

# Gianni Markel

Inserción de un personaje de ficción en lo real.

Estrategias de representación.

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS

Trabajo final de Máster. Tipología 5.3

*Realización de un proyecto expositivo y/o de intervención propio de carácter inédito.*

*Ejecución de uno o varios trabajos singulares . en función de su dificultad técnica- dotados de una especial complejidad: obra videográfica.*

Realizado por Vicente Perpiñá Giner

Dirigido por la Dra. Lorena Rodríguez Mattalia  
y el Dr. José Luis Clemente Marco

Valencia, Agosto de 2011







# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	7
1.1. Hipótesis	8
1.2. Objetivos	8
1.3. Metodología	9
<b>2. EL ARTISTA IMAGINADO</b>	13
2.1. Introducción. Primeros pasos	14
2.2. El pseudónimo	
Creando una marca: Gianni Markel	16
2.2.1. Luther Blisset	18
2.3. Características comunes del personaje de ficción	19
2.4. La biografía. ¿Cómo contar una historia?.....	21
2.4.1. La construcción del monstruo	23
2.4.2. Gianni Markel en sí mismo	27
2.5. Una ficción inmiscuida en la realidad	29
2.5.1. Andy Kaufman	32



3.2.	NUEVOS ESPACIOS. LA RED	66
3.2.1.	Más allá de lo audiovisual	
	El Markel interactivo	67
a.	Blog	69
b.	Twitter	70
c.	Facebook	73
4.	<b>CONCLUSIONES</b>	78
5.	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	81
6.	<b>ANEXO: La obra de Gianni Markel</b>	84



## 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que presentamos a continuación está realizado por Vicente Perpiñá Giner, y dirigido por la Doctora Lorena Rodríguez Mattalia y el Doctor José Luis Clemente Marco.

Cabe destacar, que la obra práctica, cuyo eje central ha sido la realización de una obra de carácter documental, está realizada de forma conjunta por Luís Miguel Alonso y Vicente Perpiñá, registrada digitalmente en un DVD, que se adjunta con esta memoria, del cual se requiere un visionado previo a la lectura.

Adscribiéndonos a la normativa del *Máster de Producción Artística*, nuestro trabajo está situado dentro de la *tipología 5.3.* que supone la **realización de un proyecto expositivo y/o de intervención propio de carácter inédito.** En nuestro caso se compone de **la ejecución de uno o varios trabajos singulares** **En función de su dificultad técnica- dotados de una especial complejidad: obra videográfica,** acompañado por esta justificación teórica.

Nuestras motivaciones han sido dar una razón de ser a nuestra obra . la creación de un personaje de ficción, con su consiguiente inserción en el plano de lo real- y fundamentarla teóricamente.

Para llevar a cabo este cometido, hemos aprovechado las clases que nos ha brindado éste Máster. Nuestro trabajo se enmarca dentro de la especialidad de *Arte y tecnología.* Han sido muchas las asignaturas a través de las cuales hemos podido enfocar y desarrollar nuestro trabajo. Teóricas, como *Claves del discurso artístico contemporáneo,* y otras prácticas como: *Animación, de la idea a la pantalla, La foto y el vídeo en el arte último* o *Narrativa audiovisual.*

## **1.1. Hipótesis**

Nuestra hipótesis, se centra en demostrar si los medios de masas son capaces de insertar a un personaje ficticio en el plano de lo real.

Por consiguiente, los objetivos que exponemos a continuación tienen como fin la demostración de la misma.

## **1.2. Objetivos**

1. Construir un personaje de ficción -un artista en nuestro caso- previo estudio de las características principales de dichas figuras, a través del estudio de ensayos teóricos.
2. Realizar una comparativa de nuestra creación con referentes de la cultura visual.
3. Ver cuáles son las estrategias de representación que nos brindan los medios de comunicación actualmente para llevar a cabo nuestra tarea y el estudio de las mismas.
4. Demostrar mediante ejemplos prácticos cuales de las anteriores estrategias son las más adecuadas para realizar nuestro cometido. Y dar una visión crítica de la situación de la figura del artista contemporáneo.

### 1.3. Metodología

Ésta parte del proyecto se estructura en dos capítulos esenciales. Realizamos a continuación una breve síntesis:

En el primero de ellos, el **capítulo dos** **El artista imaginado**-, nos centramos en resumir la esencia de nuestro trabajo conjunto de crear un personaje de ficción.

Empezaremos exponiendo los primeros pasos andados en este proyecto, cómo operamos. Desde la elección de un seudónimo, dónde hacemos referencia y analizaremos el trabajo del colectivo **Luther Blisset**, hasta la creación de nuestro propio personaje

Para ello, y escogiendo como apoyo teórico el estudio **Máscaras de la ficción**<sup>1</sup> de **Román Gubern**, hacemos un repaso de las características fundamentales de los personajes de ficción, apoyándonos en figuras que han sido ejemplares para la creación de nuestro personaje ficticio.

Será también en este primer capítulo dónde esbozaremos la célula fundamental de nuestro trabajo, un planteamiento esencial de cómo inmiscuir una ficción en el plano de lo real. Pondremos en común nuestro trabajo con el del artista de variedades norteamericano **Andy Kaufman**.

