film Studio  
 A traffic policeman in Copenhagen, the traffic of the city and Tchaikovsky's "Italian Capriccio" are the main ingredients of the film, which regards the traffic as an orchestra which needs an authoritative conductor to be able to do its utmost.







## Norman McLaren

El genio creativo de la animación  
Animation's Creative Genius

145

Norman McLaren dedicó su vida a la experimentación en el arte del cine de animación. Entre 1933 y 1983 realizó sesenta y cinco películas, inventando trucos, efectos y estilos de animación que hoy estamos habituados a ver en el cine, la televisión e Internet. Su trayectoria a lo largo de este medio siglo está marcada por el afán de innovación. McLaren es el gran poeta del cine animado, no solo por la calidad de su filmografía, sino también por la manera en que juega con las reglas establecidas del género y por su preocupación social y humanista.

Norman McLaren nació el 11 de abril de 1914 en Stirling, Escocia, y murió en Montreal, Canadá, el 26 de enero de 1987. Desde muy joven quiso dedicarse al diseño. Al terminar sus estudios de arte en la Universidad de Glasgow en 1932, se incorporó a la Glasgow Film Society, donde descubrió el cine a través de las obras maestras de Eisenstein, Pudovkin y Fischinger. Rápidamente se dio cuenta de la importancia del séptimo arte como medio de expresión. Como tenía un proyector pero no tenía una cámara, comenzó a innovar animando sin cámara pintando directamente sobre negativos, o raspando la emulsión de la película. Su carrera cinematográfica comenzó en 1934 y al año, dos de sus filmes ganaron premios en el Scottish Amateur Film Festival. Uno de los miembros del jurado fue John Grierson, a quien le impresionó el talento del joven McLaren y le ofreció un trabajo en el General Post Office Film Unit en Londres. En 1936, durante la guerra civil española, McLaren trabajó como camarógrafo lo cual le ocasionó una impresión tan nefasta que, cuando se dio cuenta de que la Segunda Guerra Mundial era inminente, decidió emigrar a los Estados Unidos. Vivió en Nueva York desde 1939 hasta 1941 cuando John Grierson, quien había aceptado el cargo de establecer la National Film Board of Canada, invitó a su compatriota escocés a incorporarse al nuevo organismo. Por 40 dólares a la semana, McLaren se puso manos a la obra.

Sus primeros filmes realizados en Montreal se centraron en el llamado esfuerzo de guerra. Aunque estas películas (*V for Victory*, *Five for five*, *Dollar Dance* y *Keep your mouth shut*) eran instrumentos de propaganda, McLaren no abandonó su constante experimentación e innovación. Cuando Grierson le encargó la creación de un servicio de animación correspondiente al crecimiento de la producción, McLaren reclutó, en un año, a un grupo de jóvenes artistas que formaron el Departamento de Animación de la National Film Board. Este departamento, que sigue existiendo hoy día, ha generado una gran cantidad de excelentes animadores, muchos de ellos premiados a nivel mundial. Al final de la guerra este grupo produjo una serie de películas con canciones folclóricas

Norman McLaren dedicated his life to experimentation in the art of animated film. He made sixty-five films between 1933 and 1983, inventing animation tricks, effects and styles that we are today accustomed to seeing in films, on television and on the Internet. His career over this half-century is characterised by his enthusiasm for innovation. McLaren is the great poet of animated films, not just because of the quality of his filmography, but also for the way he plays with the established rules of the genre and because of his concern for social and humanistic questions.

Norman McLaren was born on April 11th, 1914 in Stirling, Scotland, and died in Montreal, Canada on January 26th, 1987. From an early age he wanted to be a designer. After studying art at Glasgow University in 1932, he joined the Glasgow Film Society, where he discovered films through the masterpieces of Eisenstein, Pudovkin and Fischinger. He quickly realised the significance of the seventh art as a means of expression. As he had a projector but no camera, he started to innovate by animating without a camera. His technique involved painting directly onto the negatives, scratching the emulsion to make the film stock transparent.

His film career started in 1934 and a year later two of his films won prizes in the Scottish Amateur Film Festival. One of the members of the jury was John Grierson, who was impressed by the young McLaren's talent and offered him a job in the General Post Office Film Unit in London. In 1936 McLaren worked as a cameraman during the Spanish civil War, an experience that haunted him forever. When he realised that the Second World War was imminent, he decided to emigrate to the United States. He lived in New York from 1939 to 1941 when John Grierson, who had accepted the job of setting up the National Film Board of Canada, invited his fellow Scott to join the new organisation. For 40 dollars a week, McLaren set to work.

His first films made in Montreal concentrated on the so-called war effort. Although these films ("V for Victory", "Five for five", "Dollar Dance" and "Keep your mouth shut") were propaganda tools, McLaren did not stop experimenting and innovating. When Grierson commissioned him to set up an animation service, McLaren recruited, in the space of a year, a group of young artists who made up the Animation Department of the National Film Board. This department, still in existence today, has produced a large number of excellent animators, many of whom have received prizes from all over the world. At the end of the war this group produced a series of films with folk songs

If I find a film dull, I find it infinitely more entertaining to watch the scratches.

Norman McLaren

para promover y dar a conocer la cultura del país. McLaren contribuyó con *C'est l'aviron* y *La Poulette grise*. Tanto la austeridad financiera como la falta de equipos no desanimó a McLaren ni a su grupo; al contrario, lo compensaron con imaginación y voluntad de invención.

Después de ceder la dirección del departamento, McLaren dedicó todo su tiempo a explorar, inventar y pulir sus modos de representación. En 1949 lanzó a las pantallas del mundo las imágenes pintadas, dibujadas y raspadas sobre película encuadrada y no encuadrada de *Begone Dull Care*; magistral contrapunto de formas y colores configurados al compás de las improvisaciones de Oscar Peterson. McLaren nunca cesó de explorar nuevas técnicas, en las que la música jugó un importante papel. Logró crear bandas sonoras raspando el celuloide en el lugar del sonido óptico. Los técnicos del estudio de animación le construyeron un sistema especial de cámara y proyector para que pudiera experimentar sin limitaciones.

McLaren participó en China y en la India en proyectos de educación audiovisual. Junto con Grant Munro, McLaren produjo una serie de cinco películas llamada "Animated Motion" que constituye una verdadera introducción o curso de cine de animación en el que se analizan los conceptos de tiempo y espacio en las filmaciones cuadro a cuadro; documento altamente valioso para todos aquellos que se interesen por este arte.

A comienzos de los años cincuenta, al volver de China, atormentado por sus recuerdos de guerra, McLaren co-realizó con Grant Munro *Neighbours*, una parábola de lógica brutal sobre la furia destructiva del hombre. La película fue prohibida en Finlandia entre 1954 y 1965 por ser demasiado violenta. Mediante un procedimiento técnico llamado pixilación, que él mismo perfeccionó, liberó de su peso normal a los actores y a las cosas para crear un efecto surrealista. El éxito de esta película fue y sigue siendo extraordinario. Cedida para proyección más de 106.000 veces desde su creación, se han vendido más de 2.630 copias en todo el mundo.

A su vuelta de la India, preocupado por las deficiencias de la comunicación entre las culturas occidental y oriental, buscó una forma de expresar en un lenguaje universal una propuesta que pudiera ser aceptada en todas las latitudes. El resultado de este proyecto fue *Rythmetic* donde exhibe su dominio de la movilidad y su humor inimitable. Para este drama entre cifras, McLaren recurrió a la técnica elemental de cartones recortados. Turbulentas, obstinadas como bailarines indisciplinados, las cifras chocan entre sí, se mezclan falseando a veces la suma, se pelean. En resumen, pasan por toda la gama de actitudes humanas.

McLaren aplicó la animación a todo lo que le fuera posible, utilizó como personaje a una silla en *A Chairy Tale*, realizó películas completas raspando y pintando sobre el celuloide como *Blinkity Blank*, e incluso se filmó a sí mismo frente a un micrófono animado.

La danza fue otro elemento importante en su búsqueda constante. En sus últimos años realizó tres cortometrajes, con la participación de destacados bailarines, que resultaron ser verdaderos poemas: *Adagio*, *Pas de deux* y *Narciso* (su último film, en 1983). En ellos ralentizó el tiempo dando como resultado imágenes de increíble belleza y descubriendo una dimensión desconocida del ballet. *Adagio* es una bella demostración de la técnica del Pas de deux que resalta la maestría de ambos bailarines, David y Anna Marie Holmes, la precisión de sus gestos, el equilibrio de cada giro, arabesque o jeté al ritmo del precioso *Adagio* de Albinoni. *Pas de deux* es una sublime combinación de técnica y estética, en el que consigue frenar la trayectoria del movimiento que se desvanece, y se anticipa al que nace mediante la multiplicación de imágenes de una gracia incomparable.

Norman MacLaren recibió más de doscientos premios internacionales. En 1952 ganó el Oscar con *Neighbours* y *Blinkity Blank* recibió la Palme d'Or en Cannes en 1955. Miles de personas de diversas nacionalidades consideran su nombre como sinónimo de la National Film Board of Canada y dos años después de su muerte el edificio central de este organismo fue nombrado "Edificio Norman McLaren". McLaren fue honrado en cientos de países, participó como jurado en una gran variedad de eventos y festivales de cine. Se han hecho muchas retrospectivas de sus películas, se han escrito artículos

to promote the country's culture. McLaren contributed with "C'est l'aviron" and "La Poulette grise". Neither the lack of funds or equipment discouraged McLaren and his group. On the contrary, they made up for any shortfall with imagination and a strong will to invent.

After handing over the management of the department, McLaren dedicated all his time to exploring, inventing and polishing his representational techniques. In 1949 he gave the world's screens images painted, drawn and scratched onto framed and unframed film in "Begone Dull Care", a masterful counterpoint of shapes and colours set to the rhythm of Oscar Peterson's improvisations. McLaren never ceased to explore new techniques, and music always played an important part in the process. He managed to create sound tracks by scratching the celluloid on the optical sound track. His technical colleagues in the animation studio built him a special camera and projector system to enable him to continue his experimentation.

McLaren participated in educational audiovisual projects in China and India. Together with Grant Munro, he produces a series of five films called "Animated Motion", which constitute an introduction to the basic techniques of film animation, and in which the concepts of time and space in stop motion filming are analysed. This document is extremely valuable for anyone who is interested in this art.

In the early nineteen fifties, on his return from China and haunted by his war memories, McLaren co-directed "Neighbours" with Grant Munro. The film was a brutally logical parable of man's destructive rage. The film was banned in Finland from 1954 to 1965 as it was considered too violent. He perfected a technique known as pixillation, which enabled him to liberate actors and objects from their normal weight and create a surrealistic effect. The success of this film was, and is still, extraordinary. It has been lent for screenings more than 106,000 times since it was created, and has sold more than 2,630 copies world-wide.

On his return from India, worried about the lack of communication between western and oriental cultures, he sought a way of expressing in universal language an idea that could be acceptable everywhere. The result of this project was "Rythmetic" in which he demonstrates his mastery of mobility and his inimitable sense of humour. For this drama between figures, McLaren used the basic technique of cutout cardboard pieces. The numbers knock into each other, sometimes mixing up together to sums. They fight, turbulent, as obstinate as undisciplined dancers. In short, they act like humans.

McLaren applied animation to everything he possibly could. He used a chair as a character in "A Chairy Tale", made whole films by scratching and painting on celluloid ("Blinkity Blank") and he even filmed himself struggling with a microphone with a will of its own.

Dance was an important element in his constant search. In his later years he made three shorts, with the participation of famous dancers. These films were his real poems: "Adagio", "Pas de Deux", and "Narcissus" (his last film, in 1983). In these films, he slowed time down, and thereby produced incredibly beautiful images and discovered an unknown dimension of ballet. "Adagio" is a beautiful demonstration of the Pas de Deux technique that illustrates the skill of both dancers, David and Anna Marie Holmes, the precision of their gestures, the balance in each turn, arabesque or jeté all to the rhythm of Albinoni's lovely Adagio. "Pas de Deux" is a sublime combination of technique and aesthetics, in which McLaren slows down dying movements as they disappear, and anticipates those that are about to come to life by multiplying incomparably graceful images.

Norman McLaren received over two hundred international prizes. In 1952 he won an Oscar for "Neighbours" and "Blinkity Blink" won the Palme d'Or in Cannes in 1955. Thousands of people of different nationalities consider his name as a synonym of the National Film Board of Canada and two years after his death the central building of this organisation was named "Norman McLaren Building". McLaren was honoured in hundreds of countries, he sat

y se han publicado numerosos textos sobre su obra, porque aunque han pasado años desde su muerte, McLaren sigue y seguirá vigente, como el maestro y fuente de inspiración de generaciones de artistas y animadores de todo el mundo. Presente y al margen a un tiempo, ajeno a los discursos vanos, a los soniquetes dogmáticos, a las muletillas ideológicas de prêt-à-penser, humanista y poeta de imagen y sonido, McLaren nunca se sintió prisionero de las convenciones de su arte.

on the jury of a wide variety of film events and festivals. His work has been the subject of many retrospective screenings, articles and numerous texts, because, although he died fifteen years ago, McLaren is and will continue to be considered the master and source of inspiration for generations of artists and animators all over the world. Contemporary yet not prey to fashion, he paid no attention to dogma or to prêt-à-penser ideological clichés. McLaren was a humanist and a poet of image and sound who never felt a prisoner of the conventions of his art.

#### Bibliografía:

- Norman McLaren on the Creative Process, NFB 1991
- The Drawings of Norman McLaren, 1975, McLaren
- Norman McLaren: Manipulator of Movement, Valliere Richard, 1982
- Art in Motion: Animation Aesthetics, Maureen Furniss, 1998
- Experimental Cinema, David Curtis, 1971
- The Art of Making Dances, Doris Humphrey, 1959
- Les cinémas du Canada, Sylvain Garel Garel y André Paquet, 1992

#### Bibliography:

147

- Norman McLaren on the Creative Process, NFB 1991
- The Drawings of Norman McLaren, 1975, McLaren
- Norman McLaren: Manipulator of Movement, Valliere Richard, 1982
- Art in Motion: Animation Aesthetics, Maureen Furniss, 1998
- Experimental Cinema, David Curtis, 1971
- The Art of Making Dances, Doris Humphrey, 1959
- Les cinémas du Canada, Sylvain Garel Garel y André Paquet, 1992

**Hen Hop 1942 – 3'36" Col., Son.**

Fantasía donde una gallina baila al son de una música popular. Se trata de una interpretación visual de la "barn dance" canadiense. Dibujada directamente sobre película de 35mm. Color Warnercolor incorporado con posterioridad. Esta producción también se utilizó en una campaña de bonos de guerra.

**Begone Dull Care (Fantasía en colores) 1949 – 7'48" Col., Son.**

Trascipción plástica de la música de jazz. Interpretación de tres piezas por el trío de Oscar Peterson, compuestas por el propio Oscar Peterson. Los elementos visuales fueron pintados, dibujados y grabados directamente sobre celuloide por Norman McLaren y Evelyn Lambart.

**Hen Hop 1942 – 3'36" Colour. Sound.**

Fantasy in which a hen dances to popular music. A visual interpretation of the Canadian barn dance. Drawn directly on 35mm film. Subsequently given Warnercolour treatment. This production was also used in a war vouchers campaign.

**Begone Dull Care 1949 – 7'48" Colour. Sound.**

Visual transcript of jazz music. Interpretation of three pieces by Oscar Peterson, composed by Oscar Peterson himself. Visual elements painted, drawn and engraved directly on film by Norman McLaren and Evelyn Lambart.

**Chairly Tale (Érase una silla) 1957 – 9'50" B/N, Son.**

En este cuento moderno una silla se rebela contra el hombre. Parábola que utiliza algunas técnicas de pixilación, tales como diferentes velocidades de cámara y mucha manipulación (y no animación) de hilos invisibles en relación con el actor. La música de citara de Ravi Shankar fue compuesta especialmente para la película.

**Chairly Tale 1957 – 9'50" B/W. Sound.**

In this modern tale a chair rebels against man. Parable using some pixillation techniques such as different camera speeds and a high level of manipulation (rather than animation) of invisible strings in relation to the actor. Ravi Shankar's zither music was specifically composed for the film.

**Dots (Puntos) 1940 – 2'23" Col., Son.**

Película experimental en la que imagen y sonido están dibujados directamente sobre la película mediante pluma y tinta china. Tirado en Warnercolor.

**Dots 1940 – 2'23" Colour. Sound**

Experimental film in which image and sound are directly drawn on film using inkpen and chinese ink. Warnercolour.

**Fiddle-De-Dee 1947 – 3'22" Col., Son.**

Las formas y los colores bailan en la pantalla, con acompañamiento de música del violinista del valle de Gatineau, Eugene Desormeaux. Dibujado, pintado y raspado directamente sobre película de 35mm.

**Fiddle-De-Dee 1947 – 3'22" Colour. Sound.**

Shapes and colour dance on the screen, accompanied by music by the valley of Gatineau's violinist, Eugene Desormeaux. Drawn, painted and scratched directly onto 35mm film.

**Blinkity Blank (Espacio parpadeante) 1955 – 5'15" Col., Son.**

Exploración de la "animación intermitente" utilizando el fenómeno de la persistencia retiniana. Los elementos visuales fueron grabados y coloreados sobre película. El músico, Maurice Blackburn, utilizó, en parte, la improvisación de los intérpretes.

**Blinkity Blank 1955 – 5'15" Colour. Sound.**

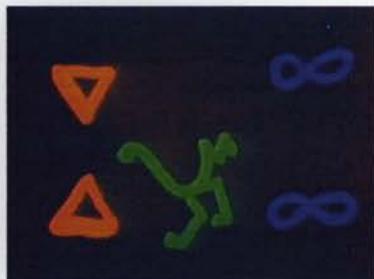
Exploration of "intermittent animation" using the phenomena of persistence of vision and after-image on the retina of the eye. Visual elements engraved and coloured on film. The musician, Maurice Blackburn, used some of the players' improvisations.

**Rythmetic (Ritmética) 1956 – 8'35" Col., Son.**

Las cifras y los signos aritméticos bailan en la pantalla. Exploración animada de las reglas más elementales de la aritmética, con recortes de papel blanco sobre fondo de colores. Trabajo realizado en colaboración con Evelyn Lambart. Sonido concebido directamente sobre la película por McLaren.

**Rythmetic 1956 – 8'35" Colour. Sound.**

Numbers and arithmetical signs dance on screen. Animated exploration of the basic rules of arithmetic, with white paper shapes on a coloured background. Film made in collaboration with Evelyn Lambart. Sound directly conceived on film by McLaren.

**Hoppity Pop 1946 – 2'28" Col., Son.**

Dibujos en color, pintados directamente sobre la película. Animación fotograma a fotograma. Configuraciones lineales abstractas que siguen el ritmo de un organillo de circo que emite música pasada de moda.

**Neighbours (Vecinos) 1952 – 8'10" Kodachrome, Son.**

Parábola que cuenta la historia de dos hombres que llegan a matarse por la posesión de una flor. Ganadora de un Oscar en Hollywood. Las técnicas usadas para animar dibujos se aplican a la animación de actores vivos. El sonido se hizo con animación, fotografiándose sobre la pista sonora de la película.

**Ballet Adagio 1971 – 9'57" Col., Son.**

El movimiento producido por la cámara lenta sirve para filmar un pas-de-deux ejecutado por Anna Marie y David Holmes al compás del Adagio de Albinoni. La película se proponía mejorar la valoración estética del ballet clásico y ofrecer a los estudiantes de baile una observación de la técnica de los movimientos del adagio.

**Two Bagatelles (Dos intermedios) 1951 – 2'22" Col., Son.**

Entretenimiento visual en el que los actores se mueven como marionetas. Dos fragmentos que usan la misma técnica que "Neighbours", también llamada "pixelación". La composición sonora animada por el cineasta proporciona simultáneamente el material visual de la película. Las estrías sonoras salen de su pista, multiplicadas, coloreadas, fotografiadas. "Lo que se ve es lo que se oye"

**Short and Suite 1959 – 4'47" Eastmancolor, Son.**

Unas líneas y formas extrañas se mueven sobre música de jazz. Figuras dibujadas grabadas y raspadas que traducen el movimiento y el espíritu de la música escrita para un conjunto de jazz por Elthon Rathburn.

**Pas de deux (Paso de dos) 1967 – 13'22" B/N, Son.**

Espejo mágico de la danza en el que dos bailarines ejecutan un pas-de-deux. Primero fotografió a uno de los bailarines. Después en una serie de doce exposiciones múltiples sobre la misma película de la copia positiva, se desarrollan los movimientos de los bailarines, para concluir en una forma cinematográfica única.

**Hoppity Pop 1946 – 2'28" Colour, Sound.**

Colour drawing painted directly onto the film. Shot by shot animation. Abstract linear shapes follow the rhythm of a circus organ playing out-of-date music.

149

**Neighbours 1952 – 8'10" Kodachrome, Sound.**

Parable telling the story of two men who kill each other over a flower. Winner of a Hollywood Oscar. The techniques used to animate drawings are applied to the animation of live actors. Animated sound filmed on the film's sound track.

**Ballet Adagio 1971 – 9'57" Colour, Sound.**

Pas-de-deux danced by Anna Marie and David Holmes to the music of Albinoni's Adagio and filmed in slow motion. The film aimed to improve the aesthetic appeal of classical ballet and offer dance students the chance to observe the technique of the adagio movements.

**Two Bagatelles 1951 – 2'22" Colour, Sound.**

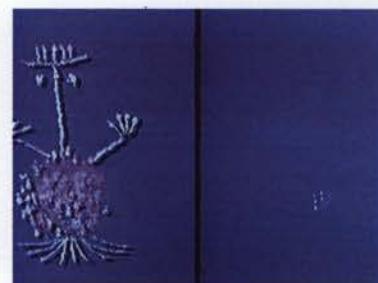
Visual entertainment in which the actors move like puppets. Two fragments using the same pixillation technique as "Neighbours". The sound track, animated by the filmmaker, simultaneously provides the film's visual material, as parts of it are multiplied, coloured, photographed. "What you see is what you hear".

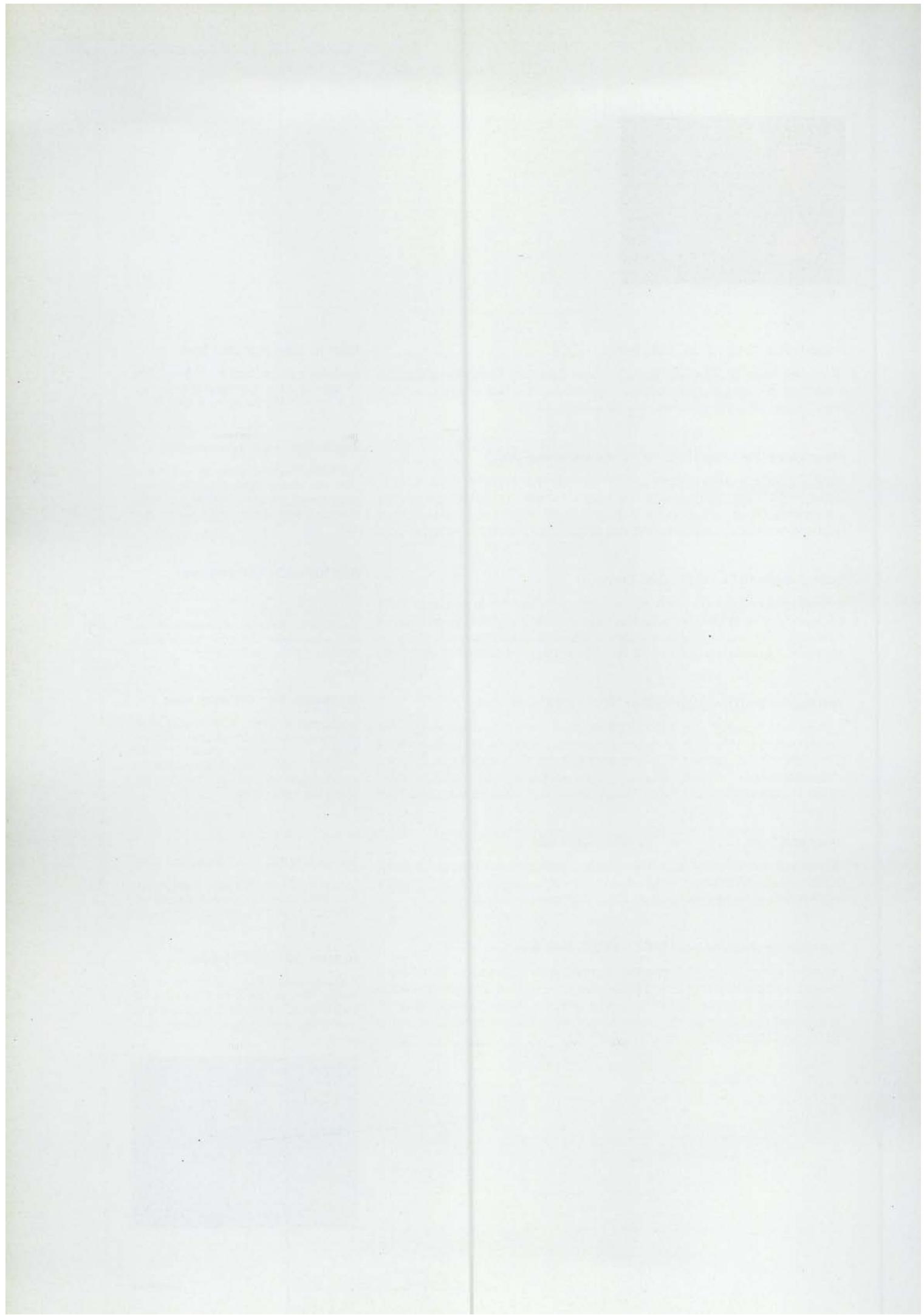
**Short and Suite 1959 – 4'47" Eastmancolor, Sound.**

Lines and shapes move to jazz music. Drawn, engraved and scratched shapes represent movement and the spirit of the music written for a jazz band by Elthon Rathburn.

**Pas de deux 1967 – 13'22" B/W, Sound.**

Magic dance mirror in which two dancers execute a pas-de-deux. He filmed one of the dancers first and subsequently exposed the same frames as many as ten times, creating a multiple image of the ballerina and her partner.





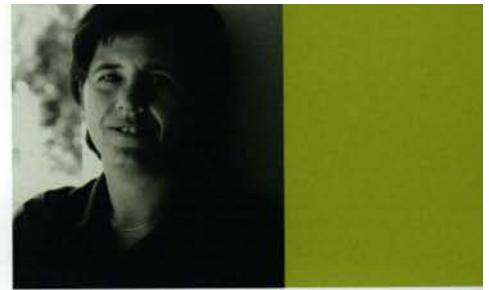
## Seminario

La identidad en la Era Digital

Seminary

Identity in the Digital Age

**Identidades en línea, prácticas reflexivas**  
Online identities, Reflective Practices



**Elisenda Ardèvol y Agnès Vayreda**

**Grupo Interdisciplinario de Investigación en Comunidades Virtuales**

Instituto Interdisciplinario de Investigaciones en Internet, UOC

gircom@uoc.edu

153

**Elisenda Ardèvol and Agnès Vayreda**

**Interdisciplinary Virtual Communities Research Group**

Interdisciplinary Internet Research Group, Universitat Oberta de Catalunya

El principal objetivo de esta presentación es mostrar cómo las distintas teorías sobre la identidad que coexisten en nuestras sociedades occidentales son usadas tanto por los científicos sociales como por los participantes en la vida social del ciberespacio para explicar la formación y mantenimiento de las identidades en línea.

También veremos como, a pesar de que la participación en foros y canales de conversación electrónicos favorecen prácticas reflexivas y la experimentación en la creación de identidades alternativas, sigue estableciéndose una clara distinción entre la identidad en línea y la identidad fuera de la Red. Esta separación entre la vida en pantalla y la vida real, así como una diferenciación conceptual entre lo que es propiamente psicológico de lo social y cultural, mantiene la idea de un yo esencial y unitario frente a concepciones del yo más relacionales y constructivistas que podrían surgir de la experiencia en línea.

The main aim of this presentation is to show how the different theories about identity that coexist in our Western societies are used both by social scientists and by participants in cyberspace social life in order to explain how online identities are formed and maintained.

We will also see that there is a clear distinction between online identity and identity outside the web, despite the fact that participation in discussion groups and electronic chat channels stimulates reflective practices and experimentation in the creation of alternative identities. This separation between life on screen and real life, together with the conceptual difference between the psychological elements of society and culture, supports the idea of an essential and unitary self in contrast to more relational and constructional conceptions of self which might arise from online experience.

#### **Identidades distribuidas**

*Molnet says:*

...jo... era lo que iba a preguntarle ¿identidades? ¿en línea?... son las entidades que nos inventamos de nosotros mismos cuando estamos online?

*Velvet says:*

S!!!!

*Molnet says:*

claro que la interacción con otros internautas contribuye a crear aspectos de nuestra identidad virtual

*Molnet says:*

es pasionante

#### **Distributed identities**

*Molnet says:*

...that was what I was going to ask you.

Identities? Online? .... Are they the entities we invent about ourselves while we are online?

*Velvet says:*

YES!!!!

*Molnet says:*

Of course the interaction with other internauts helps create aspects of our virtual identity

*Molnet says:*

It's amazing

La identidad es un término que hace referencia a las propiedades únicas de cada individuo, aquello que hace que cada persona sea diferente, el yo personal. Por ello, desde una perspectiva antropológica y psicosocial, no es posible estudiar el tema de la identidad en línea, virtual o en red, sin tener en cuenta que toda noción sobre la persona constituye una construcción social, histórica y culturalmente situada.

The term identity refers to the unique characteristics of each individual, what makes him different, the personal I. From an anthropological and psychosocial perspective the subject of online, virtual or web identity cannot be tackled without bearing in mind that any notion concerning the persona constitutes a construction within a specific social, historical and cultural setting.

Parafraseando a Molnet, que se reconoce en la cita anterior como *internauta*, la identidad en línea está constituida por las múltiples *entidades* que nos inventamos de nosotros mismos al participar en espacios de comunicación electrónica como el correo electrónico, los chats, los juegos de rol o las listas

To paraphrase Molnet, who in the above-quoted text recognises that he is an internaut, online identity is made up of the multiple versions of ourselves that we invent when we take part in electronic communication such as e-mails, chats, role games or mailing lists and discussion

de distribución y foros de debate que se encuentran navegando por Internet. Muchos de estos espacios de participación por Internet son abiertos, públicos y colectivos, donde no es necesario revelar la propia identidad para intervenir; basta con teclear unas líneas de texto e inventar un pseudónimo con el cual identificarse como usuario y firmar un mensaje, aunque a veces, ni tan siquiera la firma es un requisito imprescindible. Algunas de estas *entidades en línea* toman nuestro nombre o actúan por nosotros asumiendo distintos roles, personajes o caracterizaciones. Otras veces, esas *entidades* son páginas web que hemos construido para mostrar como somos, nuestros gustos y aficiones, nuestra familia, nuestro trabajo. Estos trazos dejados en la Red son la prolongación de nuestra identidad en el ciberespacio. Nuestra identidad en línea ha pasado a ser para muchos de nosotros una identidad más de las muchas otras que organizan nuestra vida cotidiana en un mundo urbano y transitado.

Kenneth J. Gergen sugiere, en su libro el *Yo saturado*, que los debates académicos sobre la disolución del yo y la crisis de la identidad, tal como la hemos conocido hasta ahora, anuncian un cambio que ya está sucediendo en la vida cotidiana de la gente. Hace más de un siglo, lo más común era que las relaciones de un individuo se acabaran donde terminaba su comunidad y que su identidad estuviera definida a partir de su adscripción a su grupo de pertenencia. Hoy, en nuestras sociedades occidentales estamos sometidos, de manera cotidiana, a lo que Gergen denomina "una saturación social", a una "tremenda andanada de estímulos sociales" que afecta, de forma irregular y asistemática, a cada vez a capas más amplias de la población, especialmente al sector urbano de Estados Unidos, de alta movilidad, profesionales del sector de servicios y jóvenes con un nivel de formación medio y alto poder adquisitivo, pero que se está extendiendo también a otros países europeos, africanos o asiáticos, y a otros grupos sociales, como las mujeres, la gente mayor, etnias minoritarias, etc.

"En la comunidad tradicional, con su reparto de personajes relativamente estables e interconectados, se vio favorecida la coherencia de la personalidad. Las relaciones personales tendían a ser seguras y brindaban apoyo a una congruencia en el proceder [...]. Las identidades estabilizadoras contribuían a que la sociedad mantuviera una estructura sólida y, a su vez, esta sociedad sólidamente estructurada favorecía la identidad estable." (Gergen, 1992:223-224).

Según Gergen, el fenómeno de *saturación social* nos proporciona una multiplicidad de vocabularios y lenguajes heterogéneos, a menudo incoherentes y desvinculados entre sí, para pensarnos a nosotros mismos. Al encontrarnos cada vez más expuestos a otras narraciones sobre el yo, a otras realidades subjetivas, perdemos el sentido de seguridad que nos proporcionaban las narraciones disponibles en nuestros contextos limitados.

"Esta fragmentación de las concepciones del yo es consecuencia de la multiplicidad de relaciones también incoherentes y desconectadas, que nos impulsa en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto mismo de yo auténtico, dotado de características reconocibles, se esfuma." (Gergen, 1992:26).

Cada vez más, estamos expuestos a una enorme variedad de personas, a otras formas de relación, a relaciones más significativas desde un punto de vista contextual, a vínculos más huidizos y efímeros, pero también a pasiones y sentimientos intensos pese a no estar vinculados a un proyecto vital. En definitiva, nos exponemos a una pluralidad de circunstancias y a múltiples oportunidades únicas de relacionarnos. Las sociedades modernas se diferenciarían de las formaciones sociales anteriores por ofrecer mayores oportunidades para las relaciones personales e impersonales, que difuminarían los límites de la identidad personal, fragmentándola en una multiplicidad de identidades contextuales.

En la línea argumental de Gergen, Sherry Turkle fuerza el concepto de identidad hasta los límites de la misma noción. No obstante, en este caso lo interesante es que lo hace fundiendo el yo con la interfaz de las pantallas de nuestros ordenadores: somos tantos yoes como ventanas podemos tener abiertas de forma simultánea en nuestro ordenador. Todos los que lo utilizamos con frecuencia conocemos las posibilidades que nos ofrece trabajar en distintas actividades al mismo tiempo, cada una en una ventana diferente: por ejemplo, escribiendo con un procesador de texto, escuchando música y buscando en Internet la información del tiempo para el próximo fin de semana.

groups available to anyone who uses the Internet. Many of these participative spaces on Internet are open, public and collective, and participants are not required to reveal their real identity; all they have to do is to type a few lines of text and make up a pseudonym by which they will be identified as a user; a signed message is sometimes required. Some of these online entities take our name or act for us, playing different roles and assuming different characters or characterisations. Other times, these entities are websites we have constructed to show what we are like, our tastes and hobbies, our family and work. These traces left on the web are an extension of our identity in cyberspace. Our online identity has become for many of us one more in the list of identities that constitute our daily life in a hectic, urban context.

In his book *The Saturated Self*, Kenneth J. Gergen suggests that academic debates about the dissolution of the self and identity crises of the type we have seen to date, foretell a change taking place in people's daily life. More than a century ago, individuals' relationships were normally limited to their community and their identity would be defined by the group to which they belonged. Today, in our Western societies, we are subjected on a daily basis to what Gergen calls "a social saturation", to a "tremendous barrage of social stimuli". These stimuli unevenly and unsystematically affect broader and broader sections of the population. Highly mobile urban dwellers in the United States working in the service sector are particularly affected, as are young people of average education and a high disposable income, but the phenomenon is also extending to other European, African or Asian countries, and to other social groups, such as women, senior citizens, ethnic minorities etc.

"In the traditional community, where relationships were reliable, continuous, and face-to-face, a firm sense of self was favored. One's sense of identity was broadly and continuously supported. Further, there was strong agreement on patterns of 'right' and 'wrong' behaviour" (Gergen, 1991:147)

According to Gergen, social saturation provides us with multiple heterogeneous vocabularies and languages, rarely coherent or interconnected, with which to compose our identity. As we find ourselves more and more exposed to other narratives of the self, to other subjective realities, we lose the sense of security provided by the narratives available in our limited contexts.

"This fragmentation of self-conceptions corresponds to a multiplicity of incoherent and disconnected relationships. These relationships pull us in myriad directions, inviting us to play such a variety of roles that the very concept of an "authentic self" with knowable characteristics recedes from view. The fully saturated self becomes no self at all." (Gergen, 1991: 7)

We are increasingly exposed to a large variety of personas, to other ways of relating, to more meaningful relationships in terms of context, to more fleeting and ephemeral links, but also to passions and feelings which are intense, despite not being rooted in real life. In short, we are exposed to a plurality of circumstances and to multiple opportunities for forming relationships. Modern societies differ from previous social formations in that they offer more opportunities for personal and impersonal relationships. As a result, the limits of our personal identity become blurred and it breaks up into multiple fragments of contextual identities.

Following Gergen's line, Sherry Turkle takes the concept of identity to the limits of the same notion. However, in this case, the interesting thing is that she does so by fusing the self with the interface of our computer screen: we are as many selves as we can have windows open at the same time on our computer. Anyone who uses a computer regularly is aware of the possibilities it offers to work on different activities at the same time, each one in a different window. Examples of this include writing on a word processor, listening to music and searching on Internet for the weather forecast for next weekend.

"El desarrollo de ventanas en las interfaces del ordenador fue una innovación técnica motivada por el deseo de conseguir que la gente trabajara de forma más eficiente al poder merodear de una aplicación a otra. Sin embargo, en la práctica diaria de muchos usuarios de ordenador, las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple, distribuido. El yo no interpreta diferentes papeles en diferentes escenarios en momentos diferentes, algo que una persona experimenta cuando, por ejemplo, se levanta como una amante, prepara el desayuno como una madre, y conduce su coche hasta el trabajo como una abogado. La práctica vital de las ventanas es la de un yo descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo. En el teatro tradicional y en los juegos de rol que tienen lugar en un espacio físico, uno entra y sale del personaje; los MUD, por el contrario, ofrecen identidades paralelas, vidas paralelas." (Turkle, 1997: 21).

La metáfora de las ventanas de pantallas del ordenador como contextos o espacios sociales, con sus propias normas pero siempre presentes, disponibles en cada momento, y heterogéneas entre sí, nos conduce a un concepto sin centro del yo, una identidad que es la suma de nuestra presencia distribuida por el ordenador y fuera del ordenador, a experimentar un *yo distribuido*. Como de forma muy gráfica relata un entrevistado de Turkle: "la VR [vida real] es sólo una ventana más, y normalmente no es la mejor" (Turkle, 1997:21).

Según esta autora, en poco tiempo hemos aprendido a interpretar las cosas según el valor de la interfaz, de manera que la gente se siente cada vez más cómoda con las simulaciones. En el paso de una cultura del cálculo a una cultura de la simulación se han producido una serie de cambios en lo que el ordenador hace para nosotros y en lo que hace con nosotros, en nuestras relaciones y nuestras formas de pensar sobre nosotros mismos. (Turkle, 1997:32). Esta cultura de la simulación se asocia más con formas de pensamiento negociadoras y no jerárquicas, contextuales y situadas (desde el punto de vista moderno, asociadas a las mujeres, a los niños o a culturas catalogadas como *primitivas*), que con el análisis y la abstracción. Turkle denomina a este proceso el *triunfo del bricolaje*.

Sus investigaciones sobre la vida en pantalla y la construcción de la identidad conectan con las ideas de la posmodernidad; los ordenadores, basados en la teoría cibernetica, han llegado a ser los objetos-de-pensamiento de la era posmoderna. A partir de la utilización cotidiana de los ordenadores como instrumentos de trabajo, de ocio y de comunicación social, las personas pueden llegar a experimentar, de una manera tangible y práctica, las ideas del posmodernismo, concebir el mundo como "descentrado", "fluido", "no lineal" y "opaco", en contraste con el modernismo, la visión del mundo que ha dominado el pensamiento occidental desde la Ilustración, según la cual la realidad se puede comprender por relaciones lógicas y a partir de dilucidar lo profundo en lo manifiesto. (Turkle, 1997:25). Así mismo, los ordenadores llevan teoría sobre nuestros *yoes*, nos posibilitan experienciar el descentramiento y la multiplicidad, del mismo modo que rompen con otras distinciones modernas, como la que separa, por un lado, lo humano y el por otro, lo específicamente tecnológico.

¿En qué medida Internet supone un cambio en la percepción de nuestra identidad? ¿Hasta qué punto podemos afirmar con Sherry Turkle que el ordenador ha cambiado no solo nuestras vidas, sino la propia subjetividad, la forma en que concebimos y experimentamos nuestros *yoes*? En nuestras investigaciones en foros de debate y en canales de conversación electrónica no hemos encontrado los suficientes datos empíricos que apoyen las afirmaciones de Turkle. Nuestra percepción de las explicaciones que los usuarios de Internet ofrecen sobre su identidad más bien apuntan al mantenimiento de un yo esencial y unitario, y esto tanto en foros electrónicos cerrados donde solo es posible la participación nominalmente y previa inscripción, como en foros abiertos y públicos, donde es posible el anonimato, hasta canales de conversación electrónica donde la participación se caracteriza precisamente por el anonimato y el uso generalizado de pseudónimos.

Debemos por tanto, cuestionar el optimismo de Turkle con relación al supuesto uso del concepto de identidad distribuida por parte de los internautas con

"The development of windows for computer interfaces was a technical innovation motivated by the desire to get people working more efficiently by cycling through different applications. But in the daily practice of many computer users, windows have become a powerful metaphor for thinking about the self as a multiple, distributed system. The self is no longer simply playing different roles in different settings at different times, something that a person experiences when, for example, she wakes up as a lover, makes breakfast as a mother, and drives to work as a lawyer. The life practice of windows is that of a decentered self that exists in many worlds and plays many roles at the same time. In traditional theater and in role-playing games that take place in physical space, one steps in and out of character; MUDs, in contrast, offer parallel identities, parallel lives." (Turkle, 1995:14)

The metaphor of computer screen windows as contexts or social spaces, with their own ever present norms, available all the time and heterogeneous in nature, leads us to a concept with no central self, no one identity that is the sum of our presence as fragmented by the computer and outside the computer, i.e. to experience a distributed self. A very graphic example of this is given by one of the people interviewed by Turkle: "real life is just one more window, and it's not usually my best one" (Turkle, 1995:13).

This author posits that we have learnt in a short space of time to interpret things in terms of the value of their interface, and as a result, people feel increasingly happy with simulations. In this transition from a culture of calculation to one of simulation, a series of changes have occurred in terms of what the computer does for us and what it does with us, in our relationships and in the way in which we think about ourselves (Turkle, 1995). This culture of simulation is more associated with negotiating, non-hierarchical and contextual ways of thinking (from the modern point of view associated with women, children or cultures classified as primitive), than with analysis and abstraction. Turkle calls this process the triumph of do-it-yourself.

Her research into life on screen and the construction of identity fit in with post-modern ideas. Computers, based on the cybernetic theory, have become the thinking objects of the post-modern era. People use their computers daily as tools in their work, leisure and social communication, and as a result may experience the ideas of post-modernism as a tangible and practical reality. They conceive the world as "decentered", "fluid", "non-linear" and "opaque", as opposed to modernism, the vision of the world which has dominated Western thinking since the Enlightenment. Modernism construes the world in terms of logical relationships, and deduces underlying truths from what is immediately visible (Turkle, 1995). Computers also bring theory to bear on our selves, allowing us to experience decentralisation and multiplicity, in the same way as they break with other modern distinctions, for example separating the human element from the specifically technological.

Do what degree does Internet represent a change in the perception of identity? To what extent do we agree with Sherry Turkle that the computer has changed not only our lives, but also subjectivity itself, the way in which we conceive and experience ourselves? In our research undertaken in discussion groups and electronic conversation channels we have not found sufficient empirical data to support Turkle's suppositions. Our perception is that the explanations Internet users offer of their identity point rather to one essential and unitary self. This applies in both closed electronic discussion groups where names are used and registration is required, as well as in open, public groups, which allow people to remain anonymous, and also electronic conversation where anonymity is the norm, as is the use of pseudonyms.

We should, therefore, question Turkle's optimism with regard to the so-called use of the concept of distributed

experiencia. Los ejemplos que nos propone Turkle creemos que representan ahora mismo una franca minoría, al menos en nuestro contexto cultural. Detrás de su optimismo, que nos gustaría compartir, está la idea según la cual del contacto con las tecnologías computacionales emergiría una manera de concebirse a sí mismo menos esencializador y más respetuoso con las diferencias (de género, sociales, étnicas, etc.) Podríamos argumentar que en nuestro contexto cultural todavía no se ha producido el cambio al que se refería Gergen o que el uso de Internet aún no es una práctica extendida ni ha invadido suficientemente nuestras vidas como para experimentar un cambio en nuestra identidad. Sin embargo, nos inclinamos a pensar que, aunque, y como veremos, el uso de Internet favorece ciertas prácticas reflexivas sobre la propia identidad, tan solo la exposición a esta nueva tecnología no produce directamente un cambio en la forma de experimentar y pensar nuestras identidades.

156

La explicación a esta contradicción aparente entre experiencia y teoría apunta hacia dos posibles razones. La primera es que mientras que en nuestra experiencia diaria podemos aceptar y experimentar una gran pluralidad de identidades, todavía nos pensamos como individualidades unitarias, puesto que nuestra vida social sigue exigiéndonos que adoptemos responsabilidades sobre nuestras decisiones y acciones. Este hecho nos lleva, de forma ineludible, a vernos a nosotros mismos como actores intencionales que jugamos distintos roles y representamos distintos papeles, pero que bajo todas estas identidades distribuidas mantenemos una unidad psicológica básica y estable. La segunda es que, a pesar de que podamos llegar a experimentar una identidad difusa y múltiple, nuestra percepción de la alteridad no parece que se modifique por ello, ni tampoco nuestra concepción de un yo esencial y último, corporal y psicológico, independiente de nuestras identidades sociales y de nuestros contextos culturales. Esta separación entre lo social y lo psicológico es pues, una de las razones por las cuales las teorías de la multiplicidad y de la descentración del yo no parecen imponerse en nuestro sentido común, aunque lo inquieten.

(Este resumen es una introducción al texto de la ponencia presentada en el seminario La identidad en la Era Digital, dentro del X Canariasmediafest).

identity by experienced internauts. We believe that the examples cited by Turkle currently represent a clear minority, at least in our cultural context. Behind her optimism, which we would like to share, lies the idea that contact with computer technology gives rise to a perception of self which is less reductional to essence and more understanding of differences (whether they be of gender, social class, ethnic, or others). We could argue that in our cultural context the change that Gergen refers to has not yet taken place, or that the use of Internet is not yet extensive, that it has not yet invaded our lives to a sufficient degree to bring about a change in our identity. However, we are inclined to think that, although the use of Internet favours certain reflective practices as to our own identity, as we shall see, the mere exposure to this new technology does not directly produce a change in the way we experience and conceive our own identities.

Two possible reasons lie behind the explanation to this apparent contradiction between experience and theory. The first is that while we can accept and experience a wide range of identities in our daily life, we still think of ourselves as unitary individuals, given that our social life continues to demand that we take responsibility for our decisions and actions. This fact leads us, unavoidably, to see ourselves as actors intentionally playing different roles, but maintaining an underlying basic, stable psychological unity. The second is that, despite being able to experience a diffuse, multiple identity, our perception of otherness does not seem to change as a result, and neither does our conception of an essential, ultimate self, both corporeal and psychological, independent of our social identities and of our cultural contexts. This distinction between social and psychological elements is then one of the reasons for which theories of multiplicity and of the decentralisation of the self appear not to prevail on our common sense, although they unsettle us.

**Elisenda Ardèvol Piera** es antropóloga social y cultural y actualmente profesora de los Estudios de Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya y del programa de doctorado interdisciplinario sobre Sociedad de la Información de dicha universidad. Doctora en Filosofía y Letras por la Universidad Autónoma de Barcelona, realizó su tesis doctoral sobre antropología y representación audiovisual, con especial énfasis en las posibilidades de las tecnologías de la imagen en la investigación etnográfica.