En el capítulo tres . Estrategias de representación- planteamos cuáles serán los medios más propicios para llevar a cabo nuestra tarea.

La primera propuesta es el documental como género, centrándonos en el texto de **Bill Nichols**, **La representación de la realidad**<sup>2</sup> después viraremos hacia el género en el que nosotros decidimos movernos, el falso documental, como método para representar nuestra ficción. Haremos una comparativa de nuestro trabajo con los documentales de

---

<sup>1</sup>Gubern, Román, *Máscaras de la ficción*, Barcelona, anagrama, 2002.

<sup>2</sup>Nichols, Bill, *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, Paidós, 1997.

ficción ***I'm still here***<sup>3</sup> y ***Exit through the gift shop***<sup>4</sup>. Para pasar a explicar el desarrollo práctico de nuestro documental de nuestro trabajo documental.

La siguiente, es el trabajo realizado a través de las redes sociales de internet, con la intención de dotar de voz a nuestro personaje de ficción, utilizándolo como un ente residual. Esta parte estará apoyada por ***Arte en la red***<sup>5</sup> de **Jesús Carrilo**.

El cuarto capítulo se corresponde con las **conclusiones**, dónde concluiremos haciendo una reflexión de nuestro trabajo práctico para poder dar por cumplidos los objetivos propuestos de inicio, destacando aquellos aspectos puntuales que hayan sido significativos y que nos permitan continuar el desarrollo de nuestro trabajo en una futura tesis doctoral.

Los siguientes capítulos son la **Bibliografía** y un **Anexo, en el que se hace una breve catalogación de la obra de nuestro personaje ficticio**.

---

<sup>3</sup>*I'm still here*, Dir. AffleckCasey, 110', E.E.U.U., 2010.

<sup>4</sup>*Exit through the gift shop*, Dir. Banksy, 87', E.E.U.U., 2010.

<sup>5</sup>Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Madrid, Cátedra, 2004.





*No era yo menos mi propio ser cuando dejaba a un lado  
todo freno y me hundía en la infamia.+*

Robert Louis Stevenson.

## **2. EL ARTISTA IMAGINADO**

## **2.1. Introducción. Primeros pasos.**

Nos planteamos, como primer objetivo, la creación de una nueva identidad, ficticia, y debatimos la posibilidad de su inserción en el mundo real. Llevamos a estudio los medios más adecuados para representar y simular la existencia de este nuevo sujeto. La premisa principal es jugar a ser Dios, ver cómo el arte contemporáneo es capaz de llevar a buen puerto la eterna ambición frankensteiniana de dotar de vida a un cuerpo inanimado, del que debemos encontrar los órganos que lo compongan y descubrir cuál es el mejor modo de insuflarle vida. El crear una supuesta nueva vida obligaba a que el trabajo se encaminara hacia la elaboración de una serie de obras singulares de carácter narrativo.

Dentro de la investigación artística, ninguno de los dos habíamos profundizado en un único tema específico. Nos unían las preferencias por ciertos modos de expresión narrativos tales como el cine, la animación, el cómic o la pintura. Principalmente compartíamos una fascinación por los iconos, generados en la cultura de masas de nuestra generación. Véanse, héroes de tebeo o cinematográficos, ídolos musicales, o figuras artísticas llevadas a la exaltación de genio, es decir, personalidades icónicas que para adquirir su estatus se sirven de los medios de comunicación masivos, como la radio, la televisión o la prensa y necesitan para ello de un acto de diálogo con la figura del espectador, Es en este campo y en esta relación el centro de interés común en el que pretendemos operar.

La obra de carácter práctico sobre la que versa este Trabajo Final de Máster se ha llevado a cabo de forma conjunta, realizado por dos personas y con la ayuda de otras muchas. No hubiera sido viable, de no ser así, dado su grado dificultad técnica. En la creación de obras de carácter narrativo, por norma general se requiere la presencia de más de una persona, es decir, el trabajo en equipo, si íbamos a tener la tarea de narrar una nueva vida apoyándonos en las herramientas que los medios de comunicación y de masas nos proponen, necesitábamos de la presencia de un nuevo sujeto que sería el objeto que presentar y a quién

lo registra desde fuera, es decir, el personaje que es retratado, el que se sitúa delante del objetivo y quién lo retrata, el que se sitúa detrás.

Surge la idea de formar un grupo, con un nombre que nos englobe, diluyendo, la figura del artista individual, como si de una orquesta se tratase, dentro del mundo de la música o la dupla, guionista y dibujante en el plano de la historieta. También conseguíamos esto de otro modo al escondernos, nosotros mismos, detrás del nuevo sujeto que íbamos a crear.