Durante su trayectoria profesional, ha dado clases, cursos y seminarios en distintas universidades españolas y ha sido *Visiting Scholar* del *Center for Visual Anthropology*, en USC, Los Angeles, donde también ha desarrollado su actividad docente. Ha realizado trabajo de campo entre la comunidad gitana de Granada, en comunidades afroamericanas de Los Ángeles, y en los Tribunales de Justicia de Barcelona como miembro del *Grupo de Estudios Sociojurídicos* (GRES, UAB). En la actualidad, es investigadora del *Grupo Interdisciplinario de Investigación en Comunidades Virtuales* (GIRCOM, UOC), centrado en el estudio de los usos sociales de Internet, sociabilidad en línea y cibercultura, así como en el desarrollo de metodologías cualitativas y etnográficas en línea.

**Elisenda Ardèvol Piera** is a social and cultural anthropologist. She is currently a lecturer in Humanities at the Universitat Oberta de Catalunya and is on the interdisciplinary doctorate programme on the Information Society at the same university. PhD from Universidad Autónoma de Barcelona, her doctoral thesis looked at anthropology and audiovisual representation, with special emphasis on the possibilities of image technology in ethnographical research.

During her professional career she has taught classes, courses and seminars at different Spanish universities, and has been Visiting Scholar at the Center for Visual Anthropology at USC, Los Angeles, where she also taught. She has carried out fieldwork in the gypsy community in Granada, in Afro-American communities in L.A. and in the courts of Barcelona as a member of the Group of Social-Legal Studies (GRES, UAB). She is currently a researcher in the Interdisciplinary Research Group into Virtual Communities (GIRCOM, UOC), studying social uses of the Internet, online sociability and cyberspace, as well as the development of online qualitative and ethnographic methodology.

**Las industrias culturales en la Era Digital**  
Cultural industries in the Digital Era



## Enrique Bustamante

159

Cultura y comunicación social, e incluso artes y espectáculos "clásicos", han venido transformándose desde hace décadas al impulso de la economía de mercado. Y la globalización económica y financiera ha supuesto un salto cualitativo de esos procesos. Sobre esos mimbres, las tecnologías y los soportes digitales –inevitablemente marcados por las tendencias precedentes– vienen a dibujar nuevos escenarios, con expectativas enormes pero también con riesgos profundos para la transparencia del mercado, para la libertad de creación y expresión y para la identidad cultural y la democracia misma. A la política y, en concreto, a las políticas culturales y de comunicación les corresponde asumir y dirigir esas transformaciones que determinarán el porvenir.

La mitificación de las tecnologías digitales comienza precisamente a la hora de atribuirles todas las expectativas o todos los males. Pero ni una cosa ni otra, porque ni la tecnología en general ni la convergencia en particular están en el origen de todas las transformaciones contemporáneas de la cultura, la comunicación y la educación, ni de sus mejoras ni de sus desviaciones. Por el contrario, todas ellas llevan muchas décadas de cambios, acelerados en los últimos quince-veinte años, que podemos sintetizar apretadamente así:

-Las industrias culturales han generado una cultura y una comunicación masiva, que se ha despegado de su entorno local para expandirse en grandes áreas internacionales, convulsionando el apego a la tradición, industrializándose y estandarizándose, integrándose en fin en el seno de una economía capitalista. En el haber de este proceso está una difusión de la cultura inédita en la historia. En el debe podemos situar la transformación de la cultura y de su comunicación como una mercancía más, aunque regida por leyes específicas. Más concretamente, la cultura tradicional como la pintura o la escultura, como el teatro o la danza, se han plegado poco a poco a las reglas del mercado pese a las limitaciones que suponía su valorización por un original único.

-Mucho más aptos para ese proceso, los medios de comunicación de flujo como la radio, la televisión o la prensa se han constituido rápidamente en pivotes del propio desarrollo capitalista, ajustándose -al impulso de la publicidad- a la regla de las grandes audiencias, del star system y de los grandes beneficios, y expulsando progresivamente a los productos locales, innovadores, minoritarios en aras del espectáculo y del sensacionalismo. La reconversión de los telediarios europeos, desde una concepción inicial de plataformas de información democrática y de conexión privilegiada entre administradores y ciudadanos, en simple infoentretenimiento (desde sucesos hasta prensa rosa o la autopromoción) y la creciente sumisión de la prensa escrita a esos imperativos televisivos ejemplifica esa transformación "financiera" del periodismo contemporáneo.

-Por su parte, las industrias culturales editoriales (como el libro, el disco o el cine) inscritas en soportes materiales y sujetas al pago del consumidor, han mostrado durante años mayor vitalidad y pluralismo, siquiera fuera por sus menores "barreras de entrada", pero el proceso de concentración nacional e internacional ha terminado por adecuar también a esos productos al objetivo supremo de las mayores ventas posibles, con una aceleración de la rotación

Culture and social communication, even the Arts and classic performances have been transformed over the decades by the market economy and its fluxes. Meanwhile, a global economy and global financing have produced qualitative changes in these processes. On these canes, technology and digital supports, inevitably influenced by the aforementioned trends, have begun to sketch out new scenarios, with enormous expectations but also running the immense risks of the transparency of the market, the risks of freedom of expression, cultural identity and even of democracy. Politics and, specifically, cultural and communication politics must assume and direct the transformations which will somehow de-limit the Future (\*).

The mythification of digital technology began precisely when they were seen as the panacea for all our troubles or the root of all our evils. Neither the one nor the other, since neither technology, in general, nor the convergence, in particular, were at the root of all our contemporary changes in Culture, Communication and Education, nor are they responsible for their virtues or defects. Quite the contrary: there have been radical changes which have been occurring over the decades with a final sprint in the last fifteen to twenty years which we could describe, succinctly, in the following way:

-Cultural industries have generated a whole mass culture and communication system, which took off at a local level to expand out towards the important international fora, breaking with the affection for tradition and moving towards a steady industrialisation and standardisation of the product in a process of integration into the heart of the Capitalist economy. Under the heading of profits in this balance sheet, we could rate the transmission of a Culture up until then unheard of. On the debit side, we could rate the transformation of Culture and Communication into just another commodity on the market, albeit dictated by highly specific laws. More specifically, traditional culture such as painting or sculpture, theatre and dance were more and more dominated by the logic of the marketplace in spite of the limitations which were posed by the fact that they were, in effect, unique pieces.

-The media were much more suited to the process above all media subject to flux such as the radio, television or Press which rapidly became the pivots of Capitalist development and adapted, via publicity, to the standards of audience reviews, star systems and enormous profits which gradually crowded out the local products which, although innovative, had a smaller following, leaving only the spectacular and sensational to rule the roost. The reconversion of the European news from its initial perspective of platforms of democratic information and privileged connection between authorities and citizens to the present format of mere info-entertainment, where the Sensationalist press and self-promotion campaigns mix freely and liberally with news items, and the growing submission of the written Press to the imperatives of the small screen is simply one of the examples of the financial transformation of contemporary journalism.

-Then again, the publishing industries within the cultural world (be it book, record or film) which are cast in material supports and depend upon consumer payment for their well-being, have shown greater vitality and pluralism over the ages, even if only in the lowered 'access' restrictions. Nevertheless, the process of national and international concentration has led to these products also being adapted to the supreme goal of the greatest possible sales, with an accelerated turnover of the market which

en el mercado que marginaliza o elimina en los últimos años a las creaciones, géneros y estilos minoritarios.

En fin, la reducción del pluralismo de creación y expresión por los desequilibrios internos y por la desigualdad de las industrias en la arena internacional es el principal agujero negro de ese proceso, en paralelo a la conversión de la cultura-comunicación de espacio público en mercado, y del usuario de ciudadano en consumidor.

Sobre el contexto de esas transformaciones previas, diferenciales en cada país y cada sector en función de las tradiciones y resistencias de cada sociedad, pueden analizarse los cambios potenciales que Internet y las otras nuevas redes (radio y televisión digital; satélite, cable u ondas digitalizadas) están ya planteando. En la medida en que se trata del inicio de un largo proceso inconcluso, la prudencia nos invita a señalar la doble cara de esa realidad, sin que eso signifique en absoluto que caucionemos un planteamiento de "no escenario" o de tecnología neutral como el que con razón denostaba Vicent Mosco (Mosco, 1986).

\*En los productos editoriales, la simple aplicación de las nuevas redes a su distribución física (*off line*) supone un considerable ahorro de costes (de stock y desintermediación) y ha permitido una fuerte ampliación de la oferta con re-catalogación importante de títulos de libros, discos y videos. Esa disminución de costes y las facilidades inherentes a las nuevas redes, pueden significar de un lado, nuevas oportunidades para los creadores (mayor remuneración), y para los productos y editoriales minoritarios, innovadores o locales, y de otra parte, un notable abaratamiento para el consumidor.

Sin embargo, lo que vemos es también que las redes de distribución de los grandes grupos reaccionan preventivamente al cuestionamiento de su poder con gigantescas fusiones o alianzas (Bertelsmann-Barnes and Nobles, por ejemplo), y que tienden así a oligopolizar los nuevos mercados, en lo que puede suponer un nuevo salto en la internacionalización y dominación de los productos de masa.

\*En estos mismos productos la oferta on line, prefigurada por el disco y MP3 pero también por el cine en pay per view o video on demand, y que mañana podría abarcar al e-book y hasta al e-movie (cine por satélite a las salas) supone un mayor ahorro aun de costes (copiado, transporte) y un drástico descenso de las barreras de entrada. Los creadores y empresas locales, minoritarias, vanguardistas pueden encontrar así un nuevo impulso, con una ampliación geográfica de su difusión potencial y mayores beneficios, emancipándose de la manumisión a los grandes grupos de producción y distribución, mientras los usuarios tendrían acceso a un abanico de oferta mucho más rico y a menor precio e incluso, en muchas ocasiones, de forma gratuita.

Hoy en este apartado, coexisten una alta cantidad de contenidos gratuitos con gigantescas concentraciones de derechos en grandes grupos ( fusión de Time Warner con Emi; de Vivendi con Seagram-Polygram), pero la fuerza financiera de estos últimos parece imponerse por encima de las potencialidades de las nuevas redes, evidenciándose por ejemplo en las negociaciones y alianzas entre proveedores de Internet y detentadores de librerías de productos (como la de MP3 con Time Warner y Sony, o muy especialmente en la integración vertical entre redes y contenidos que implican un grave riesgo de discriminación (como la paradigmática fusión de AOL con Time Warner).

\*En las industrias culturales de flujo, en la prensa en Internet sobre todo y en la TV digital (y en la radio digital, mañana) tenemos en común una fuerte disminución de costes por soporte que potencia una diversificación mucho mayor de la oferta y, por tanto, de la capacidad de elección del usuario. En teoría al menos, esto implicaría una infinitamente mayor competencia de operadores, liberados de la exigencia de una fuerte inversión en el coste del canal y del control del Estado sobre las concesiones (en la radio y la televisión) y, en consecuencia, una mucho mayor actividad del usuario, incluyendo su acceso a nuevos programas de servicio público.

has marginalised or totally eliminated, over the last few years, all such creations, genres and styles as could be considered, minority.

In short, the reduction of pluralism of creation and expression due to the internal imbalances and inequalities of the industries in the international arena is the great black hole in the process, only paralleled by the conversion of culture-communication from the public arena to the market place and from the perspective of the user as a consumer rather than a citizen.

In the context of these previously alluded to transformations, all of which have been on a different scale and of a different quality in each individual country and sector, in function of the residual resistance to change in each Society, we can analyse the potential changes that Internet and other new networks (such as digital TV and radio; dish, cable and digitalised waves) are now posing. To the extent that we are dealing with the initial stages of a long and unfinished process, we must exercise caution and show both sides of the coin of this reality without this implying, by any means, that we are adopting a cautionary 'no scenario' or neutral technology stance as is, quite logically, preached by (Mosco, 1986).

\*In editorial products, the simple application of the new networks to physical distribution (*off line*) implies a considerable savings in costs (and reduced mediation and stocks) which has allowed for a vast extension of the products on offer with significant re-cataloguing of books, records and videos. This cut in costs and the facilities inherent to the networking system, may mean, on the one hand, that new opportunities are opened up to creators (greater pay) and for minority products and publishing houses, for innovators and locals or, on the other hand, a general cheapening of costs to the consumer.

What we have seen, however, is that the distribution of networks of large groups react preventively to the questioning of their power via alliances or gigantic mergers (Bertelsmann-Barnes and Noble, for example), which tend to oligopolise the new markets in what could be seen as a new leap ahead in internationalisation and control of mass products.

\*The on-line supply of the self-same products, pre-figured by the disk and MP3 but also by pay per view cinema or on demand video, and which tomorrow could range from the e-book through to the e-movie (satellite cinema in your cinemas) implies an even greater saving in costs (of copies and transport) and a drastic reduction in the access barriers. Local creators and businesses, minority groups and vanguard movements could, thus, find a new channel towards progress, with greater geographic diffusion and potentially larger profits, and become manually emancipated into the large groups of production and distribution whilst the users would reap the benefits of accessing a much wider range of products at a lower price and, even, on occasions, totally free.

Right now, there is an enormous amount of free content massively concentrated, from author rights perspective, in large groups (the merger of Time-Warner with EMI; and of Vivendi with Seagram-Polygram), but the financial clout of the latter appears to dominate over the potential of the new networks as can be seen, for example, in negotiations and alliances between Internet suppliers and the owners of portfolios of products (such as MP3 with Time Warner and Sony) or very specially in the vertical integration between networks and contents which imply a serious risk of discrimination (such as was the paradigmatic merger of AOL with Time Warner).

\*In cultural flow industries, in the Press, the Internet and, above all, digital TV (and tomorrow in digital radio), there is a shared ground of lowered costs per support which allows for a greater diversification of the product on offer and therefore of the choices open to the consumer. In theory, at least, this would mean infinitely greater competition for the operators, freed from the demands of heavy investments in the cost of any given channel and State control over concessions (in radio and TV) and, therefore, a much greater activity on the part of the user, including greater access to new programmes of public services.

En la práctica, vemos que Internet ha potenciado ciertamente la existencia de numerosos medios locales y minoritarios, pero el tráfico masivo se acumula en los grandes diarios o en sus nuevos competidores (portales, ISP, agencias de noticias); y la gratuidad casi general sirve de estímulo para una mayor subordinación de los contenidos informativos a la publicidad. En cuanto a la radio y la televisión, el proclamado fin de la escasez de soportes sigue regulado malthusianamente por el Estado que determina en todos los canales un estrecho oligopolio, cuando no monopolio, duplicado por la detentación de cada vez mayores carteras de derechos. Es cierto que productos y géneros antes marginalizados, como el documental, encuentran una nueva vida, pero la regla general indica que los productos de masas (el cine estadounidense, las grandes exclusivas deportivas) siguen dominando ampliamente la oferta, incluso con nuevas marginaciones de la producción local. Además, los medios de servicio público directo (la radio-televisión pública) se muestran incapaces generalmente de hacer frente a estos nuevos retos, con tendencia por tanto a ir disminuyendo gradualmente su peso y su papel de referencia en el sistema comunicativo y cultural.

En suma, junto a las grandes potencialidades y oportunidades ofrecidas por las nuevas redes a la cultura y la comunicación, que se señalan ya como motores claves de su desarrollo – y del crecimiento económico y el empleo – lo que verificamos hoy de forma dominante es que en los campos culturales y comunicativos (y podríamos añadir, educativo), el mercado y su “mano invisible” se revelan incapaces de maximizar las potencialidades y de minimizar las desventajas de las nuevas redes para la sociedad. En ambos casos se impone la necesidad de nuevas políticas públicas, que habrían de pasar por una nueva alianza social, con coordinación de los esfuerzos públicos y privados, pero a partir de la primacía de la política y de la democracia sobre las lógicas del mercado. El envite es, nada menos, si las tecnologías digitales van a beneficiar a toda la sociedad, haciendo realidad el derecho universal de acceso a la cultura y la comunicación, o sólo van a aumentar desproporcionadamente los beneficios y la capacidad depredadora de unos pocos grupos mundiales.

Reinventar esas políticas culturales y comunicativas, adecuarlas a las demandas y necesidades actuales de toda la sociedad en la Era Digital, es así la gran tarea pendiente de nuestro tiempo.

In the practice, we have seen how Internet produces countless local and minority media. But the mainstream traffic still gravitates towards the large papers or their new competitors (servers, ISP, news agencies); and the almost generalised free nature of the same s a spur towards the greater subordination of informative contents to advertising. As far as the radio and the TV are concerned, the long proclaimed end to the scarcity of supports continues to be regulated Malthus-style by the State which defines a narrow oligopoly over all the channels, in such case as there does not exist a monopoly, which is, in turn, doubled in value by the fact that they hold progressively larger shares and rights in the same. It is indeed true that certain products and genres which were previously marginalised, such as the documentary, have found a new lease of life but, in general, we can see how the mass products (US films, great exclusive sports' events) continue to dominate the product on offer, even thereby marginalising local productions. Moreover, the public service media (radio-public TV) are generally incapable of facing up to the challenges and therefore gradually lose their weighting and positions as references in the whole of the cultural and communication system.

In short, in the fields of communication and culture (and we could even add the educational fields), the market and its ‘invisible hand’ have been incapable of maximising the potential and minimising the disadvantages of the new networks for Society. In both cases, there is a need for public policies, based on a new social alliance, with co-ordination of the public and private sectors where politics is priority together with democracy rather than market logic. The challenge is just that: whether the new technologies are to benefit the whole of Society and to make the universal right of access to culture and communication into a reality or whether they are only going to disproportionately increase the profits and hunting capacity of a chosen few groups in the world.

The great task to be achieved in our times is the re-invention of cultural and communicative policies, shaping them to the demands and needs of our contemporary Society.

**Enrique Bustamante Ramírez**

- Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad Complutense de Madrid desde 1992
  - Fundador y Director de la revista de investigación en comunicación "Telos. Cuadernos de Tecnología, Comunicación y Sociedad" (FUNDESCO), desde 1985 a Abril de 1997. Coordinador del Consejo de Redacción de Telos. Nueva Epoca. (Fundación Telefónica) desde 2002.
  - Director del Centro de Estudios de la Comunicación (C.E.C. - Madrid)
  - Titular de la Cátedra Unesco de Comunicación Internacional de las Universidades Stendhal de Grenoble y Lyon II (1997-98).
  - Secretario General y Vicerrector de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo (1993-1997).
  - Director del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I de la Universidad Complutense (1989-1993)
- Ha publicado, entre otras obras individuales o compartidas, las siguientes:

- \*Los amos de la información en España (1982);
- \*Las industrias culturales en España (1986) (coord.en col. con R. Zallo y otros);
- \*Fabricar noticias (1988) (coord. en col. con J. Villafaña y E. Prado);
- \*La televisión en España, mañana (1988) (en col. con J. Villafaña);
- \*Telecomunicaciones y Audiovisual. Encuentros y divergencias ( 1992) (Versión en francés: Téléphone et Télévision. Paris. 1994) (Eurocommunication Recherches);
- \*Concentració i internationalització dels Mitjans de Comunicació. (1994);
- \*Presente y Futuro de la Televisión Digital (1999) (coord. en col. con J.M. Alvarez);
- \*La Televisión Económica (1999)

-Es corresponsal y/o miembro del Consejo de Redacción de las siguientes revistas de investigación: \*Reseaux (Paris-Londres; \*Media Culture & Society (Londres); \*Comunicação & Política" (Rio de Janeiro); \*Tendencias XXI (Lisboa) ); EPTIC (Univ. de Sergipe. Brasil: ); Studies in Communication Sciences (Univ. Lugano. Suiza: )

**Enrique Bustamante Ramírez**

- Professor in Audiovisual Communication and Publicity at the Universidad Complutense de Madrid as of 1992
- Founder and Director of the research journal in communication studies "Telos. Cuadernos de Tecnología, Comunicación y Sociedad" (FUNDESCO), from 1985 to April 1997. Coordinator of the Editorial Committee of Telos. Nueva Epoca. (Fundación Telefónica) as of 2002.
- Director of the Centre for Studies in Communication (C.E.C. - Madrid)
- Unesco Chair in International Communication at the Universities of Stendhal, Grenoble and Lyon II (1997-98).
- General Secretary and Vice-Principal of the Universidad Internacional Menéndez Pelayo (1993-1997).
- Director of the Department of Comunicación Audiovisual y Publicidad I at the Universidad Complutense (1989-1993)

-Amongst other individual and joint publications, figure the following:

- \*\*"Los amos de la información en España" (1982);
- \*\*"Las industrias culturales en España" (1986) (coordination in collaboration with R. Zallo and others);
- \*\*"Fabricar noticias" (1988) (coordination in collaboration with J. Villafaña and E. Prado);
- \*\*" La televisión en España, mañana" (1988) (in collaboration with J. Villafaña);
- \*\*"Telecomunicaciones y Audiovisual. Encuentros y divergencias"( 1992) (French version: Téléphone et Télévision. Paris. 1994) (Eurocommunication Recherches);
- \*Concentració i internationalització dels Mitjans de Comunicació. (1994);
- \*\*"Presente y Futuro de la Televisión Digital" (1999) (coordination in collaboration with J.M. Alvarez);
- \*\*"La Televisión Económica" (1999)

-Correspondent and/or member of the Editorial Board of the following research journals: \*Reseaux (Paris-Londres; \*Media Culture & Society (Londres); \*Comunicação & Política" (Rio de Janeiro); \*Tendencias XXI (Lisboa) ); EPTIC (Univ. de Sergipe. Brasil: ); Studies in Communication Sciences (Univ. Lugano. Suiza: )



**Cuando la televisión era real – antes de ser postmoderna**  
When television was real – before it was postmodern



## Charlotte Brunsdon

165

Este documento forma parte de un proyecto más extenso sobre el papel de los gustos en los medios de comunicación que, como se demuestra más abajo, tiene relación con la construcción de la identidad a través del consumo. En los años 90, la televisión británica estuvo marcada por un aumento sustancial de lo que se ha llegado a conocer como programa de 'lifestyle television' (televisión como estilo de vida) en los espacios de mayor audiencia de la noche. Es decir, justo en el punto en que el panorama audiovisual británico se transforma por la capacidad de multicanal y la digitalización, los principales canales en red (la BBC, ITV y el canal 4) dedican el espacio de 8 a 9 de la noche a programas sobre cocina, jardinería, decoración del hogar, compras y diseño doméstico. Con más mujeres trabajadoras que nunca, dos ingresos familiares como norma general y un aumento simultáneo de la clase marginal (permanentemente desempleada), la televisión está repleta de cosas que hacer en casa, cosas que la mayoría de la gente no puede permitirse ya sea por cuestiones de tiempo o de dinero. El hogar, y sus mejoras relacionadas con ciertas ideas de un estilo de vida deseable, ha sido, una y otra vez, escenario de la identidad contemporánea en Gran Bretaña, mientras que los cambios en la entrega de los medios de comunicación aparecen con fuerza como un nuevo despertar de la "modernidad".

Al mismo tiempo, ha habido un aumento sustancial en el reciclaje de la programación como parte de la compilación de programas que responden, con poco dinero, a las necesidades de los nuevos canales con más "contenido". Es decir, la historia de la televisión se ha vuelto cada vez más accesible en la propia televisión, pero de una manera siempre divertida y, a mi modo de ver, poco histórica. Este documento razonará que no es posible entender los desarrollos contemporáneos de los medios de comunicación electrónicos sin un entendimiento histórico del desarrollo de la televisión, e investigará algunas de las formas en que la televisión cuenta su propia historia. Hay que recurrir a las investigaciones de archivos de la historia de la programación instructiva y de ocio (tanto en radio como en televisión) para tratar el tema de cómo entendemos la historia y el desarrollo de la programación más común. Hago referencia al uso del tiempo, post-producción y representación en la televisión británica de los años 60 y 70 para mostrar cómo se construye y se asume la identidad, teniendo en cuenta que a través de esto podemos "cambiar" algunas de nuestras actuales suposiciones sobre el desarrollo y el futuro de los medios de comunicación.

Una parte de este trabajo ha sido publicado con otros miembros del Midlands Television Research Group (grupo de investigación televisiva de la región central de Inglaterra) en el European Journal of Cultural Studies (periódico europeo de estudios culturales), 'Factual Entertainment on British Television' (Brunsdon et al, Vol 4, no 1. 2001).

This paper forms part of a longer project on the role of the media in taste making which has as its underside a concern with the construction of identity through consumption. British television, in the 1990s, was marked by a substantial increase in what has become known as 'lifestyle television' broadcast in evening primetime slots. That is, just at the point at which the British audio-visual landscape is being transformed by multi-channel capacity and digitalisation, the primary network channels (the BBC, ITV and channel 4) devote the 8-9 slot in the evening to programmes about cooking, gardening, home-decoration, shopping and domestic design. With more women working than ever before, with two income families becoming the norm, while there is a simultaneous rise in a permanently unemployed underclass, television is full of things to do with and at home, which most people either can't afford or haven't the time to do. The home, and its improvement in the context of certain ideas of desirable 'lifestyle' has been repeatedly produced as the stage for contemporary identity in Britain, while changes in media delivery are presented, dominantly, as the new dawn of 'modernity'.

At the same time, there has been a very significant increase in the recycling of old television and film as part of compilation programmes which cheaply answer the need of the new channels for more 'content'. That is, television history is becoming increasingly available on television itself, but in a way which is always amusing and, I will argue, ahistorical. This paper will argue that it is not possible to understand contemporary developments in the electronic media without an historical understanding of the development of broadcasting, and investigates some of the ways in which television is telling its own story. It draws on archive research into the history of instructional and leisure programming (on both radio and television) to address the issue of how we understand the history and development of very ordinary broadcasting. I discuss the use of time, post-production and performance in 1960s and 1970s British television to show how identity is constructed and assumed, arguing that through this we can 'make strange' some of our current assumptions about the development and future of the media.

One stage of this work has been published with other members of the Midlands Television Research Group in the European Journal of Cultural Studies, 'Factual Entertainment on British Television', (Brunsdon et al, Vol 4, no 1. 2001).

Departamento de cine y estudios televisivos,  
Universidad de Warwick,  
Coventry,  
CV4 7AL  
UK

Department of Film and Television Studies,  
University of Warwick,  
Coventry,  
CV4 7AL  
UK

Licenciada en Literatura inglesa, Universidad College de Londres.  
Doctora en Estudios culturales, Universidad de Birmingham.

Education: BA (Hons) English Literature (First Class),  
University College London,

PhD Cultural Studies, University of Birmingham.

Profesora de la Universidad de Warwick desde 1980, con tutorías en el Departamento de inglés de la Universidad de Duke, Durham, Carolina del Norte (primer semestre de 1987), y el Departamento de Comunicación, Universidad de Wisconsin-Madison (segundo semestre de 1991). Febrero de 1992, tutorías como catedrática, Departamento de periodismo y medios de comunicación, Universidad de Estocolmo. Marzo de 2001, visitas como profesora erudita destacada en el Tisch School of the Arts, de la Universidad de Nueva York.

Employed at the University of Warwick since 1980, with visiting appointments in the English Department, Duke University, Durham, N.C. (Fall semester, 1987), and the Department of Communication Arts, University of Wisconsin-Madison (Spring semester, 1991). February 1992, Visiting Bonnier Professor, Department of Journalism, Media and Communications, Stockholm University. March 2001, Visiting Distinguished Scholar, Tisch School of the Arts, New York University.

Principales publicaciones:

*Everyday Television: Nationwide* (co-autora, con David Morley) Londres, BFI 1978;  
*Films for Women* (editora) Londres, BFI, 1986; *Screen Tastes* Londres: Routledge, 1997; *Feminist Television Criticism* (co-editora, con Julie D'Acci y Lynn Spigel) Oxford, The Clarendon Press, 1997; *The Feminist, the Housewife and the Soap Opera* Oxford, The Clarendon Press, 2000.

Main Publications:

*Everyday Television: Nationwide* (co-author, with David Morley) London, BFI 1978;  
*Films for Women* (editor) London, BFI, 1986; *Screen Tastes* London: Routledge, 1997; *Feminist Television Criticism* (co-editor, with Julie D'Acci and Lynn Spigel) Oxford, The Clarendon Press, 1997; *The Feminist, the Housewife and the Soap Opera* Oxford, The Clarendon Press, 2000.



Vidas paralelas en mundos pixelados  
Parallel Lives in Pixelled Worlds



## José Luis de Vicente

artFutura

[jldevicente@artfutura.org](mailto:jldevicente@artfutura.org)

Oculta en la inocencia de la sala de recreativos o en las primitivas primeras consolas domésticas, los videojuegos poseen ya una cierta tradición a la hora de evocar imágenes e inspirar metáforas que acaban alcanzando la categoría de conceptos pivotales en la cultura digital y, por ende, en la psique contemporánea. Todos saben que el término "ciberespacio" fue acuñado por el novelista de ciencia ficción William Gibson en su clásico "Neuromante"; menos conocido es que la idea del paisaje de información, a la vez real y etéreo, nació en la mente del escritor canadiense tras estudiar a los adolescentes jugando a los primeros videojuegos como "Pong" o "Space Invaders". Gibson intuía que estos no interpretaban lo que la pantalla mostraba como una manifestación más de la cultura audiovisual, sino como un espacio para ser recorrido. Dentro de cada cartucho de Atari 2600 se escondía un universo.

Diez años más tarde, el norteamericano Neal Stephenson toma el concepto gibsoniano de la matriz y lo reconvierte en el "metaverso", el espacio digital en el que transcurre buena parte de su novela "Snow Crash", para muchos cumbre de la ciencia ficción de los 90. Si el ciberespacio de Neuromante es un mundo geométrico y vectorial, "una representación gráfica de datos extraídos de los bancos de memoria de cada ordenador del sistema humano", el metaverso es algo más pedestre, con sus calles, jardines y avenidas, y a la vez más vinculado al espacio social; una especie de cruce entre paraíso fiscal y retiro veraniego. Los que se lo pueden permitir tienen una segunda casa, una segunda cara y una segunda vida en el metaverso; las estrellas del rock incluso pagan identidades de diseño con cabelleras halógenas que se extienden hacia el infinito. Stephenson llama a los seres de píxeles con los que los ciudadanos se adentran en el metaverso "avatares", término que desde entonces define a las representaciones tridimensionales de los usuarios de cualquier entorno virtual.

Stephenson, programador aficionado, decidió escribir una novela ante su incapacidad de plasmar la visión que proponía en un videojuego. Todo esto ocurre a la vez que en el mundo de los juegos se está produciendo una transición histórica: el salto de las dos a las tres dimensiones. 1992, año en el que se publica "Snowcrash", ve también la aparición de "Castle Wolfenstein", el primer producto de una pequeña y desconocida compañía, ID Software, formada por el carismático John Romero y John Carmack, un programador revolucionario que introduciría nuevos conceptos en el diseño de juegos. Wolfenstein es el primero de una exitosa serie de juegos hiperviolentos continuada por los famosos "Doom" y "Quake" que se caracterizan por introducir un punto de vista subjetivo en el espacio tridimensional en el que transcurre la acción. Por primera vez, el jugador explora desde sus propios ojos un entorno de dimensiones físicas muy cercanas a las del mundo real. Dos manos en el centro de la pantalla le recuerdan que no es un ente inmaterial, sino que habita este espacio "enfundado" en su avatar de píxeles.

Couched in the innocent environment of game arcades or the first primitive domestic controls, video-games have something of a tradition in inspiring images and metaphors which then attain the giddy heights of hub concepts in digital culture and, thus, in the contemporary psyche. We all know that the term cyberspace was coined by the Sci-fi novelist, William Gibson, in his classic work 'Neuromante'. Somewhat less well-known is the fact that the idea of an information landscape, both real and ethereal, was the product of the Canadian writer's imagination after studying teenagers playing with the first video games such as 'Pong' or 'Space Invaders'. Gibson intuited that the kids did not look upon the screen as a mere manifestation of audiovisual culture but rather as a space to be explored. Inside each Atari 2600 was a whole universe to be discovered.

Ten years later, the American Neal Stephenson took the Gibsonian root concept and reconverted it into the metaverse, the digital space which was the backdrop for most of his novel, 'Snow Crash' which, for many, represented THE cult sci-fi work of the Nineties. Whereas the cyberspace of 'Neuromante' is geometric and vectorial, 'a graphic representation of data extracted from the memories of each computer in the human system', the metaverse is much more pedestrian, with its streets, gardens and avenues, more linked to a social space, a kind of cross between a tax haven and a Summer retreat. Those who can afford to do so have a second home, a second face and a second life in the metaverse. Rock stars even pay for designer identities with halogenous flowing tresses which extend out towards infinity. Stephenson calls these pixel beings used by the characters to penetrate into the metaverse, "incarnations", a term which, as of then, is used to define the three-dimensional representations of the users of any virtual environment.

Stephenson was an amateur computer programmer who, faced with his incapacity to create his vision in a video-game form, decided to write a novel. All of this coincided with the time at which games began to undergo a historic transition, in their leap from two to three dimensions. 1992, the year in which 'Snowcrash' was published, was also the year which gave rise to 'Castle Wolfenstein', the first product created by a small, unknown firm, ID Software, the property of the charismatic John Romero and John Carmack, a revolutionary programmer who introduced a whole realm of new concepts into the world of video game design. Wolfenstein was to be the first in a successful series of hyper-violent games. 'Doom' and 'Quake' were to follow. These introduced the subjective point of view into the three-dimensional space where the action was to take place. For the first time, the player was to explore for himself a world of physical dimensions which was very similar to the real world. Two hands in the centre of the screen were the constant reminder that this was not an intangible being, but rather that the player inhabited the space cloaked in the pixel incarnation.

Saltando otros diez años hasta el presente, resulta indudable que quien quiera encontrar ejemplos concretos y palpables de aplicaciones basadas en las elucubraciones de Gibson y Stephenson tiene dos opciones: seguir buscando en los mismos centros de investigación de hace una década, que siguen generando tecnologías especulativas de incierta aplicación en el ámbito cotidiano, o adentrarse en los territorios de la que se ha convertido ya en la mayor industria del entretenimiento del mundo. Siguiendo con nuestro recorrido por los principales hitos histórico-culturales de los videojuegos, los últimos años revelan dos fenómenos particularmente intrigantes. Uno de ellos se refiere al que es ya el juego más vendido de la historia para ordenadores personales: "Los Sims". Firmado por el visionario Will Wright, Los Sims se han convertido en un fenómeno cuyas dimensiones trascienden los límites habituales del mundo de los juegos: muchos de sus aficionados y aficionadas (buena parte de su éxito reside en su amplio público femenino) afirman no ser consumidores habituales de videojuegos. El éxito del programa reside en su misma materia, porque Los Sims pretende ser esencialmente un simulador social. El jugador controla a los personajes que habitan en un hogar cualquiera de un suburbio claramente norteamericano, y su misión no es otra que guiarlos a través de sus quehaceres diarios. A diferencia de lo habitual, The Sims no transcurre en un universo fantástico o dulcificado; el juego no tiene reparos en incluir elementos escabrosos como la infidelidad, la homosexualidad o la violencia doméstica. Es importante entender que el atractivo que la obra de Wright ejerce sobre sus jugadores no se halla en que éstos cuiden a sus personajes como si fuesen sus mascotas; más bien, los utilizan como cobayas, llevándolos a situaciones que quizás no se atreverían a probar fuera de sus vidas digitales. El autor de Los Sims afirma que su intención inicial era realizar una casa de muñecas digital para adultos, pero los usuarios han elegido utilizarlo como un laboratorio de pruebas para la cotidianidad.

El otro gran fenómeno basado en la interacción social que ha irrumpido en el mundo de los videojuegos en las últimas temporadas son, sin duda, los juegos multijugador a través de la Red. En dirección contraria a los que implementan rutinas de inteligencia artificial cada vez más convincentes para los personajes de videojuego, otros diseñadores aprovecharon la explosión de la Red para desarrollar una idea obvia: es difícil igualar la sensación de jugar con y contra otros seres humanos. Más aún si éstos se han liberado de las barreras de su identidad y se relacionan entre sí a través de avatares diseñados a medida.

En 1997 apareció Ultima Online, el primero de los juegos situados en universos poblados por miles de personajes, detrás de cada cual hay un internauta sentado frente al monitor en algún lugar del mundo. Tras éste aparecería el más popular de todos: Everquest. Con 400.000 usuarios diferentes y hasta sesenta mil visitantes simultáneos, Norrath –la nación imaginaria en la que transcurre la acción– se ha convertido en el escenario de un complejo ecosistema social que posee muchas de las características de un país real. La Universidad del Estado de California, por ejemplo, ha realizado un estudio de su estructura económica. Con una renta per capita de 2.266 dólares, Norrath sería la nación número 77 en el ranking mundial de riqueza, justo detrás de Rusia.

Junto a su economía virtual, Everquest también origina transacciones económicas muy reales en otros puntos de la Red. Algunos jugadores, tras desarrollar sus personajes y dotarlos de capacidades especiales y una gran fuerza y resistencia, deciden subastarlos en alguna de las webs especializadas. Un buen avatar puede llegar a venderse hasta por 1.500 Euros en Ebay.

Las grandes corporaciones del entretenimiento digital y tradicional parecen tener claro que si los videojuegos son el ocio del futuro, los universos multijugador online son el futuro de los videojuegos. Este verano se ha lanzado en Japón Final Fantasy XI, la entrega más reciente de la saga de juegos de consola de más éxito de la historia. Por supuesto, se trata de un juego multijugador, pero en este caso los jugadores no se sentarán ante el PC sino frente al televisor, ya que es el primero que empleará las capacidades de la PlayStation 2 para conectarse a la Red. Sus rivales de Nintendo y Microsoft competirán con las versiones para Gamecube y Xbox de Phantasy Star Online,

Ten years further down the road, we know that whoever wants to find specific and tangible examples of applications of the concepts developed upon by Gibson and Stephenson can do one of two things: continue to search in the self-same research centres of a decade ago, which continue to chum out speculative technologies of dubious practicality in our everyday life or venture into territories unknown, in the biggest entertainment industry in the world. Continuing down the road of the major historical-cultural landmarks on the video-game highway, the last years have produced two particularly intriguing phenomena. One of these is the most sold game in the history of PCs: 'The Sims'. Created by the Guru of video-games, Will Wright, the Sims have developed into a phenomenon completely beyond the limits of the habitual world of PC games. Many of their males and female fans (a large part of their success is due to their large female pull) are not habitual video-game consumers. The success of the programme consists in the subject of the game in itself. The Sims is basically a simulator of Society. The player controls the characters who live in a house which is clearly American, suburban, and the rôle of the player is to guide the family through their everyday existence. As opposed to other games, this is no flight of fantasy or a sweet as pie fantasy world. The Sims makes no bones about including such unpalatable details of everyday life such as infidelity, homosexuality and domestic violence. What is attractive about Wright's game, and this should be borne in mind, is not that the players look after their characters as if they were house pets. Rather they use them as guinea-pigs, to act out digital situations that they would never dare to embark upon outside. The author of the Sims has stated that his initial intention was to offer a digital doll's house for adults and it is the users that have converted it into a lab for reality shows of a different kind.

The other great phenomenon based on social interaction which has really taken off in the world of video-games in the last few years is, without a shadow of a doubt, multi-player Net games. Running contrary to the trend which used artificial intelligence routines in order to make more and more convincing video-game characters, other designers have used the explosion in popularity of the Net to develop upon an obvious idea: it is difficult to rival the exhilarating sensation of playing with and against other human beings. This is even more so when you have freed yourself of the burden of your identity and you relate to one another as made to measure designer incarnations.

Ultima Online was brought out in 1997. It was the first of the games to be situated in a universe populated by thousands of characters, each of which was manipulated by an internaut sitting in front of a computer screen in some part of the world. After this, The most popular of all these games was to appear: Everquest. With its 400.000 different users and sixty thousand simultaneous visitors, Norrath, the imaginary nation where the action of the game takes place, has become the scenario of a complex social ecosystem which possesses many of the characteristics of a real country. The University of the State of California, for example, has even carried out research into its economic structure. With a per capita income of 2.266 dollars, Norrath ranks 77 in the world's richest nations, just behind Russia.

But Everquest is not only virtual economy. It also gives rise to very real economic transactions in other parts of the Net. Some players, who have built up their characters and given them special powers, strength and resistance, then go on to auction them on the specialist sites. A particularly good incarnation can fetch up to 1.500 Euros on Ebay.

The large multi-national digital and traditional entertainment corporations would seem to be clear in considering that video-games are where Leisure is going in the Future and that online multi-player games are THE product. This Summer, Final Fantasy XI was launched in Japan, which is the latest in a saga of the most highly successful video games ever. Of course, this is a multi-player fantasy. However, in this case, the players do not sit in front of a computer screen but in front of the TV since this is the first game ever to use the capacity of Playstation 2 to connect it up to the Net. Nintendo and Microsoft are competing with Gamecube and Xbox by Phantasy Star Online the first online game to be launched for the washout Sega product, Dreamcast.

el que fuese el primer juego online para la fracasada consola de Sega, Dreamcast.

Y es sólo el principio. En algún momento por determinar de los próximos seis meses aparecerá el primer entorno multijugador que recreará uno de los espacios más celebres de la cultura popular contemporánea: el rico universo de la saga galáctica de George Lucas. "Star Wars Galaxies", además de prometer nuevos niveles de sofisticación gráfica, jugará con el ingrediente adicional de construir un mundo sobre unas claves culturales y unas estructuras sociales que aunque ficticias, la gran mayoría de sus visitantes asumirán y conocerán a la perfección. Se ha anunciado también un juego multijugador basado en el universo de "The Matrix": todo parece indicar que las macrocorporaciones del entretenimiento acabarán encargando a sus empresas de deslumbrantes efectos visuales que moldeen universos ficticios que primero enseñarán en versiones de noventa minutos pobladas por estrellas de Hollywood, y luego desarrollarán en versiones interactivas online para el disfrute simultáneo de miles de jugadores. Ahora que ha visto la película, visite el universo que habitan sus personajes convertido en todo un nativo.

Parece que estas reproducciones a escala de escenarios de la imaginación están llamadas a convertirse en los nuevos parques temáticos. ¿Cuánto tardará Disney en montar el suyo? Mientras tanto, el padre de los Sims trabaja ya en el más cercano y a la vez más inquietante de los juegos multijugador que están actualmente en desarrollo. En Los Sims Online, nuestros vecinos, conciudadanos, novios, jefes, son otros jugadores que al igual que nosotros se esconden detrás de los avatares que pueblan una ciudad pretendidamente costumbrista y, por supuesto, cien por cien norteamericana. Una simulación de rutina y cotidianidad en una comunidad idílica que circula, como un universo paralelo, por los cables de datos que recorrerán los mucho más convulsos y problemáticos suburbios de cemento y cristal.

José Luis de Vicente es especialista en arte, sociedad y tecnología. Actualmente es subdirector del festival de arte digital artFutura y colabora habitualmente en publicaciones como El Diario del Navegante de El Mundo y los suplementos Ariadna y La Luna.

And this is only the beginning. Some time in the next six months, the first multi-game environment recreating one of the most famous spaces in modern popular culture, Star Wars Galaxies, will be launched. Besides promising new levels of graphic sophistication, it will also play with an extra ingredient, building a world of cultural references and social structures which, although fictitious, can be assumed to be well familiar to most of the visitors to the site. Another multi-player game is to be based on the universe of Matrix. Everything, therefore, would seem to indicate that the large entertainment corporations will be competing for the biggest and best in visual effects for fictitious worlds which they will first put on the large screen populated by Hollywood stars in ninety minute versions and then will develop in online interactive versions for thousands of players to simultaneously enjoy. Now that you've seen the film, visit the universe as one of the characters.

It would seem that these fantasy scenarios are predestined to become our new theme parks. How long will it take Disney to get there? Meanwhile, the Daddy of the Sims is working on one of the most unnerving of the multi-player games at present under development. In The Sims Online, our neighbours, fellow citizens, boyfriends, bosses etcetera are other players who, like us, hide behind their incarnations who live in a routine one hundred per cent American town: all of a simulation of routine and humdrum existence which will circulate, like a parallel universe, through our data systems in our much more perplexing and problematic real-life cities of glass and cement.

José Luis de Vicente is a specialist in Art, Society and technology. He is the present Deputy Director of the Festival of Digital Art, artFutura, and is a habitual correspondent in publications such as the El Diario del Navegante in El Mundo and the supplements, Ariadna and La Luna.

**El ciberespacio como entorno de socialización e identidad de género**  
*Cyber space as an environment of socialisation and sexual identity*



La incidencia de los ambientes de socialización a los que hemos sido expuestos determinará la construcción de nuestra identidad como ser individual y al mismo tiempo proyectará nuestra dimensión como ser social al mezclarlos con los demás. En el proceso socializador adquirimos un universo de significados "tradicionales" que nos integran como individuos en una determinada sociedad. La asunción de modelos reconocibles y aceptados dentro de una estructura patriarcal nos garantiza la pertenencia al colectivo y nos asigna un estatus en su estructura.

La ruptura del consenso arquetípico establecida alrededor de lo femenino y lo masculino como categorías absolutas y excluyentes en la sociedad patriarcal nos permitiría alcanzar nuevas identidades superadoras de las constrictivas reglas engendradas al calor de siglos de discriminación sexual. En este contexto, las transformaciones producidas durante los últimos 30 años han contribuido a percibir la identidad de hombres y mujeres, en las sociedades occidentales, de una manera bien distinta a las etapas históricas precedentes.

Este proceso evolutivo de apenas unos pocos años, que en términos históricos no significan gran cosa, ha permitido avanzar en una representación simbólica de las mujeres bien diferente al de las épocas pasadas. A estos cambios ha contribuido el feminismo que, a partir de la década de los setenta, se convirtió en un movimiento social relevante. Además, su irrupción en el escenario social se produjo en un momento caracterizado por una crisis de las ideologías políticas. Unas ideologías sin capacidad para interpretar lo que estaba ocurriendo y sin habilidad operativa para integrar al colectivo de las mujeres en su acción política.

#### Aportaciones del feminismo

La aparición del feminismo cuestiona el pensamiento hegemónico y plantea una nueva perspectiva de análisis de la realidad social al cuestionar los ámbitos de lo público y lo privado. La subversión en los códigos de intervención política, al constituir el frente de batalla el ámbito de lo público y de lo privado, ha dotado al movimiento feminista de su capacidad transformadora. Esta toma de conciencia de un grupo social mayoritario va a permitir alterar los roles sociales basados en la discriminación sexual y va a contribuir a crear identidades menos discordantes con las necesidades y capacidades de las mujeres. La aportación del feminismo se ha concretado en el terreno de la búsqueda de una identidad en abrir horizontes para poder mirar, indagar y actuar.

La aportación del pensamiento feminista se convierte en esencial al replantear los comportamientos en la interacción humana y al cuestionar las pautas de esa intervención. En definitiva, se quiere incidir en los cimientos del sistema patriarcal con el fin de ajustar las disfunciones y potenciar los cambios pertinentes que permitan avanzar hacia un estadio de la organización social superior, donde se puedan eliminar prácticas discriminatorias anteriores. La complejidad de la tarea puede beneficiarse de las nuevas herramientas disponibles que nos permiten optimizar los procesos de transmisión de la información y establecer nuevas pautas de comunicación más adaptados a los nuevos estilos de vida.

Socialisation environments to which we have been exposed have an impact on the construction of our identity as an individual, while also shaping us as social beings in our relations with others. We acquire a universe of "traditional" meanings through this process of socialisation, which helps us to integrate into a particular society. The assumption of recognisable and accepted models within a patriarchal structure guarantees that we belong to a particular group and gives us status within its structure.

Destruction of the archetypal consensus on feminine and masculine as absolute and exclusive categories in patriarchal society would permit us to adopt new identities which would go beyond the constrictive rules engendered throughout suffocating centuries of sexual discrimination. In this context, the changes which have taken place in western society over the last 30 years have given birth to a completely different perception of men and women from that of preceding historical periods.

This evolutionary process of just a few years, although not yet significant in historical terms, has catalysed the emergence of a new and different symbolic representation of women. Feminism, which grew into a prominent social movement in the seventies, has been a part of these changes. Moreover, its eruption onto the social scene came at a time of crisis for political ideologies which were incapable of interpreting what was happening and lacked the operational skills for integration into the women's group and its political action.

#### Contributions of feminism

Feminism questioned hegemonic thinking and brought a new perspective to the analysis of social reality by also questioning the public and private spheres. By subverting the codes of political intervention which constituted the battlefield, the feminist movement took on a transforming capacity. This raising of consciousness by a major social group led to a change in social roles based on sexual discrimination and contributed towards the creation of identities less at odds with women's needs and abilities. Feminism has made an important contribution to the search for an identity, opening horizons for us to look, investigate and act.

Feminist thought, in essence, has contributed to redefining behaviour in human interaction and to questioning the guidelines of this involvement. In short, it seeks to influence the basic structure of patriarchal society with the aim of addressing the dysfunctions and promoting changes which allow progress to a superior level of organisation where old discriminatory practices can be eliminated.

This complex task can be helped by new available tools which allow us to optimise the process of information transmission and establish new communication guidelines, better adapted to new lifestyles.

### Instrumentos de socialización éter versus ciberespacio.

Entre los instrumentos de socialización de la sociedad contemporánea nadie duda del papel desempeñado por los medios de comunicación y entre todos ellos uno destaca debido a su impacto en el imaginario actual: la televisión. La implantación de la televisión entre la población mundial es muy elevada y por lo tanto su influencia también lo es. En la actualidad la televisión continua ocupando el liderazgo como el colonizador más poderoso del tiempo libre, pero en el actual grado de penetración de la informática, el aparato de televisión empieza a compartir protagonismo con el monitor del ordenador en las sociedades y colectivos de la población económicamente más fuertes.

Es difícil establecer como puede cambiar la percepción de la realidad mediante el acceso reiterado a las TIC, ya que estamos hablando de un fenómeno muy reciente. No obstante, podemos convenir que los impactos van a ser más profundos entre las generaciones de jóvenes que tienen una relación con la tecnología mucho más intensa. Es claro que cada individuo se adentra al espacio virtual con su propio bagaje cultural y social y en este sentido los jóvenes son mucho más vulnerables. El ciberespacio se presenta para este colectivo como un entorno exploratorio, de socialización de su tiempo libre, donde pueden entrar en contacto con otras personas, tomar sus propias decisiones y actuar de manera más espontánea. Estas actitudes les ayudarán a conocer mejor sus preferencias y les revelerán aspectos de su identidad y personalidad.

En la sociedad urbana actual las actividades para desarrollar determinados roles se ejercen de manera descontextualizada sin estar integrados en un sistema de actividades reales dentro de una comunidad. Esta situación es mucho más visible en sociedades como la norteamericana debido, entre otras razones, a la movilidad laboral y geográfica. Esta situación favorece la interacción mediada tecnológicamente y convierte a los espacios virtuales en recintos de experiencias apasionantes, donde se opera en las diferentes etapas de crecimiento y a través de los cuales se incide en la construcción de la identidad de género. El juego virtual se convierte en un mecanismo de conocimiento significativo, al substituirse una parte de las exploraciones realizadas en el mundo real por las efectuadas mediante el ordenador.

La estructura descentralizada de la red de redes es más proclive a considerar a los ciudadanos como un conjunto menos homogéneo con identidades diversas y por lo tanto, está más abierta a explorar e intercambiar información entre grupos distintos. Las redes digitales dan la oportunidad de hacerse oír sin consideraciones de estatus, género, etnia, edad, etc.; ello no implica que no existan diferencias en las capacidades operativas de manipulación del instrumento. El dominio se obtiene a través de la escritura, las ideas, la perseverancia, en definitiva con atributos no físicos sino mentales derivados de nuestro conocimiento. Esa capacidad para situar a los navegantes en un mismo plano, algunos autores lo han bautizado como el fenómeno "Net democracy".

La permeabilidad del medio facilita el acceso a creencias dispares, a realidades diversas, acentuando la sensación de igualitarismo y pluralidad. La libertad individual puede conjugarse con el sentido de pertenencia a una comunidad virtual. La intervención en un entorno donde aparece esta dicotomía combinada armónicamente puede configurar una retahíla de subjetividades e identidades capaces de conformar un pensamiento crítico que ayude a combatir el pensamiento único.

El ciberespacio es un medio ideal para la interacción humana al estar presentes simultáneamente y en continuidad el espacio privado y el espacio público. Esta posibilidad confiere a los entornos virtuales un valor incalculable, ya que la intervención en estos dos planos permite mayor versatilidad para los colectivos de mujeres acostumbrados a intervenir en continuidad en ambas esferas.

El trabajo originado desde el terminal del ordenador, en el propio hogar, facilita una intervención pública mediada tecnológicamente, que antes resultaba difícil de generar. Ese ámbito de participación permite un trabajo remunerado, una preciada autonómica económica, que constituye la base para poder actuar en libertad. De la misma manera, el instrumento tiene capacidad para establecer vínculos sociales con otros seres humanos, relacionados con nuestra actividad laboral o con nuestras preferencias lúdicas. Con la posibilidad de participar en el entorno privado y en el entorno público en continuidad contribuimos a superar el aislamiento. Ahora resulta factible compatibilizar estos ámbitos, aunque con ello no estamos diciendo que sea sencillo y que no existan otros problemas. Pero consideramos importante, la posibilidad de conciliar la esfera doméstica a la que muchas mujeres no desean renunciar con la participación en actividades

### Etic instruments of socialisation versus cyberspace.

The prominence of the mass media among contemporary society's instruments of socialisation has to be acknowledged. And one form of media - television, stands out more prominently due to its impact in the imaginary present.

Television has a firm foothold throughout the whole world, and as a result exerts a powerful influence. Television nowadays continues to be the most powerful coloniser of free time, but with the current rate of computer usage in economically secure societies and groups the television screen now has to share centre stage with the computer screen. Since we are dealing with a relatively new phenomenon, it is difficult to ascertain to what degree our perception of reality will change through constant access to information technology (ITC). Nevertheless, we can agree that its impact will be more noticeable among young people who have a much more intense relationship with technology. It is obvious that every individual enters virtual space with their own cultural and social baggage and in this respect young people are much more vulnerable. Cyberspace offers them a world in which they can explore and socialise at leisure, where they can come into contact with others, make their own decisions and behave spontaneously. This enables them to learn more about their own personal tastes, while showing them different facets of their identity and personality.

In contemporary urban society activities to develop particular roles are practised in a de-contextualised way and are not integrated into a system of real activities within the community. This is more evident in North American society due to, among other things, the mobility of the workforce and geography. This situation lends itself to technological interaction, converting virtual spaces into sites of impassioned experiences where one can participate in the different stages of this growth and which have a marked effect on the construction of identity. The virtual game becomes a mechanism of meaningful knowledge, simply by substituting our exploration of the real world with exploration via computer.

The de-centralised structure of the web network lends itself to viewing people less as a homogenous whole and more as a group composed of different identities. It is therefore more open to exploration and exchange between different groups. Even though some people are more computer-literate than others, digital networks give all of us the opportunity to make ourselves heard, beyond the limitations of status, gender, ethnicity, age and so on. Command comes from writing, from ideas, from perseverance - in short by applying non-physical, mental attributes from within our own knowledge. The fact that all surfers are equal has been baptised by some authors as "Net democracy".

The permeability of the medium allows us access to disparate beliefs and to various types of realities which accentuate the feeling of egalitarianism and plurality. Individual freedom co-exists with the sense of belonging to a virtual community. Being involved in an environment in which this harmoniously combined dichotomy is able to configure a stream of subjectivities and identities capable of forming critical thought, helps us to overcome single-mindedness.

Cyberspace is the ideal medium for human interaction as it is simultaneously and continuously accessible in both private and public space. This accessibility gives great value to virtual environments, as participation in these two planes gives more versatility to women's groups accustomed to continuous involvement in both spheres.

Working from the computer terminal in one's own home entails a part public, part technological involvement, difficult to generate in the past. This can provide remuneration, an independent economic reward which is the basis of living in freedom. Similarly, the apparatus allows us to form social bonds with other human beings connected to our work or play. This continuous participation in both the public and private spheres can help us to

sociales y públicas con valor en las sociedades desarrolladas. La afirmación de la identidad individual –de género- se puede establecer sin declinar una parte de la experiencia vital. En definitiva, la independencia económica y la valoración de nuestro trabajo en el hogar nos facilita el camino hacia el establecimiento de unas relaciones basadas en la igualdad.

El ciberespacio ha creado comunidades no circunscritas a parámetros de proximidad y por lo tanto ha facilitado la agrupación voluntaria hasta límites inconcebibles. La agregación a comunidades virtuales contrarresta el aislamiento y contribuye a reforzar señas de identidad individual al socializarlas y contrastarlas con los miembros del grupo. Uno de los logros de la intervención de las mujeres en los sistemas on line es el control de sus discursos y de sus identidades diversas "ambivalentes" "fragmentadas", aunque hemos de reconocer las diferencias en la aproximación de hombres y mujeres a los ordenadores.

Los hombres y las mujeres poseen creencias estereotipadas con referencia al sexo opuesto, pero también sienten una curiosidad acerca de la realidad del otro. Ahora la espacio virtual puede facilitar esa conversación y mitigar el desconocimiento mutuo. Es por lo tanto imprescindible conseguir las habilidades comunicativas en el ciberespacio con el fin de garantizar una intervención creativa y forjadora de una identidad enriquecida por la aportación de multitud de informaciones superpuestas. Estamos pensando en una doble vertiente, como consumidoras de información y como generadoras de información. El hecho de constituirse como fuente de información permanente nos confiere una autoridad presencial necesaria para divulgar nuestra particular visión del mundo y aportar elementos reflexivos al debate social.

En este terreno conseguir la habilidad y el adiestramiento para aprovechar el canal resulta del todo imprescindible. El dominio de los utensilios interactivos nos permitirá adquirir las destrezas comunicativas con el propósito de hacer frente a las complejas y variadas situaciones derivadas de la interacción en las redes digitales y así poder participar en el forum mundial que se materializa en Internet.

### **Los efectos de la interacción.**

Las propias características de la comunicación que se establece a través de Internet facilitan la intervención desinhibida desde una posición de actuación real o inventada. El anonimato es una saludable posibilidad para saciar la curiosidad en entornos de difícil acceso desde la posición social que cada una/uno de nosotros ha ido acumulando a lo largo de los años. La intervención como actores anónimos nos permite una sinceridad quizás inigualable en la confrontación comunicativa directa. La tendencia a expresar con mayor libertad y sinceridad, venciendo la inhibición material de la presencia física, es una buena estrategia del medio para permitir mayor trasvase de información no mediatizada, lo que debe beneficiar el proceso comunicativo y el entendimiento con los demás. Sobretodo en un momento de especial relevancia donde las sociedades occidentales se están convirtiendo en un crisol de culturas y realidades dispares.

El ciberespacio se convierte en entorno de experimentación con una misma, con semejantes más cercanos y con seres humanos y realidades mucho más lejanas en el espacio o en el ideario. En los entornos virtuales no hemos encontrado la panacea, todo no es ni positivo ni liberador. En el ciberespacio existe el mismo comportamiento reprobable de la interacción humana directa. Existen actitudes y conductas que potencian la alienación y llevan a la exclusión física o moral, aunque puede manifestarse de otra manera. Es en un contexto de confrontación, en el cual irrumpen las tecnologías con capacidades teóricas para incidir positivamente en el conocimiento específico de nuestro propio ser y en la aceptación de los demás, donde nuestra identidad de género puede verse reforzada.

La participación en los entornos interactivos, en el ciberespacio se nos presenta como una práctica creativa activa que aprovecha el espacio virtual, como espacio de diálogo, de encuentro para vertebrar una identidad más poliédrica y versátil. El medio posibilita la experimentación, el juego con la subjetividad, la sinceridad, lo que permite avanzar en la construcción permanente de nuestra identidad de género y nos faculta para comprender el mundo e igualmente nos ayuda a adaptarnos a la naturaleza de los distintos cambios presentes y venideros. La intervención activa nos facilita el camino hacia el conocimiento y nos estimula a elegir las propias opciones con riesgos e incertidumbres. En esto consiste la libertad y la democracia.

overcome feelings of isolation. It is now even seen as feasible that both these areas are compatible, although we are not saying that this is simple or that there are no other problems involved. But the chance we now have in developed society, to reconcile the domestic sphere with what many women do not want to give up by participation in worthwhile social and public activities, is an important breakthrough. The affirmation of individual identity -of gender- can be done without losing a vital part of our own experience. In short, economic independence and valuation of our work in the home open the way to the establishment of relations based on equality.

Cyberspace has created communities not bound by the parameters of distance and as a result, has paved the way for a willing group of people to go to inconceivable limits. Belonging to virtual communities overcomes isolation and helps to reinforce individual identity through socialising and comparison with other members of the group. While we should recognise the differences between men's and women's usage of computers, one of the achievements of women's participation in online systems is control of their discourse and different "ambivalent", "fragmented" identities.

Both men and women hold stereotypical beliefs with reference to the opposite sex, but both are also curious about the reality of the other. Now virtual space can make conversation possible and mitigate mutual ignorance. It is therefore essential that we retain our cyber-spatial communicative abilities, which guarantee the creative and formative participation of an identity enriched by the mass of posted information. We are forced to think from different view points, as both consumers and as generators of information. The fact of making ourselves into a permanent source of information gives us a testimonial authority necessary if we are to share our particular world vision and bring reflective elements to the social debate.

Skill and training in this area is clearly indispensable for effective use of this channel. A command of interactive tools allows us to acquire communicative skills so that we can deal with the various complex situations which come from interaction in digital networks and also join in the world-wide forum of the Internet.

### **The effects of interaction.**

The particular nature of internet communication calls for uninhibited participation from either a real or invented position. Anonymity is a healthy choice when curiosity takes us to sites that may be difficult to access from the social position each one of us has accumulated over the years. Participation as anonymous actors gives us an incomparable sincerity in direct communicative confrontation. The tendency to express ourselves with greater freedom and sincerity, overcoming the material inhibitions of physical presence, is a good strategy of the medium, allowing greater circulation of unaltered information, from which both the communicative process and understanding of others can only benefit. Above all, this comes at a particularly relevant time when western society has become a melting pot of cultures and disparate realities.

Cyberspace has become a field for experimentation with oneself, with others doing the same thing nearby, and with human beings and realities much further way in space or in the imagination. But we still have not found a panacea in virtual environments; not everything is positive and liberating. The same reprehensible behaviour exists in cyberspace as in direct human interaction. There are attitudes and forms of conduct with promote alienation and lead to moral or physical exclusion, although they can also be manifest in different ways. It is in the context of confrontation, in which technology has the theoretical capacity to make a positive impact on the specific knowledge of our own being and in the acceptance of others, where our gender identity is strengthened.

Participation in interactive sites, in cyberspace, can be seen as an active, creative practice which makes use of virtual space as a conversation or meeting space, supporting a more polyhedral and versatile identity.

The medium lends itself to experimentation, playing with subjectivity and sincerity, which allows us to move forward in permanently constructing our gender identity as well as enabling us to understand the world and helping us to adapt to the nature of different changes, both present and in the future.

Active participation opens up access to knowledge while encouraging us to make the right choices with all the risks and uncertainties. This is freedom and democracy.

**Rosa Franquet Calvet** es Catedrática de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad Autónoma de Barcelona.

**Rosa Franquet Calvet** is Professor of Advertising and Audio-visual Communication at the Autonomous University of Barcelona (UAB).

Es delegada del Premio Möbius Barcelona Multimedia desde su creación en 1995.

Delegate of the Barcelona Möbius Multimedia Award since its establishment in 1995.

Miembro del jurado de los Premios Nacionales de Radiodifusión, Televisión, Internet y Telecomunicaciones de la Generalitat de Catalunya y del Premio Ciutat de Barcelona de Multimedia del Ayuntamiento de Barcelona.

A jury panel member for the Radiodifusión National Awards, Television, Internet and Telecommunications of the Catalonia Autonomous Government, and for the Barcelona city council's Barcelona City Multimedia Award.

Es directora de proyectos del Grup de Recerca en Imatge So i Síntesi (GRISS) de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Project director of the Autonomous University of Barcelona Barcelona's Image, Sound and Synthesis Research Group (GRISS).

Miembro de Comité Académico de la Fundació Indústries de la Informació de la UAB (1999-2001).

Academic Committee member of the Fundació Indústries de la Informació de la UAB (1999-2001).

176

Ha dirigido el Primer Máster Europeo *Comunicación Interactiva: Telecomunicaciones y Multimedia* financiado por el Programa Media de la Comunidad Europea (1994-1996-1998).

Rosa Franquet led the First European Masters "Comunicación Interactiva: Telecomunicaciones y Multimedia" sponsored by the Media Programme of the European Community (1994-1996-1998).

Research Associate en la University of California at Berkeley (1996-1998).

She was Research Associate at University of California at Berkeley (1996-1998).

Ha publicado diversos artículos y libros sobre los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información. Los últimos, *Història de la Radiodifusió a Catalunya durant el segle XX*, Barcelona, Generalitat de Catalunya (2001), y junto a Gemma Larrégola (eds.), *Comunicar en la Era Digital*. Barcelona, Societat Catalana de Comunicació, (1999).

and has published a number of articles and books on the mass media and new information technologies, the most recent of which is *Història de la Radiodifusió a Catalunya durant el segle XX*, Barcelona, Catalonia Autonomous Government (2001), and with Gemma Larrégola (eds.), *Comunicar en la Era Digital*, Barcelona, Catalana Communication Society, (1999).

Ha impartido conferencias y cursos en diferentes universidades de Europa, Estados Unidos y Sudamérica.

She has participated in conferences and led courses in a number of universities in Europe, the United States and South America.

En la facultad de Ciencias de la Comunicación de la UAB imparte *Información especializada on line* y el curso de doctorado *El valor estratégico de la comunicación en los entornos interactivos*.

She currently conducts a course entitled "Specialised online information" in the faculty of Communication Sciences at the UAB, and the PhD course, "The strategic value of communication in interactive environments".



## Saturación de los medios de comunicación y difusión de la identidad Media Saturation and the Diffusion of Identity

Gran parte del siguiente documento está adaptada de mi libro, *Media Unlimited: How the Torrent of Images and Sounds Overwhelms Our Lives* (Nueva York: Metropolitan Books, 2002).  
Much of the following discussion is adapted from my book, *Media Unlimited: How the Torrent of Images and Sounds Overwhelms Our Lives* (New York: Metropolitan Books, 2002).



"Identidad" se ha convertido en una palabra de moda, un cliché muy útil para indicar algo sobre el yo, sea lo que sea que haga a una persona sentirse como él, o como ella, y no como otra persona. Lo que indica exactamente no es evidente. ¿Son los contornos del yo los que limitan el yo de lo que no lo es? ¿Es el núcleo del yo el centro sólido, en oposición a aquellos otros rasgos del carácter y la personalidad que sólo son secundarios? La "identidad" podría significar ambas cosas. Pero aunque ambiguo o utilizado en exceso, el término corresponde a algo que la gente experimenta en la actualidad, el modo en que nos llamamos a nosotros mismos, basado en la presión de llamarnos a nosotros mismos. La identidad es algo que tenemos y que creemos que debemos tener; es la respuesta a la pregunta ¿quiénes creemos que somos?: es la voz en la que cada individuo conecta con colectivos. Se inspira en relaciones colectivas pero pertenecientes a individuales: es colectiva porque las etiquetas que usamos para relacionar son etiquetas sociales, etiquetas que compartimos con otros, y es individual porque siempre hay un ser humano diferente dentro de la identidad, la persona que se relaciona.

La identidad es antigua, pero hay un aspecto actual de la identidad: su difusión, que pertenece, claramente, a la era moderna. Mucha gente pide o aspira a identidades primordiales, distintivas y singulares (nacional, religiosa, étnica, racial, sexual, entre otras) pero la pasión de sus aspiraciones se encuentra en oposición a la facilidad de realizarlas. La profunda verdad, a menudo desconocida, sobre las identidades modernas es que la gente lucha para simplificarlas precisamente porque, en un primer momento, son difusas y complejas. Las identidades suelen ser *múltiples* y *poco profundas*. La gente vive sus identidades en plural. Vive más de una a la vez, y va cambiando entre ellas. Las dirige y las combina una y otra vez. Estas identidades son poco profundas. La gente añade y quita identidades con relativa facilidad. Pasa de una a otra a lo largo de sus vidas. Algunos elementos pasan a un primer plano, otros se van desvaneciendo. Fuera de las identidades próximas, la gente crea los híbridos.

Muchas corrientes sociales permanecen detrás de la difusión de identidad contemporánea; puedo resumirlas diciendo que la libertad debilita la firmeza. Con la libertad llega la relajación de muchos (no todos) los vínculos tradicionales de la familia, de la religión y de la profesión. Las diversas fuerzas que han sido clasificadas de "globalización" desestabilizan los modos de vida rurales, locales y nacionales. El desarrollo tecnológico y el decreciente coste del combustible en los viajes han aumentado la emigración, lo que reduce los vínculos nacionales y abre a la gente a nuevas maneras de entenderse a sí mismos. Pero la emigración no tiene que ser tangible para ser una fuerza que debilita las certezas y abre a la gente a comprenderse a sí misma nuevamente. Las imágenes de los medios de comunicación (transnacionales, intensos, sensacionales, estimulantes, fugaces) ponen a nuestra disposición, de manera continua y económica, nuevos ideales, impulsos y emociones. Me gustaría comentar que la afluencia de medios de comunicación es en sí una fuerza mayor hacia el relajamiento de la identidad.

"Identity" has become a buzzword, a usable and useful cliché to indicate something about the self, whatever makes one person feel like him- or herself and not someone else. What exactly it indicates is not self-evident. Is it the contours of the self, the boundaries that demarcate the self from that which is not the self? Is it the core of the self, the firm center, in contrast to which other features of character and personality are nothing but peripheral? "Identity" could mean either. But however ambiguous or overused, the term corresponds to something that people actually experience—the way in which we name ourselves, predicated on the pressure to name ourselves. Identity is something we have and think we ought to have. Identity is the answer to the question, Who do we think we are? It is the voice in which individuals connect with collectivities. It draws on collective affiliations but belongs to individuals. It is collective, in that the labels we use to affiliate are social labels, labels we share with others; it is individual, in that there is always a distinct human being, inside the identity—the person who affiliates.

Identity is old but there is a present-day aspect of identity—its diffusion—which belongs distinctly to the modern age. Many people claim, or aspire to, singular, distinctive, primordial identities—national, religious, ethnic, racial, sexual, among others—but the passion of their aspirations is in inverse relation to the ease of accomplishing them. The deep and often unacknowledged truth about modern identities is that people fight to simplify them precisely because they are diffuse and complex in the first place. Identities are normally multiple and shallow. People live identities in the plural. They live more than one at a time, shifting among them. They bend them, combine and recombine them. These identities are shallow. People add and subtract identities with relative ease. They move from one to another in the course of their lifetimes. Some elements come to the fore, others recede. Out of the identities at hand they concoct hybrids.

Many social currents stand behind the contemporary diffusion of identity. I can summarize them by saying that freedom undermines firmness. With freedom comes the loosening of many (not all) traditional bonds of family, religion, and profession. The various forces that have been labeled "globalization" destabilize rural, local and national ways of life. Technological development and the declining cost of travel fuels increased migration, which loosens national bonds and opens people to new ways of understanding themselves. But migration need not be corporeal to be a force that undermines certitudes and opens people to comprehend themselves anew. Media images—transnational, profuse, sensational, stimulating, evanescent—steadily and at low cost make new ideals, impulses, and emotions available. I want to argue that the torrent of media is itself a major force toward the loosening of identity.

Georg Simmel (1858-1918) es el primer gran analista moderno de la experiencia diaria. Simmel creía que la fuerza decisiva en las vidas de las personas residía en "el poder y el ritmo de las emociones". El deseo precede a la racionalidad, cronológicamente en la vida del individuo, pero también lógicamente en la evolución de la conducta humana y las instituciones. La condición humana comienza con dependencias emocionales (la necesidad de apoyo y de amor) y físicas (la necesidad de alimentación y de calor). "Para el hombre, que siempre está luchando y nunca está satisfecho, siempre apropiado, el amor es la verdadera condición humana." *Philosophy of Money*, Simmel, *The Philosophy of Money*, segunda edición ampliada, ed. David Frisby, trans. Tom Bottomore y David Frisby (Londres: Routledge, 1990 [1907]), pp. 67, 211. Desde el momento en que nace, vivir es estar y sentirse conectado. Nuestras facultades cognitivas e intelectuales se basan en los sentimientos. Los vínculos emocionales de la infancia persisten y se desarrollan de maneras que convierten todas las relaciones sociales en relaciones emocionales compuestas de deseos, satisfacciones, frustraciones, apegos y antagonismos.

Para Simmel, el marco en que el hombre lucha por el amor y la conexión no es tanto, como con Marx, la producción capitalista, sino la economía monetaria. "El hombre es un animal "intencional", escribe Simmel, desarrolla objetivos y ejercita su deseo de alcanzarlos a través de hacer y usar herramientas y, cada vez más, a través del dinero, un medio que se convierte psicológicamente en un fin. La gente trata a otra gente, así como a las cosas, de un modo utilitario y el dinero es "el ejemplo más extremo de un medio que se ha vuelto un fin". Ahora, la gente organiza sus vidas para hacer dinero, es calculadora y categórica, separa la conjectura de los sentimientos, desarrolla las facultades mentales para "evaluar" a la gente, las cosas y las situaciones de una manera rápida y fiable. Así, (y quizás Simmel exagera en este punto) "el dinero es el culpable de las relaciones impersonales entre las gente". *Philosophy of Money*, pp. 211, 228, 232, 298.

Georg Simmel (1858-1918) is the first great modern analyst of everyday experience. Simmel thought the decisive force in people's lives was "the power and the rhythm of emotions." Desire precedes rationality, chronologically in the life of the individual but also logically, in the evolution of human conduct and institutions. The human condition begins with dependencies which are emotional (the need for love and support) as well as physical (the need for nourishment and warmth). "For man, who is always striving, never satisfied, always becoming, love is the true human condition." *Philosophy of Money*, Simmel, *The Philosophy of Money*, 2nd Enlarged Edition, ed. David Frisby, trans. Tom Bottomore and David Frisby (London: Routledge, 1990 [1907]), pp. 67, 211. From the moment of birth, to live is to be and feel connected. Our cognitive and intellectual faculties rest upon foundations of feeling. The emotional linkages of childhood persist and develop in ways that make all social relations finally emotional relations, compounded of desires, satisfactions, frustrations, attachments, and antagonisms.

For Simmel, the framework in which man strives for love and connection is not so much, as with Marx, capitalist production, but the money economy. "Man is a 'purposive' animal," Simmel writes. He develops goals and exercises his will to attain them through making and using tools, and increasingly through money, a means that develops psychologically into an end. People treat other people, as well as things, in a utilitarian fashion, and money is "the most extreme example of a means becoming an end." People now organize their lives to make money. They think calculatingly and categorically. They abstract calculation from sentiment. They develop the mental faculties to "size up" people, things, and situations reliably and quickly. Thus (and perhaps Simmel exaggerates the point) "money is responsible for impersonal relations between people." *Philosophy of Money*, pp. 211, 228, 232, 298.

**Todd Gitlin** es uno de los intelectuales más destacados de los EE. UU. Ha publicado nueve libros, entre ellos:

*Media Unlimited: How the Torrent of Images and Sounds Overwhelms Our Lives* (Metropolitan/Holt, Marzo 2002, y una selección del Quality Paperback Book Club (club del libro de bolsillo).

*The Twilight of Common Dreams: Why America Is Wracked by Culture Wars* (Metropolitan Books/Henry Holt, 1995, y una selección de los Book of the Month and History Book Clubs (clubes del libro del mes y de los libros de historia ).

*The Sixties: Years of Hope, Days of Rage* (Bantam, 1987; edición revisada en 1993, y una selección de Quality Paperback Book Club, (club del libro de bolsillo).

*Inside Prime Time* (Pantheon, 1983; edición revisada desde Routledge, 1994).

*The Whole World Is Watching* (Editorial de la Universidad de California, 1980); y dos novelas.

*The Murder of Albert Einstein* (Farrar, Straus & Giroux, 1992, en rústica Bantam, 1994), y "Sacrifice" (Metropolitan/Holt, 1999).

Ha publicado un libro de poemas, *Busy Being Born* (Straight Arrow, 1974); sus poemas han aparecido en *The New York Review of Books*, *Yale Review*, y *The New Republic*. Ha colaborado en *El New York Times*, *Los Angeles Times*, *Washington Post*, *San Francisco Chronicle*.

Durante dieciséis años, fue profesor de sociología y director del programa de comunicación de masas en la Universidad de California, Berkeley. Media Studies Center. Es catedrático de los departamentos de cultura y comunicación, periodismo y sociología de la Universidad de Nueva York. En julio de 2002, obtuvo la Cátedra de periodismo y sociología en la Universidad de Columbia.

**Todd Gitlin** is one of America's most prominent public intellectuals. He has published nine books, including *Media Unlimited: How the Torrent of Images and Sounds Overwhelms Our Lives* (Metropolitan/Holt, March 2002, and a selection of the Quality Paperback Book Club).

*The Twilight of Common Dreams: Why America Is Wracked by Culture Wars* (Metropolitan Books/Henry Holt, 1995, and a selection of the Book of the Month and History Book Clubs).

*The Sixties: Years of Hope, Days of Rage* (Bantam, 1987; revised ed., 1993, and a selection of the Quality Paperback Book Club).

*Inside Prime Time* (Pantheon, 1983; revised ed. from Routledge, 1994).

*The Whole World Is Watching* (Univ. of Calif. Press, 1980); and two novels,

*The Murder of Albert Einstein* (Farrar, Straus & Giroux, 1992, paperback Bantam, 1994),

and *Sacrifice* (Metropolitan/Holt, 1999).

He has published a book of poems, *Busy Being Born* (Straight Arrow, 1974); his poems have appeared in *The New York Review of Books*, *Yale Review*, and *The New Republic*. He has contributed to *The New York Times*, *Los Angeles Times*, *Washington Post*, *San Francisco Chronicle*.

He was for sixteen years a professor of sociology and director of the mass communications program at the University of California, Berkeley. He is a professor in the departments of culture and communication, journalism, and sociology at New York University. In July 2002, he becomes Professor of Journalism and Sociology at Columbia University.

181

**Estar “en casa” en un mundo móvil:  
una dinámica contradictoria en la domesticación de  
la tecnología y el desplazamiento de la domesticidad....**

Being `at home` in a mobile world : Contradictory dynamics  
in the domestication of technology and the dislocation of domesticity....



## David Morley

Hoy en día, es normal que las redes de la comunicación electrónica en las que vivimos transformen nuestros sentidos de ubicación y comunidad. En este contexto, se ha discutido la necesidad que tenemos de desarrollar una "política de desplazamiento" relacionada con las modalidades de pertenencia que están surgiendo a nuestro alrededor. Por supuesto, el hogar no es sólo un espacio para "auto encerrarse" sino, más bien, tal y como Zygmunt Bauman decía, es cada vez más un lugar "fantasmagórico", ya que los medios de comunicación electrónicos permiten la intrusión radical del "terreno de lo lejano" en el "terreno de lo cercano". Los medios de comunicación producen un efecto psíquico que podríamos describir como el de la "domesticación de cualquier otra parte", un proceso mediante el cual Hollywood muestra a todo el mundo imágenes de las calles pertenecientes a las "ciudades globales", si bien que estas ciudades hayan estado nunca allí. Los medios de comunicación nos proporcionan así un sentido "de segunda mano" de la "familia mundial" y un conjunto de "emociones de segunda mano" sobre ellas. Pero tenemos que recordar que, sea cual fuere la gama de imágenes con las que se podría familiarizar, para la mayoría de los telespectadores, los "horizontes de acción" así como su experiencia actual de movilidad geográfica podría estar muy limitada.

Especulaciones de un lugar (o de un sin lugar) Para continuar con estas preguntas, quiero retomar, con Lynn Spigel, la formulación de "privatización móvil" de Raymond Williams, como una manera de entender el aumento simultáneo de los barrios de las afueras construidos en serie y el lugar llamado "el país de la televisión". Spigel declara que, al menos en un contexto norteamericano, podemos entender claramente la genealogía de ideas sobre domesticidad en un mundo saturado por los medios de comunicación, desarrollándolo en tres fases principales del periodo de posguerra. La primera fase implicaba el modelo de "teatro en casa", basado en la "accesibilidad", que llevaba una imitación del sentido de participación de la vida pública en la cultura doméstica de los espectadores, segura en "el círculo familiar". Quizás ésta es la fase que condensó realmente el modelo de "privatización móvil" de Williams. En los años 60, con la llegada a los EE. UU. del televisor portátil, diseñado para responder a las necesidades de lo que la industria entiende como un público más activo de "gente dinámica", Spigel sugiere que este modelo fue sobrepasado por uno de "movilidad privatizada". En la última fase de esos desarrollos, vemos ahora el modelo de "casa inteligente" digitalizada de la que, más tarde, se ofrece un "espacio sensible" que, según nos han dicho, supera completamente las divisiones de lo público y lo privado hasta hacer innecesario tener que volver a salir. En su forma digitalizada, el propio hogar se pue de ver ahora como si se hubiera convertido, en términos de Virilio, en el "último vehículo", donde la comodidad, la seguridad y la estabilidad pueden coexistir tranquilamente con la posibilidad de un "vuelo" digitalizado e instantáneo a cualquier lugar. La (tan anunciada) "muerte" de la geografía Entre sus otros efectos, las nuevas tecnologías digitales han sido anunciadas como precursoras de la verdadera "muerte" de la geografía. Un ejemplo sorprendente de ello son los locutorios de teléfonos, fundamentalmente en la India donde, debido a su combinación de economía de salarios bajos y un alto nivel de

It's now a commonplace that the networks of electronic communication in which we live are transforming our senses of locality and community. In this context it's been argued that we need to develop a 'politics of dislocation' which is concerned with the new modalities of belonging which are emerging around us.

Of course, the home is not only a 'self-enclosed' space, but rather, as Zygmunt Bauman has argued, more and more a 'phantasmagoric' place - as electronic means of communication allow the radical intrusion of 'the realm of the far' into the 'realm of the near'. The media produce a psychic effect which we might describe as that of the 'domestication of elsewhere' - a process whereby Hollywood brings images of the streets of the global cities to everyone, without their ever having been there.

The media thus provide us with a 'second hand' sense of the 'global familiar', and with a set of 'second hand emotions' about them. But we should remember that, whatever range of imagery they may be familiar with, for most viewers, their 'horizons of action', as well as their actual experience of geographical mobility, may still, in fact, be very limited. Theorising Place(lessness) In pursuing these questions, I want to return, with Lynn Spigel, to Raymond Williams' formulation of 'mobile privatisation', as a way of understanding the simultaneous rise of the mass produced suburb and the place called 'televisionland'.

Spigel argues that, in the N. American context at least, we can usefully understand the genealogy of ideas about domesticity in a media saturated world, as developing through three main phases, in the postwar period. The first phase involved the model of the 'home theatre', based on ideas of 'accessibility' - bringing an ersatz sense of participation in public life into the domestic culture of viewers safe in the 'family circle'. It is perhaps this phase that Williams' model of 'mobile privatisation' really encapsulated. With the advent of portable TV sets, in the USA, in the 1960's, designed to meet the aspirations of what the industry now figured as a more active audience of 'people on the go', Spigel suggests, this model was superseded by one of 'privatised mobility'.

In the latest stage of these developments, we now see the model of the digitalised 'smart house' (of which, more later) offering a 'sentient space' which, we are told, so thoroughly transcends the divisions of the public and the private as to make it unnecessary to actually go anywhere any more. In its digitalised form, the home itself can now be seen as having become, in Virilio's terms, the last vehicle, where comfort, safety and stability can happily coexist with the possibility of instantaneous digitalised 'flight' to elsewhere. The (much-advertised) death of geography and their other effects, the new digital technologies have been trumpeted as heralding the ultimate 'death' of geography. One striking example of this is the telephone 'call centres', based in India which, because of their combination of a low-wage economy and a high level of indigenous English language skills, now handle a lot of 'customer services' calls for a variety of British businesses. The workers in these call centres are carefully

destreza del inglés indígena, ahora se encarga de muchas de las llamadas de "atención al cliente" en diferentes negocios británicos. Las personas que trabajan en estos locutorios reciben una formación muy cuidadosa que les permite mostrar a la gente que llama un alto grado de "ciudadanía británica virtual". Esto implica que trabajen en "horario británico", para mayor comodidad de los que llaman, y que se mantengan al día de las noticias y del tiempo de Gran Bretaña, que es lo mejor para entablar una conversación agradable sobre las condiciones "locales", y disfrazar las diferencias culturales entre dos lugares geográficos.

Sin embargo, a pesar de las disimulaciones de este tipo (que suelen funcionar) incluso el ciberespacio tiene aún una geografía que es muy real. Según ha demostrado una investigación sobre un proyecto de la "Sociedad globalizada", basado en Copenhague, "¿dónde estás?" sigue siendo una de las preguntas más frecuentes en los chats de Internet, y preguntas como "¿dónde vives?", se plantean con una frecuencia que sugiere un deseo continuo de "volver a marcar el territorio" de la incertidumbre de ubicación inherente en los mundos on-line.

Los investigadores de Copenhague descubrieron también muchos ejemplos de lo que ellos llaman "lo que se da por sentado de EE. UU., como lugar y cultura, en la red" así que, de hecho, EE. UU. (y la época estadounidense) aún proporcionan el horizonte de percepción del "auténtico on-line". A pesar de los que dicen que la llegada de los programas televisivos significa que "nosotros" (quienquiera que sea) vivimos ahora en "otra parte generalizada" donde no hay raíces ni orígenes, sólo antenas y terminales, aún vivimos, de hecho, en ubicaciones geográficas actuales que tienen consecuencias muy reales para nuestras posibilidades de conocimiento y de acción.

### **Sueños del futuro / Historias mediatizadas**

Diríjámonos ahora a las preguntas de "futurología". Hay una larga historia de visiones sobre cómo los avances técnicos en la comunicación, desde el telégrafo hasta el teléfono e Internet, nos llevarán de algún modo a un "mejor entendimiento". Deberíamos recordar que el telégrafo, o la "victoriana Red de redes" como ha sido redefinida recientemente, fue anunciado como el que marcará una nueva era de "paz en el mundo", ¡por esta simple razón!

Tales visiones utópicas no sólo confunden las mejoras técnicas de los modos de comunicación con el aumento del entendimiento de los asuntos humanos, sino que también se puede ver cómo representan formas retrógradas de nostalgia, para "posiciones" tecnológicas hacia las "pérdidas" de las comunidades idealizadas de una Edad de Oro perdida... Si queremos evitar el doble peligro de la utopía y la nostalgia, necesitamos algún modo de situar estos debates desde un punto de vista histórico; lo que nos lleva a la cuestión de establecer períodos.

Por supuesto, tenemos algunas guías para trabajar aquí. John Ellis ha señalado, con razón, la necesidad de distinguir, en el campo de la televisión, entre lo que él llama la "edad de la escasez", la "edad de la disponibilidad" y la actual "edad de la abundancia y la incertidumbre" (al mudarnos a un entorno donde hay miles de canales, repleto de mandos a distancia, videos con cambios de tiempo, y fragmentación de la audiencia). Tomemos el caso de la domesticación de la televisión expuesto en todo el trabajo de Spigel; Tim O'Sullivan en el Reino Unido y Shunya Yoshimi en Japón, han investigado el papel simbólico que representa la adquisición de un televisor en el desarrollo de las culturas consumistas de posguerra. Así como Yoshimi destaca la importancia del televisor, junto con la lavadora y la nevera como las "Tres cosas sagradas" en el repertorio simbólico de la cultura consumista japonesa durante este periodo, uno de los encuestados de O'Sullivan, mirando a los años 50, recuerda que "cuando en una casa había una antena de televisión Y un coche uno se podía apuntar un tanto". Sin embargo, la dinámica del juego a la llegada de la televisión y de otros medios de comunicación al hogar es, según sabemos, bastante complicada. Si, como dijo una vez Barthes, la televisión "nos condensa a la familia", aquí hay una simbiosis compleja en juego. Así como la televisión y otros medios de comunicación se han adaptado a las circunstancias del consumo doméstico, el ámbito doméstico se ha vuelto a diseñar simultáneamente para acomodarse a sus exigencias. Incluso las tecnologías más avanzadas se pueden "domesticar" para adecuarse a los propósitos más

trained to present to their callers a highly developed form of 'virtual Britishness'. This involves them operating on 'British time', for the convenience of their callers; and keeping up to date with British news and weather reports, the better to engage their callers in 'sympathetic' conversation about 'local' conditions, and to disguise the cultural differences between the two geographical locations. However, despite dissimulations of this kind (however successful) even cyberspace still has a very real geography. As research in the 'Globalised Society' project, based in Copenhagen, has shown, 'where are you?' is (still) one of the most insistent questions in internet 'chatrooms', and questions like 'Where do you live?' here phrased as 'Where are you mooting from?' - are posed so frequently as to suggest a continuing desire to 'reterritorialise' the uncertainty of location inherent in online worlds. The Copenhagen researchers also found many examples of what they call the 'taken-for-grantedness of America, as place and culture, on the net' - so that, in effect, America (and American time) still provides the perceptual horizon of the 'online real'. Despite arguments that the advent of broadcast TV means that 'we' (whoever that is) now live in a 'Generalised Elsewhere' where there are neither roots or origins, only aerials and terminals, we do, in fact, still inhabit actual geographical locations, which have very real consequences for our possibilities of knowledge and action.

### **Dreams of the future/Mediated Histories**

Let me turn now, to questions of 'futurology'. There is a long history offisions of how technical advances in communications - from the telegraph, to the telephone, to the Internet - will somehow lead to 'better understanding'. It should be remembered that the Telegraph - or the 'Victorian Internet', as it as recently been redescribed - was heralded as possibly ushering in an era of 'world peace', for this very reason! Such Utopian visions not only mistake technical improvements in modes of communication for the growth of understanding in human affairs, but can also be seen to represent backward-looking forms of nostalgia, for technological 'fixes' for the 'loss' of the idealised communities of a lamented Golden Age...

If we're to avoid the twin dangers of utopianism and nostalgia here , we need some way of placing these debates in historical perspective... Which brings us to the question of periodisation. We certainly have some guidelines to work with here. John Ellis has rightly pointed to the necessity of distinguishing, in the realm of television broadcasting between what he calls the 'age of scarcity', the 'age of availability' and the current 'age of plenty and uncertainty' (as we move into a multi-channel broadcast environment, replete with remote controls, time shift videos and audience fragmentation). To take the case of the domestication of television , alongside Spigel's work Tim O'Sullivan in the UK and Shunya Yoshimi, in Japan, have investigated the symbolic role played by the acquisition of TV in the development of postwar consumer cultures. Just as Yoshimi points to the significance of the TV - along with the washing machine and the refrigerator as the 'Three Sacred Things' in the symbolic repertoire of Japanese consumer culture in this period, one of O'Sullivan's respondents, looking back on the 1950's, remembers that 'when a house had got a TV aerial AND a car - then you could say they'd really arrived'. However, the dynamics in play, in the entry of TV and other media to the home, are complicated, as we know. If, as Barthes once argued, television 'condemns us to the family', there is a complex symbiosis in play here. Just as television and other media have adapted themselves to the circumstances of domestic consumption , so the domestic arena has been simultaneously redesigned to accommodate their requirements. Even the very latest technologies can always be 'domesticated' - to suit very traditional purposes. The most popular website in the UK is now

tradicionales. La página web más conocida en el Reino Unido es, actualmente, 'Friends Unlimited' ("Amigos sin fronteras") que hace posible el reencuentro con amigos de la infancia; y los turcos que viven en Europa han creado páginas web para facilitar los "matrimonios de conveniencia". Está claro que cualquier idea estática de "tradición", "transformada" por las nuevas tecnologías, será aquí de poca ayuda. Lo que necesitamos, más bien, es una idea de como las tradiciones "móviles" incorporan nuevas tecnologías mientras se desarrollan. Mi primera preocupación, relacionada con esto, es lo que Maud Lavin ha llamado las "historias íntimas" de vivir con un medio como la programación televisiva que, según ella, supone "cómo el televisor se ha ido incorporando de manera gradual en el hogar y cómo diseñamos nuestros espacios, hábitos e incluso (nuestras) emociones, en torno a la televisión". Esto constituye también una cuestión de cómo nuestros recuerdos personales se formulan en torno a las experiencias de los medios de comunicación. A este respecto, podríamos establecer un paralelismo con el análisis de Gaston Bachelard referente a cómo la estructura material de la casa proporciona el "entramado" sobre el que se teje la memoria de la infancia, pero quizás necesitemos prolongar la analogía, pensar en cómo ese "entramado" tiene una estructura tanto mediatisada como material. Sabemos que la televisión es un objeto totémico de gran importancia simbólica en el hogar. Según el contexto, debemos dirigir la larga historia de la domesticación de la televisión mientras trazamos su viaje desde su posición inicial como simple "extraña", permitida sólo en el espacio más público y formal del cuarto de estar, y [la historia de] su multiplicación y penetración gradual en lugares más íntimos de nuestros hogares hasta el punto en que los últimos sistemas de entrega de medios de comunicación personal, en sus formas miniaturizadas y "portátiles", se podrían conceptualizar de una manera más adecuada como "una parte del cuerpo".

'Friends Unlimited' which allows people to refind friends from their schooldays - and Turkish migrants in Europe have now set up websites for the purpose of facilitating 'arranged marriages'. Clearly any conception of a static realm of 'tradition', which is then 'transformed' by new technologies will be unhelpful here. What we need, rather, is a conception of how 'mobile' traditions incorporate new technologies, as they develop. My own primary concern, in this respect, is with what Maud Lavin has called the 'intimate histories' of living with a medium such as broadcast television. This she describes as involving 'how the TV set (has been) gradually incorporated into the home...and ... how we design our spaces, habits and even (our) emotions, around the TV'. This is also a question of how our personal memories are formulated around media experiences. In this respect we might usefully draw a parallel with Gaston Bachelard's analysis of how the material structure of the house provides the 'trellis' on which childhood memory is woven - but perhaps we need to extend the analogy to think of how that 'trellis' now has a mediated, as much as a material, structure. We know that television is a totemic object of enormous symbolic importance in the household. It is in this context that we must address the long history of television's domestication, as we trace its journey from its initial position as a singular 'stranger', allowed only into the most public/formal space of the living room, and [the story of] its gradual multiplication and penetration of the more intimate spaces of our homes to the point where the latest personal media delivery systems, in their 'portable' and miniaturised forms, might more properly be conceptualised as 'bodyparts'.

**Catedrático del Communications Goldsmiths College.**  
**Universidad de Londres. Departamento de medios de comunicación**  
E-mail: d.morley@gold.ac.uk

**Professor of Communications Goldsmiths College.**  
**University of London**  
**Department of Media and Communications**  
E-mail: d.morley@gold.ac.uk

**David Morley** está especializado en investigaciones de audiencias y estudios de consumo cultural relacionados con la televisión y con los usos domésticos de las nuevas tecnologías de la comunicación. También trabaja en tecnologías de comunicación, mercado periodístico e identidades culturales desde la perspectiva de la geografía cultural, en relación con cuestiones de globalización e imperialismo cultural.

186

El equipo de investigación de David Morley agrupa el trabajo sobre audiencias de los medios de comunicación, nuevas tecnologías de comunicación, modelos de consumo cultural y elección cultural en relación con temas de identidades nacionales y culturales.

**David Morley's**, specialisms include audience research studies of cultural consumption in relation to television and the domestic uses of new communications technologies. He also works on communications technologies, media markets and cultural identities from the perspective of cultural geography, in relation to questions of globalisation and cultural imperialism.

David Morley's research team brings together work on media audiences, new communications technologies, patterns of cultural consumption and cultural taste in relation to issues concerning national and cultural identities

#### **Publicaciones:**

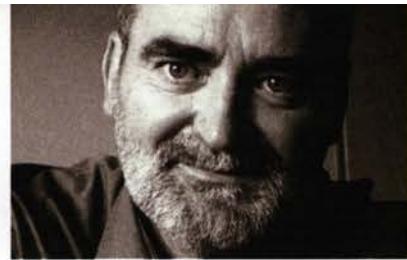
- Home Territories- media, mobility and identity* (Routledge, Londres, 2000).  
*Television, audiences and cultural studies* (Routledge, Londres 1992).  
*The Nationwide Television Studies* (con Charlotte Brunsdon – Routledge, Londres, 1999)  
*Spaces of identity – global media, electronic landscapes an cultural boundaries* (con Kevin Robins – Routledge, Londres 1996)  
*Critical Dialogues in Cultural Studies* (editado junto a Kuan-Hsing Chen – Routledge, Londres, 1996)

#### **Publicaciones:**

- Home Territories- media, mobility and identity* (Routledge, Londres, 2000).  
*Television, audiences and cultural studies* (Routledge, Londres 1992).  
*The Nationwide Television Studies* (with Charlotte Brunsdon – Routledge, London 1999)  
*Spaces of identity – global media, electronic landscapes an cultural boundaries* (with Kevin Robins – Routledge, London 1996)  
*Critical Dialogues in Cultural Studies* (edited with Kuan-Hsing Chen – Routledge, London, 1996)



**Identidad de pantalla**  
Screen Identity



Las transformaciones del ecosistema comunicativo son la principal secuela de las innovaciones registradas en el campo de las tecnologías de la Información y la Comunicación. Las tecnomutaciones registradas en el tránsito al tercer milenio provocan la aparición de nuevos soportes que se suman a los viejos medios de comunicación e interactúan con ellos promoviendo cambios de gran calado en su perfil identitario, es decir en los rasgos característicos de los medios de masas en la época correspondiente a la Sociedad Industrial. Estos cambios afectan a la esencia tecnológica de los medios tanto como a sus funciones en el nuevo ecosistema resultante, un ecosistema dinámico que registra constantes reubicaciones del papel relativo de cada componente conforme se van incorporando otros nuevos.

Los cambios afectan a todos los elementos de la cadena de comunicación y transforman con la misma intensidad los rasgos del emisor, del canal y del receptor, creando una amplia gama de nuevas identidades en cada categoría. Del emisor omnipotente situado en la cúspide de la cadena generadora de contenidos, al emisor contribuidor y eventualmente metamorfosable en receptor. Del canal unidireccional que distribuye jerárquicamente contenidos de un emisor a una masa receptora, al canal magma organizado en redes multipolares. Del receptor pasivo de un flujo de contenidos, al receptor selector y eventualmente transmutable en emisor contribuidor. Unas situaciones bipolares que no hacen sino señalar los extremos que enmarcan situaciones intermedias que se corresponden con la múltiples identidades de emisor, canal y receptor a las que hacíamos mención.

En ese contexto de cambio la confusión es la nota característica, no sólo para responder al interrogante mayúsculo- ¿conservarán los medios de comunicación de masas en el nuevo ecosistema comunicativo el papel central que jugaron en el siglo XX como instrumentos de construcción y refuerzo de las identidades culturales y nacionales?- sino para detectar las identidades de cada elemento de la cadena comunicativa y genera grandes controversias sobre los aspectos más variados.

Tomaremos aquí en consideración el debate sobre un epifenómeno que resulta altamente significativo de la tormenta de identidades característica de la Sociedad de la Información. Se trata de la confrontación entre televisor y ordenador o de la enconada disputa sobre las virtudes de uno y otro como terminal de comunicación en la Era Digital.

No deja de ser interesante observar la disputa que se está organizando sobre si el ordenador acabará con el televisor o viceversa. Un debate que, visto fríamente, resulta pueril.

En resumen, el punto en el que se encuentra la migración de los sistemas analógicos a los digitales en todos los soportes, hace que el televisor y el ordenador se diferencien muy poco. Ambos podrán recibir la señal procedente

Innovations in the field of Information and Communication Technology have transformed the communicative ecosystem. New appliances have emerged from the technomutations of the new millennium, adding to and interacting with the old media hardware, leading to a fundamental change in its identity profile; that is, the distinctive features of the mass media in industrial society. This has also affected the technological essence of the media as well as its functions within the new dynamic ecosystem. Every component that melds with a new one to take on a different role is a part of this ecosystem.

The changes affect every element within the communication chain and significantly transform the features of the both transmitter and receiver of a channel, giving birth to a wide range of new identities: starting from the omnipotent transmitter at the top of the chain, then the contributing transmitter and eventually the receiver; from the uni-directional channel which hierarchically sends content from the transmitter to mass receivers, to the multi-polar networks of the magma channel; from the flow of content to the passive receiver, to the receiver-selector and finally transferable to a contributing transmitter.

There is a great deal of confusion in this context of change, particularly in reference to the central role played by mass media communication in the 20th century as an instrument of construction and reinforcement of cultural and national identity, and whether this can be maintained. The exact identity of each element in the communicative chain is also cause for confusion, with this and other factors provoking major debate.

The level of concern over information society's distinctive identities is clearly shown in an epi-phenomenon, which is the subject of our discussion. This is the clash between the television set and the computer; the raging argument over the strengths of one or the other as a communication terminal in this digital age.

It is interesting to debate whether the computer will replace television or vice versa, although at first glance the subject might appear puerile.

In short, the fact that analogue systems migrate to digital in all formats means that the television set and the computer are not really very different from each other. Both can receive signals from digital satellites and

de los satélites digitales, y la televisión digital terrestre, mediante la cual dispondremos de programas televisivos, datos, servicios de baja interactividad, acceso a alta velocidad en Internet, etc. Ambos terminales pueden recibir la señal transmitida por cable con todo tipo de programas televisivos, datos, servicios de alta interactividad, acceso hiperrápido a Internet, etc. Y también podrán recibir la señal de las redes de telecomunicaciones que hasta ahora eran usadas mayoritariamente por Internet, que nos traerán cada vez señales de video más tolerables, datos, servicios de alta interactividad, acceso lento a Internet, etc. Y el repertorio no deja de aumentar. Los sistemas de cable sin hilos(LMDS y MMDS), las redes de distribución de electricidad, y la telefonía móvil de tercera generación, son algunos de los que hay que contemplar.

¿A quién le interesa si la puerta de acceso a cualquiera de estos servicios se llama ordenador o televisor?

Una cosa queda clara a estas alturas y es, como señala T. Page (1998), que la era digital verá la convergencia del televisor tradicional con el ordenador doméstico, ambos tendrán funciones similares, pero cada uno tendrá su propia identidad.

Aun así, esta identidad podrá ser cambiante, según el lugar de ubicación y el usuario o la franja horaria de uso, ya que la pantalla se convierte en un universo audio-cripto-visual, resumen y compendio de los fenómenos de significación que toman cuerpo justamente en el instante de contacto entre el autor y el destinatario.

Pero la experiencia de consumo comunicativo está íntimamente ligada a las dimensiones de la imagen. El tamaño de presentación de los medios nuevos y viejos ha sufrido una gran inflación de tallas y ahora se pueden encontrar las más variadas, desde las micropantallas hasta los formatos extremos de IMAX o OMNIMAX. Lo mismo sucede con la disponibilidad de una amplia gama de pantallas en el hogar.

El mismo producto se puede consumir en infinidad de tallas de pantalla y eso marca indefectiblemente la experiencia del receptor.

Así, previsiblemente el público atribuirá diferentes funciones a cada pantalla a tenor de su ubicación en el hogar, y cada una de ellas, en función de su tamaño, de su definición, de la privacidad de consumo que haga posible, será más o menos valorada en cada ocasión y para cada tipo de utilización. No es previsible, por ejemplo, que a nadie le apetezca consultar el extracto bancario de su cuenta corriente en la pantalla del salón cuando tiene invitados.

A partir de las interrogantes hasta aquí estimuladas y otras que se recogen en el texto completo, diseñamos una investigación experimental titulada "Pantallas y Percepción", desarrollada por el GRISS (Grupo de Investigación en Imagen, Sonido y Síntesis) de la Universitat Autònoma de Barcelona en el marco del curso de doctorado Ordenador y Televisor: Convergencias y Divergencias, impartido por el autor de este texto en el curso académico 1999-2000. Se trataba de comprobar algunas hipótesis sobre la influencia del tipo de pantalla en las valoraciones de los usuarios sobre los equipos, sobre los contenidos y sobre la propia experiencia de consumo, así como la influencia de esas valoraciones en la atribución de identidad a un terminal.

El experimento consistió en someter a audiencias cautivas dos "textos portadores" mediante cuatro pantallas, dos de ellas identificadas como ordenadores y dos como televisores y además dos grandes y dos pequeñas. El soporte del experimento sería pues una Pantalla de Televisor Grande de 40" (PTG), una Pantalla de Televisor Pequeña de 14" (PTP), un Monitor de Ordenador Grande de 40" (MOG) y un Monitor de Ordenador Pequeño de 14"(MOP). La calidad de las pantallas era idéntica tanto en los ordenadores como en los televisores.

Los textos portadores elegidos tenían características formales diferentes. Uno inequívocamente audiovisual, una secuencia con unidad de significado perteneciente al cortometraje *Entre Vías* de una duración de 3' que identificaremos como Texto Televisivo (TTV). El otro texto, de aspecto formal multimedia, era un segmento de tres minutos con unidad de significado de la emisión de Bloomberg televisión, un canal temático de economía que combina la imagen televisiva en un segmento de la pantalla con información textual en el resto de la misma que no es coherente con la imagen en movimiento.

terrestrial digital television, giving us with TV programmes, data, low interactivity services, access to high velocity on the Internet and so on. Both terminals can receive cable signals with all kinds of television programmes, data, high interactivity services, hyper-rapid access to the Internet and so on. And they can also receive signals from telecommunication networks which were previously only used by Internet, bringing us increasingly acceptable video signals, data, high interactivity services, slow access to the Internet and so on. And the list goes on. Wireless cable systems (LMDS y MMDS), electricity distribution and third generation mobile phone networks are among those definitely worthy of study.

What does it matter if the means of accessing any of these services is called a computer or a TV?

One thing is clear in this and it is, as T. Page (1998) has pointed out, that the digital era will see the convergence of the traditional television set with the home computer, both with similar functions, but each with their own identity.

Even so, this identity could be changing, according to the location, the user or the time frame of use, now that the screen has become an audio-visual encrypted universe, a summary and compendium of meaningful phenomena which take form in the moment of contact between author and addressee.

But the experience of communicative consumption is intimately linked to the dimensions of the image. The range of sizes available for both old and new devices has expanded and are now more varied than ever, from the micro-screens to the extreme formats of IMAX or OMNIMAX. It is the same for wide range of screens available for the home.

We can use the same product in an infinite number of screen sizes and this, without a doubt, has an effect on the user's experience.

Thus, we can foresee that the public will allocate different functions to each screen based on its position in the home. The size, definition and the privacy provided by each screen will be a determining factor on every occasion and however it is to be used. It would not be usual, for example, that anyone would be tempted to check their bank statement on the screen in the sitting-room when guests are present.

From the questions which have arisen so far and those outlined in the complete article, we designed an experimental study, developed with GRISS (Image, Sound and Synthesis Research Group) of the Autonomous University of Barcelona as a part of the doctorate programme "Computer and Television Set: Convergence and Divergence", taught by the author during the 1999-2000 academic year. This enabled us to test our hypotheses on the influence of screen type on users' assessments of their equipment, its internal features, their actual experience using it, as well as the degree of influence these factors have on the terminal's identity.

The experiment consisted of subjecting captive audiences to two "sample texts" on four different screens of which two were computers and two were TV sets; two were large and two were small. The equipment for the experiment had to be then, a 40" large television screen (LTS), the screen of a small 14" TV set (STS), the 40" monitor of a large computer (LCM), and a small 14" computer monitor (SCM). The quality of the screens were identical in both computers and TVs.

The chosen sample texts were quite different. One unmistakably audio-visual, a three-minute sequence from the short-length film *Entre Vías*, which we refer to as Televised Text (TVT). The other text, was a three-minute segment from a programme on Bloomberg Television, an economics channel, showing a televised image in one segment of the screen as textual information totally unrelated to the moving image was shown on the rest of the screen. The texts were shown to a homogenous

Los textos portadores fueron sometidos a 80 sujetos de características homogéneas, repartidos equilibradamente entre ambos sexos. Cada sujeto se enfrentaba a una experiencia de visionado individual, en una sala desprovista de otros elementos de distracción, con un televisor o un ordenador, que ponía en marcha valiéndose del mando a distancia o el ratón. Se podía sentar en una silla confortable con ruedas para permitir la selección de la distancia de visionado a placer del sujeto.

Finalizado el contenido el sujeto pasaba a otra sala para responder un cuestionario que combinaba preguntas abiertas con otras formuladas con la técnica del diferencial semántico para dar cuenta de los atributos de modernidad, duración, entretenimiento, claridad, credibilidad, complejidad, velocidad, originalidad, bondad, interactividad, impacto y calidez. La misma técnica se aplicó también a los juicios sobre el tamaño de las pantallas, su adecuación y la modalidad preferida de consumo.

Los resultados del experimento son presentados ampliamente en el texto completo que aparece en el libro anexo al catálogo y nos permiten avanzar algunas constataciones. La primera a remarcar es que los atributos otorgados a las pantallas por los sujetos experimentales se ven influidos por el tamaño de las mismas, la presentación del soporte con apariencia de ordenador o con apariencia de televisor, y las características formales del contenido. Esta circunstancia reafirma la idea que las pantallas, independientemente de sus características efectivas, pueden cobrar diferentes identidades y estas vendrán condicionadas por multiplicidad de factores, como las dimensiones, las funciones a desarrollar, el tipo de contenidos a consumir, los prejuicios dominantes sobre las funciones estereotípicas de cada tipo de pantalla, la familiaridad con los usos dominantes que cada individuo o grupo hace de cada terminal y la ubicación del artefacto, entre otras.

La segunda constatación general es que los sujetos hacen juicios sobre los valores de los productos visionados que son coherentes con los prejuicios que tienen sobre el terminal. Ilustra esta aseveración el hecho que el mismo producto reciba calificaciones de modernidad diferente si se consume en el ordenador o en el televisor.

La evolución tecnológica lleva indefectiblemente a una hibridación de ordenador y televisor y de estos con otros dispositivos, un proceso acelerado, sobre todo a partir de la posibilidad de acceso a la red desde cualquier tipo de dispositivo.

La resultante de esta hibridación será una pantalla plurifuncional, que podrá ser como hemos dicho un dispositivo audio-escrito-visual soporte de todo tipo de comunicaciones a través de todo tipo de lenguajes. No obstante, precisamente por su abundancia y plurifuncionalidad, todos los indicadores expuestos refuerzan nuestra hipótesis de que cada una podrá tomar una identidad según, las dimensiones, la ubicación, las funciones para las que se destine mayoritariamente y sobre todo, y por mucho tiempo, en función de los atributos que les transfieran sus usuarios a partir de sus prejuicios.

group of 80 subjects: of both sexes, all aged between 18 and 24 and students of Image and Sound. Each subject went through their individual viewing experience in a room free of distractions, with a TV set or computer operated either by remote control or mouse. They were seated in a comfortable chair with wheels so that they could choose how far they wanted to be from the screen.

When the sequence ended the subject moved to another room to complete a questionnaire consisting of both open questions and others based on semantic differentiation to take account of the modernity, length, entertainment, clarity, credibility, complexity, speed, originality, strength, interactivity, impact and quality. The same technique was also used for opinions on the size of the screens, their adaptation and the subjects' preferred viewing format.

191

The results of the experiment are described in detail in the article which appears in a book with the catalogue. However we can refer to some of the conclusions reached.

Firstly, subjects awarded attributes to a screen based on its size, irrespective of whether the device looked like a computer or a TV set, and the specific content. This reconfirms the notion that screens, independent of their real features, take on different identities which are determined by a multitude of factors, such as dimension, what is shown, the contents on offer, pre-conceived ideas on the stereotypical function of each type of screen, each individual or group's familiarity with the main use of each device and its usual position.

Secondly the subjects had opinions on the worth of what they were shown, which were consistent with their pre-conceived ideas about the device. This was illustrated by the fact that the same product was awarded differing degrees of modernity depending on whether seen on a computer or TV set.

Technological evolution has inevitably brought us a hybrid of computer and TV set, and as a result, the potential of network access from any kind of device.

The result of this hybrid will be a pluri-functional screen, which could be, as we have said, an audio-visual encrypted device, for all kinds of communication in any language. However, because of its size and pluri-functions, all the signs point to our hypothesis that each one can take on an identity according to dimension, location, main function for which it is destined over all and for a long time based on the attribute the users transfer to it from their own pre-conceived ideas.

**Emili Prado**

Catedrático de Comunicación audiovisual y publicidad de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)

Director de CANARIASMEDIAFEST desde 1996

Presidente del Premio Möbius Barcelona Multimedia desde 1992

Director del GRISS (Grup de Recerca en Imatge, So i Síntesi) de la UAB desde 1980

Director de EUROMONITOR (Observatorio permanente de la Televisión en Europa) creado en 1989

Director de USAMONITOR (Observatorio permanente de la televisión en Norteamérica) creado en 1996

Desde 1978 a la actualidad ha sido Secretario, Vicedecano y Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UAB y Director de sus Departamentos de Tecnología de la Información y de Comunicación Audiovisual y Publicidad.

Decano Fundador de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela 1991-1992

Research Associate at University of California, Berkeley 1997-1998

Profesor e investigador invitado en la Université du Québec a Montréal, Universidad de California, Berkeley, Universidad de Pisa, Universidad de Sao Paulo, Universidad Leonardo Davinci en Paris y Universidad de Burdeos y en diversas universidades españolas.

Entre 1973 y 1986, desarrolló su actividad profesional en Radio, Televisión y Prensa.

Es autor de numerosas obras individuales o en colaboración sobre radio televisión y tecnologías de la información y la comunicación, algunas de las más recientes son:

\* *La televisió pública a l'Era Digital*, Pòrtic, Barcelona, 2000 (en colaboración con M.de Moragas)

\* "Televisión en la era digital: homogeneización versus diversidad" en TELOS nº 51, Fundación Telefónica, Madrid, Febrero-Abril 2002

\* "Telerrealidad: Globalización y uniformización" en J.Vidal Beneyto (ED) La Ventana global, Taurus, Madrid, 2002

**Emili Prado**

Professor of Advertising and Audio-visual Communication at the Autonomous University of Barcelona (UAB)

Director of CANARIASMEDIAFEST since 1996

President of the Barcelona Möbius Multimedia Award since 1992

Director of GRISS (Image, Sound and Synthesis Research Group) at UAB since 1980

Director of EUROMONITOR (Permanent observatory of European television) established in 1989

Director of USAMONITOR (Permanent observatory of North American television) established in 1996

Has held the positions of Secretary, Vice Dean and Dean of the Faculty of Communication Sciences, Head of the Departments of Information Technology and Advertising and Audio-visual Communication at UAB from 1978 to the present.

Founding Dean of the Faculty of Communication Sciences of the University of Santiago de Compostela 1991-1992

Research Associate at University of California, Berkeley 1997-1998

Professor and visiting research associate at the University of Quebec in Montreal, the University of California, Berkeley, the University of Pisa, the University of Sao Paulo, the Leonardo da Vinci University in Paris and the University of Burdeos and in a number of Spanish universities.

Between 1973 and 1986, worked professionally in radio, television and the press.

Is the author, individually and in collaboration with others of a number of works on radio, television and information and communication technologies, some of the most recent of which are:

\* *La televisió pública a l'Era Digital*, Pòrtic, Barcelona, 2000 (in collaboration with M.de Moragas)

\* "Televisión en la era digital: homogeneización versus diversidad" in TELOS nº 51, Telefonica Foundation, Madrid, February-April 2002

\* "Telerrealidad: Globalización y uniformización" en J.Vidal Beneyto (ED) La Ventana global, Taurus, Madrid, 2002





**Taller de net.art**

**TAG; cooperación y redes.**  
**TAG; networks and co-operation.**

## Taller d'Intangibles (Jaume Ferrer i David Gómez)

Taller d'Intangibles (Intangible Workshop)

"De Dédalo a internet... Un largo camino?

Más bien un pequeño trecho: exactamente como dos puntos vecinos en un laberinto".

"From Daedalus to the internet... A long road? A short distance rather: the same as two adjacent points in a labyrinth".

Jacques Attali "The Labyrinth in Culture and Society" 1999

"Intentábamos, no tanto ser los autores de nuestra obra, como agentes en la práctica que daba lugar a ésta."

"We are trying not to be authors of our work so much as agents of the practice which brings it into being."

Michael Baldwin - Art&Language (en "Arte conceptual revisado" ALIAGA-CORTÉS 1990)

### Taller de net.art cooperativo en Canarias

Empecemos por el final. Dinamizamos un taller de net.art cooperativo dentro del Canarias Mediafest. Con ello pretendemos plantear algunas cuestiones sobre el net.art como arte propio de las redes digitales y, más específicamente acercarnos a aquellas prácticas artísticas que usan las redes para desarrollar trabajos cooperativos y obras colectivas. Lo haremos participando y comentando distintos trabajos de net.art pero también creando y publicando trabajos en la red. Nos gustaría además que se creara un ambiente de intercambio y discusión que enriqueciera lo que consideramos en sí mismo una actividad artística: el desarrollo del propio taller.

### Taller d'intangibles, trabajando en "enlloc"

Vivimos en poblaciones distintas y como equipo no pretendemos tener un lugar de trabajo común, aparte de nuestro dominio en la red: "[www.enlloc.org](http://www.enlloc.org)". "Enlloc" es una palabra catalana que se podría traducir como "no-lugar". Desde el año 2000 este es nuestro singular espacio de trabajo.

Como equipo artístico, el **Taller d'Intangibles** [TAG] nació en el año 1996. Dos cartas se cruzaron en el correo convencional con una propuesta de proyecto muy similar: crear un entorno laberíntico interactivo formado por módulos que van cambiando de posición.

La propuesta que mutuamente nos habíamos enviado se fue desarrollando y se convirtió en "tol tol tol". Un laberinto dinámico vinculado a un sistema de topografía musical, que programaríamos en VRML, JavaScript y Java con el apoyo del Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra y que en 1999 ganaría el premio Barcelona Möbius a la creación artística on-line.

Pero para explicar de donde salió el TAG y cómo fue a parar a **Enlloc**, necesitamos contar linealmente una pequeña historia no lineal.

Hacia finales de los años 80 y principios de los 90, cuando estudiábamos en la Facultad de Bellas Artes, internet no existía para nosotros ni siquiera en

### net.art co-operative workshop in the Canaries

By holding a group workshop on net.art at Canarias Mediafest we are really beginning with the end. Our aim is to examine net.art as the art form of digital networks and look at some of the methods used by web sites to encourage group art work. We do this through participation in and discussion of a variety of net.art works, as well as creating and publishing our own works on the net. We positively welcome the creation of an environment of discussion and exchange, enriching what we see as an artistic act in itself: running the actual workshop.

### Intangible Workshop, working with "enlloc"

We come from different places and have no work space as a group except our web domain: "[www.enlloc.org](http://www.enlloc.org)". "Enlloc" is a Catalan word which translates as "nowhere". This domain has been our sole work space since 2000. The Intangible Workshop [TAG] was born in 1996 as a form of artistic co-operation. Two different proposals for similar projects crossed in the post for the creation of an interactive labyrinthine environment formed of modules which constantly change position.

We put the joint proposal into action and "tol tol tol" was the result- a dynamic maze linked to a musical topography system, programmed in VRML, JavaScript and Java, with the support of the Audio-visual University Institute of the Pompeu Fabra University. This was awarded the Barcelona Möbius Award in 1999 for on-line artistic creation.

But to explain how TAG became a part of Enlloc, we have to tell a short, non-linear story in a linear way.

Between the end of the 80's and the beginning of the 90's we were studying in the Faculty of Fine Arts and we had not heard of or even dreamed of internet. Even so,

sueños. Sin embargo, compartíamos ciertos referentes culturales que alimentarían nuestra imaginación durante los diez años siguientes y de las cuales acabaría naciendo **Enlloc**.

Sucedieron varias cosas de forma casi simultánea, como suele pasar tan a menudo. Por un lado leímos **Los trazos de la canción** (The Song Lines) donde Bruce Chatwin contaba que las melodías ancestrales de los aborígenes cruzaban el desierto australiano en una densa red de comunicación intertribal.

Por otro lado, en una línea muy distinta, se publicó **The Beauty of Fractals**, de Peitgen y Richter, que nos permitió bucear en los sistemas dinámicos complejos mediante extraordinarias imágenes sintéticas generadas a partir de la iteración de sencillas reglas matemáticas.

Y en la misma época descubrimos las propuestas de narración no lineal de **El Castillo de los destinos entrecruzados** (Il Castello dei destini incrociati), de Italo Calvino y también sus **Ciudades Invisibles** (Le città invisibili). Y, naturalmente, también fue el momento en que apareció **Caos**, de James Gleick, que despertó nuestro interés por la ciencia de la complejidad.

La idea de red, de caminos que se cruzan, de estructuras que engendran complejidad a partir de reglas sencillas, nos acercaba al concepto de laberinto y empezamos a explorar sus posibilidades.

Igual que las redes de neuronas conectadas entre sí a través de enlaces químicos que se convierten en señales eléctricas recorriendo axones, conexiones simultáneas de donde surgen ideas basadas en experiencias que a su vez generan nuevas ideas de origen imposible de rastrear, la conciencia de formar parte de una red estaba allí antes de que existiese "la red".

Tras años de experiencias en ámbitos de trabajo distintos, finalmente la certeza de vivir en un laberinto de calles, carreteras, vías de tren, conducciones de agua y gas, cables eléctricos, fibra y trayectorias de ondas sometidas a un trasiego constante de flujos de información, unida a la intuición que una aproximación artística podía ser útil para acercarse a tanta complejidad, nos llevó a iniciar nuestra colaboración.

El uso inicial de la vieja red de correos contrasta (y dialoga) con nuestra forma de trabajar actual a través del intercambio de e-mails y de compartir archivos vía FTP en un servidor situado a centenares de kilómetros de nuestros respectivos lugares de trabajo, conectado a una red que aparece en plena crisis de las antiguas formas de organización social. Entendemos que **Enlloc** es ante todo una plataforma de experimentación sobre la naturaleza y posibilidades de las redes.

Siguiendo la metáfora de Jacques Attali, seguimos explorando el largo camino que hay entre dos puntos contiguos del laberinto (Dédalo e internet). El recorrido de pasillos, meandros y calles sin salida resulta rico y fructífero. En él dejamos que todas nuestras actividades (docencia, talleres, proyectos y propuestas artísticas) se contaminen entre sí. En el laberinto encontramos también algunos tesoros: "ready-mades" que retomamos y desarrollamos. La idea de Art&Language del artista como un mero agente que trabaja en cooperación, resulta coincidente con nuestra forma de plantear los talleres de net.art y las propuestas de arte distribuido en internet. La práctica de la deriva usada por los situacionistas es un buen punto de partida para explorar las redes urbanas y su relación con las redes digitales. La dificultad para topografiar estructuras complejas conecta con nuestro interés por el mapeo de datos y el replanteamiento de las interfaces convencionales.

En todo este trabajo no perdemos de vista que nuestro enfoque es inevitablemente local, de ahí el concepto de laberinto como una forma de ver estas redes desde un punto de vista subjetivo, modesto, desde el cual aceptamos que sólo podemos hacer conjeturas.

we shared certain cultural references which nourished our imagination for the next ten years and ultimately led to the creation of Enlloc.

Other things occurred almost simultaneously, as things often do. Firstly, we read *The Songlines* in which Bruce Chatwin describes how the ancestral songs of the Aborigines cross the Australian desert in dense network of inter-tribal communication. Then came the publication of Peitgen and Richter's *The Beauty of Fractals*, a work which enabled us to delve into complete dynamic systems by means of extraordinary synthetic images created from the repetition of simple mathematical rules.

During the same period we also discovered the non-linear narrative propositions of *Il Castello dei destini incrociati* (The Castle of interwoven destinies) by Italo Calvini, as well as his work *Le città invisibili* (Invisible Cities). And of course James Gleik's *Chaos* appeared at the same time, arousing our interest in the science of complexity.

The notion of networks, of intersecting ideas, of paths which cross, of structures that engender complexity from simple rules - these drew us closer to the concept of a labyrinth and we began to explore its potential.

Just as networks of neurons inter-connected through chemical links which convert into electrical signals run through axons, simultaneous connections emanate ideas based on previous experience. These in turn generate other new ideas from as yet an unknown source. This implies that we were conscious of being part of a network even before "the net" existed.

After years of experience in different work spheres and of living in a maze of streets, roads, railway lines, water and gas pipes, electric cables, fibres and waves constantly streaming with information we were instinctively aware that an artist's approach could help bring us closer to such complexity. This was the start of our collaboration.

Initial use of the old mail network was in sharp contrast with our actual way of working. We exchanged emails and shared files using FTP, on a server hundreds of kilometres from our respective places of work, connected to a network which was clearly over-burdened with an out-dated model social organisation. Enlloc primarily provided us with a platform to experiment with the beauty and potential of networks.

Using Jacques Attali's metaphor, we then went on to explore the long path which lies between two adjacent points of the labyrinth (Daedalus and the internet). Our journey through passages, winding paths and dead-end streets proved rich and productive and this influenced all our activities (teaching, workshops, projects and artistic proposals). We also found treasures in the maze: "ready-mades" which we adopted and developed. The notion of Art and Language of the artist as a mere agent working in co-operation, was in line with our approach in presenting net.art workshops and the art proposals we posted on the internet. This was a good starting point which allowed us to explore urban webs and their relation to digital networks. The difficulty in surveying complex structures combined with our interest in mapping data and redefining conventional interfaces.

However, we did not lose sight of the fact that our focus is inevitably local, and that the concept of a labyrinth is a subjective, unpretentious way of viewing these webs, although this is only conjecture.



## enlaces relacionados

TAG. Taller d'Intangibles. [www.enllloc.org](http://www.enllloc.org)  
 Proyecto hMosaicoop. [www.enllloc.org/-/hmosaicoop](http://www.enllloc.org/-/hmosaicoop)  
 Proyecto mhinga. [www.enllloc.org/mhinga](http://www.enllloc.org/mhinga)  
 Laberints d'Enllloc. [www.enllloc.org/laberints](http://www.enllloc.org/laberints)  
 Talleres. [www.enllloc.org/tallers](http://www.enllloc.org/tallers)

**contacto:** tag@enllloc.org

## relevant links

TAG. Taller d'Intangibles. [www.enllloc.org](http://www.enllloc.org)  
 Proyecto hMosaicoop. [www.enllloc.org/-/hmosaicoop](http://www.enllloc.org/-/hmosaicoop)  
 Proyecto mhinga. [www.enllloc.org/mhinga](http://www.enllloc.org/mhinga)  
 Laberints d'Enllloc. [www.enllloc.org/laberints](http://www.enllloc.org/laberints)  
 Talleres. [www.enllloc.org/tallers](http://www.enllloc.org/tallers)

**contact:** tag@enllloc.org







## Palmarés

### I F.V.C. (1989)

- Videocreación-** "El Jardín del tiempo". Toni Milián.  
**Documentales-** "Felo Monzón". Tito Stinga/CTV.  
**Spot publicitario-** "Video Forum Internacional". Pedro Garhel  
**Publicitarios-** "Giraldo-Ícaro". Pedro Angel Ruiz

### II F.V.C. (1991)

- Videocreación-** "A 12.000 °K". Maite Ninou  
**Documentales-** "El flysch de Zumaia". Javier Campo Ortiz  
**Publicitarios-** "Turismo da vida". Tito Stinga/TV7.

### III F.V.C. (1992)

- Videocreación-** "Bordes de una herida". Esther Mera  
**Documentales-** "Sauragramas". Emilio Casanova  
**Publicitarios-** "Biblioteca de Artistas Canarios". Ramón Santos/TV7  
**Mejor banda sonora-** "Ram'n'ewe". de Gringos.  
**Mejor autor Canario-** "Asurbanipa". de Elio Quiroga.

### IV F.V.C. (1993)

- Videocreación-** "El Reformatorio". F. Ruiz de Infante  
**Documentales-** "CPR de la Sierra". de Sandro Céspoli  
**Publicitarios-** "Patrimonio Club Chivas". Ramón Santos, TV7.  
**Mejor banda sonora-** "Twice the Universe". Dominik Barbier.  
**Mejor autor canario-** "Celestial Soda pop". Toni Milián.  
**Videoinstalación-** "Yo y Mundo", del grupo 3TT.

### V F.I.V.C. (1994)

- Videocreación** "La noche navegable" de Íñigo Salaberría (España)  
**Documentales** "Consuelito Velázquez, trilogía de la inspiración" de Leopoldo Best y M<sup>a</sup> Carmen Lara (Méjico)  
**Educativos** "Fiesta" de Ana M<sup>a</sup> Egaña Barahona (Chile)  
**Mejor Autor Canario** "Un archivo fotográfico, discurso de la imagen" Jorge Lozano Van de Walle (La Palma-España).  
**Premio Especial del Jurado** "Maxakali, O povo do canto" de Marcelo Brun (Brasil).

**V F.I.V.C. (1995)**

<b>Videocreación</b>	"Mortaja" de Antonio Perumanes (España).
<b>Documental</b>	"Una sola voz" de Carmen Guarini y Marcelo Céspedes (Argentina)
<b>Educativo</b>	"Arabescos y Geometría", de Bernardo Gómez, (España).
<b>Mención Especial del Jurado</b>	"escenari", de Oscar Dasi, (España).
<b>Premio Autor Canario</b>	"Impresiones. La Habana 1995", de Antonio Sánchez (Tenerife-España).

**VII F.I.V.C. (1996)**

<b>Videocreación</b>	"El viento alado", de Christian Barani, (Francia).
<b>Educativo</b>	"Didavisión: La muerte de un faraón", de Juan Romay (España).
<b>Documental</b>	"El día que murió Franco y yo me hice mayor", de Carlos Iriart (España).
<b>Mención Especial del Jurado</b>	"Esto que comienza aquí no termina jamás" de Ariel Leonardo Cava (Argentina).
<b>Mejor Autor Canario</b>	"Bailando por el lado más oscuro de la vida" de Juan Ramón Hernández, (Tenerife-España).

**VIII F.I.V.C. (1998)**

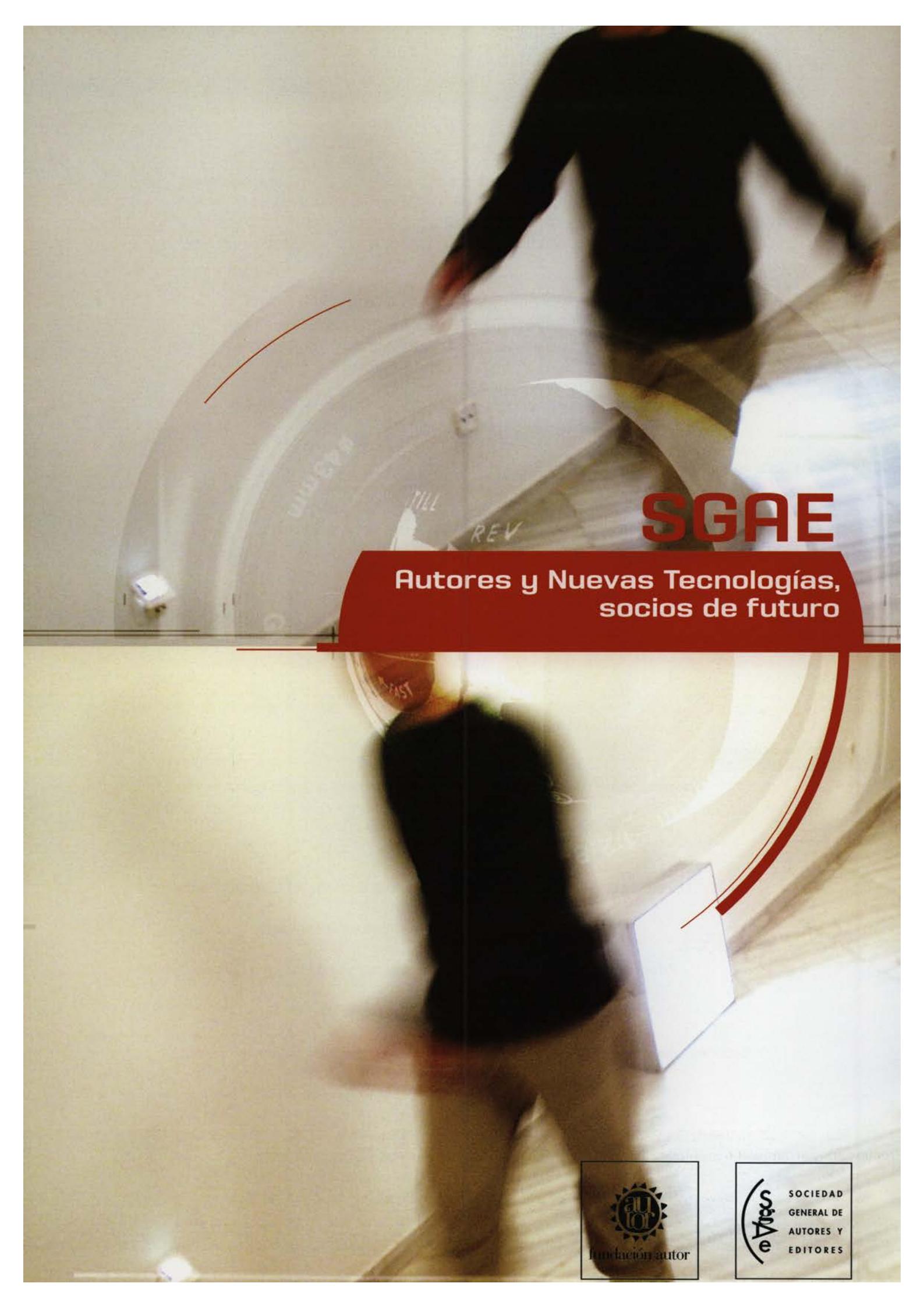
<b>Videocreación</b>	"Survival Signs" de Mounir Fatmi (Marruecos).
<b>Documental</b>	"Poeta en Nueva York" de Antonio Cano Picó (España)
<b>Infografía</b>	"Tierras" de Salud Gismera y Pablo Santamaría
	"The Alliance" de Luis Alonso Ocaña, ex aequo.
<b>CD ROM</b>	Arte Barroca. Eduardo Alvarez González

El premio a la categoría de **video educativo** quedó desierto.

<b>Mejores autores canarios:</b>	"La Hora" de Lola Pérez González (Tenerife). Videocreación "Tenerife 1797. La victoria sobre Nelson" de Roberto Ríos Marrero (Tenerife). Documental Descubriendo a Francisco Alcázar de Fernando Bautista Vizcaíno. (Gran Canaria). CD ROM.
----------------------------------	---

**IX F.I.V.C.**

<b>Videocreación</b>	"Eu Não Posso Imaginar (I Have no Words)" de Lucas Bambozzi (Brasil) Mención especial: "Haragia (Carne Humana)" de Begoña Vicario (España)
<b>Infografía</b>	"Access Denied" de Xavier Roig (España) Mención especial: School Strike de Ferran Doménech Y "Mandes" de Mitri Bautista (España)
<b>Documental</b>	Premio ex-equo "Standards" de Luis Valdovino (EE.UU); "My Country" de Goran Radovanovic (Yugoslavia) Mención especial: "Tiurana" de Ariadna Pujol de Pages y Marta Albornà (España)
<b>Educativo</b>	"Nuestras Tradiciones" de Ramón Plasencia García y Luis García de Armas (España /Canarias) Mención especial: "Enfermedades Genéticas" de Nuria García Caldés (España)
<b>Sopletes Interactivos</b>	"Arte Visión: una historia del arte electrónico en España" de Claudia Giannetti (España) Mención especial: "Liquidación: una fotonovela aleatoria" de Michel Lefebvre y Eva Quintas (Canadá)
<b>Videoclips Canario</b>	"Podría ser peor" de Damián Perea Lezcano
<b>Mejores autores canarios:</b>	Videocreación "Andante" de Pedro Ruiz (Gran Canaria) Infografía "La Máquina" de Manuel González Mauricio (Tenerife) Documental "Lo Antiguo" de Pedro Ruiz Mateos (Gran Canaria)



# SGAE

Autores y Nuevas Tecnologías,  
socios de futuro



**Contrata la Línea ADSL  
y dale la vuelta  
a la forma de estudiar**

## Línea **ADSL** »

Ahora que ha empezado el curso, contrata la Línea ADSL y descubre una nueva forma de estudiar. Más rápida. Más sencilla.

Porque ahora accederás a toda la información del mundo para estudiar de la manera más completa y sin moverte de casa.

Con la Línea ADSL de Telefónica podrás navegar a toda velocidad, con tarifa plana 24 horas y hablar por teléfono a la vez.

**Línea ADSL. La Banda Ancha es para todos.**

[telefonicaonline.com](http://telefonicaonline.com)

**Telefónica**



**Maria Eugenia Márquez Rodríguez**

Presidenta del Cabildo de Gran Canaria

**Gonzalo Angulo González**

Consejero de Cultura y Deportes del Cabildo de Gran Canaria

**Inés Jiménez Martín**

Consejera Delegada de Cultura del Cabildo de Gran Canaria

**Sergio Morales Quintero**

Coordinador del Departamento de Audiovisuales

**Emili Prado Pico**

Director del X Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias

**Estefanía García Campero**

Productora

**Isabelino Guanche**

Coordinador de Recursos Técnicos

**Javier Ponce**

Técnicos de realización y operaciones

**Luis Martín Reyes**

Documentalista

**Manuel de la Cueva, Mariola Alemán, Trinidad Padilla**

Administración

**Departamento de Comunicación del Área de Cultura**

Comunicación y difusión

**Francisco Medina, Ángeles Jurado y Amagoia Arrizabalaga Machín**

Gabinete de Prensa

**Agustín Darias, Margareth Hart, Ella Tennant, Heather Adams**

Traducciones



Patrocina



GOBIERNO DE CANARIAS

CANARI@S DIGITAL



GRAN  
CANARIA

*Telefónica*

Colabora



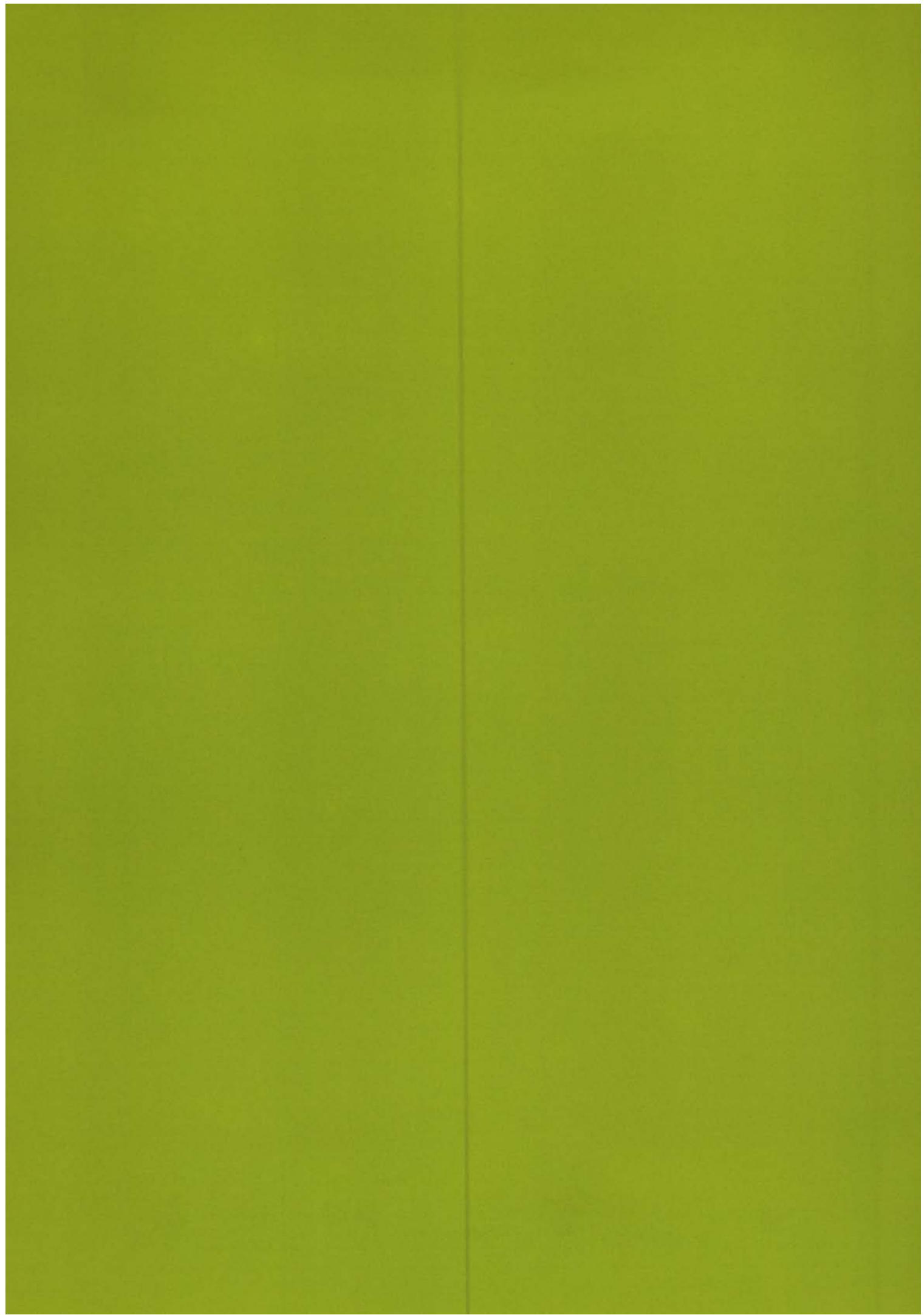
MUSEO ELDER  
DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

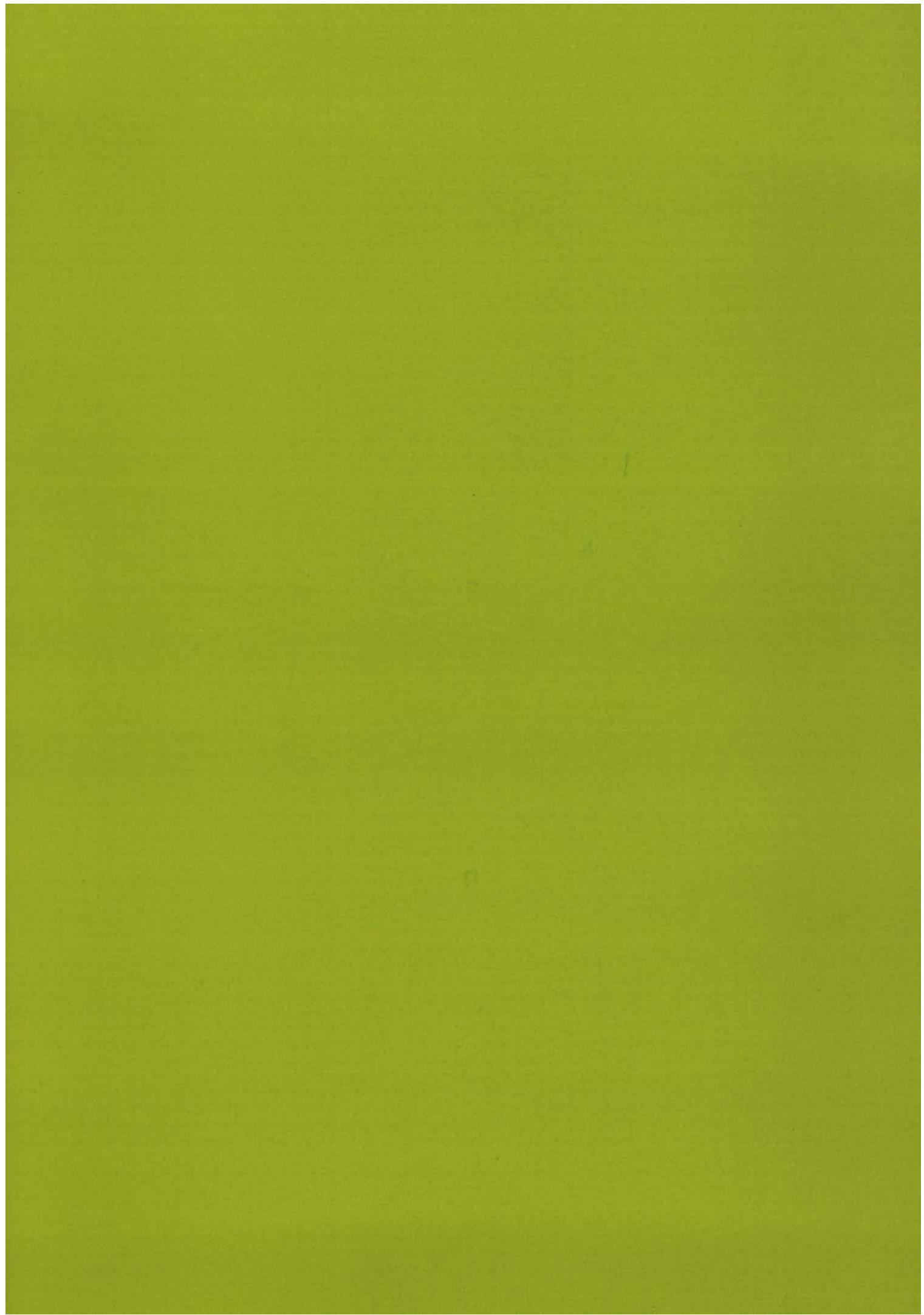


AYUNTAMIENTO DE  
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA



AUDIOVISUALES  
CANARIAS







Cabildo de Gran Canaria  
ÁREA DE CULTURA