En la etapa inicial hicimos un intercambio entre nuestro *background* individual, fetiches, iconos, que hubieran dejado huella en nuestra vida personal y artística. Tanto uno como otro teníamos en común una actitud nostálgica, idolatrábamos desde que éramos pequeños y aún hoy en día, a figuras de ficción como superhéroes de cómic, como por ejemplo Batman; referentes literarios o cinematográficos como el monstruo de Frankenstein, Dorian Gray o al Dr. Jeckyll y su doble y malvado émulo Mr. Hyde; e influencias dentro del mundo del espectáculo como el cómico norteamericano Andy Kaufman, y sus personajes *Latka* y *Tony Clifton*. Pronto nos dimos cuenta de que todos tenían algo en común, la mayoría de esos personajes son ficticios, tienen una doble identidad, un alter ego, un pseudónimo, llevan máscara o bien son monstruos creados por una mente genial, permaneciendo ocultos a la gente, que los rechaza y teme o simplemente representan o crean este tipo de personajes.

Nos planteamos crear un monstruo apoyado en los personajes anteriormente citados. Siendo éste un recipiente vacío, donde verter nuestras fantasías, dar cabida a nuestras inquietudes y volcar nuestras pulsiones, en definitiva, ser libres dentro de un ente nuevo, creando así un Otro. Como cuando un niño construye un amigo imaginario al que atribuir sus actos inexplicables para eludir responsabilidades.

Esta sería la base del juego con el que daría comienzo nuestro proyecto. Darle razón de ser a este personaje sería estudiar los medios a través de

los cuales se construye la ficción y donde estriban sus límites. Siendo al mismo tiempo un ejercicio de dialogo en la distancia respecto al sujeto de estudio: nosotros como creadores de ficciones.

## 2.2. El Pseudónimo. Creando la marca: Gianni Markel

Antes que nada necesitábamos un nombre, una marca que nos englobara. Surgió PAM! (Producciones Audiovisuales Magnas) una suerte de logotipo, en el que aparecen, además del rótulo, dos simplificaciones de nuestros rostros. Utilizábamos con ironía el



concepto de productora e incluíamos nuestro logotipo antes de cualquier trabajo audiovisual que realizábamos. Este fue uno de los primeros pasos.

En nuestros primeros trabajos videográficos tratamos los principios básicos de los trucos de magia cinematográficos: La desaparición y sustitución de elementos y el desdoblamiento, el truco del hermano gemelo. En la película *El Truco Final, El Prestigio*<sup>6</sup>, de Christopher Nolan, se especula con la idea de que dos hermanos gemelos compartan una única vida, con sus virtudes y consecuencias. Empezó a rondarnos por la cabeza el hecho de la unión fraternal. Pasábamos días juntos, por la obligatoriedad de la asistencia a clase, el deambular de vuelta a casa, los paseos, correrías, y las largas conversaciones sobre los temas más latentes del momento, no siempre solo nosotros dos, ya que en muchas ocasiones nos acompañaban en estos largos periodos de tiempo, compañeros de viaje, lo que empezamos a llamar: una generación concreta en un lugar concreto en un momento concreto. Esto es, jóvenes estudiantes de Bellas Artes, nacidos en la década de 1980, en Valencia, en el año 2010. Nuestro afán fue encontrar los puntos comunes de este grupo y su visión al respecto de la vida, del arte contemporáneo y, por

---

<sup>6</sup>*The Prestige*, Dir. Christopher Nolan, 128', E.E.U.U., 2006.

consiguiente, la figura del artista en la actualidad y volcar todo esto en un mismo tiesto, por el momento vacío, y que se conformaría en un nuevo ser, un hijo de nuestro tiempo, común a todos, dotado de una fuerte carga y poder simbólico.



Primeros trabajos videográficos de aproximación al truco del desdoblamiento, PAMI, 2009/2010

Éramos dos cangrejos ermitaños intentando cohabitar en una misma cáscara, y no usamos está licencia poética a la ligera pues el primer trabajo que nació de estas primeras necesidades fue la representación metafórica de todas nuestras pulsiones internas, mediante la técnica de la animación. Un lobo se libera de su disfraz con tal de destruir la casa de ladrillo de *Los tres cerditos*, metáfora infantil de seguridad. Ya en este momento nos centrábamos más en la representación del exterior (el recipiente) que en el interior. El personaje del que sale el lobo se oculta con una venda, queríamos saber quién era, la premisa era un juego muy simple, crear un personaje de la nada.



Dos fotogramas definitivos de *Els tres porquets*, Gianni Markel, 1998.

Lo primero que buscábamos era un nombre, para poder empezar a jugar. Fue de repente, una tarde en uno de los descansos de clase. Nos encontrábamos sentados en una cafetería, una tarde nublada de Abril de 2010. Una amiga, previsoramente, llevaba un paraguas. Cómo no llovía, reparamos en su presencia por lo innecesario de su uso. Era un paraguas barato, y nos detuvimos en la marca: *JANI MARKEL*. Era una conjunción de palabras que nos pareció rítmica, tenía pegada. Ése era el nombre. Decidimos italianizarlo, para darle más musicalidad. Quedó en *GIANNI MARKEL*.

### 2.2.1. Luther Blisset

Ya habíamos elegido el nombre que nos enmascararía, un seudónimo bajo el cual ocultarnos. Debemos hacer, pues, referencia a Luther Blisset:

Es un seudónimo colectivo, utilizado por una serie de artistas de acción y performers europeos, que surge en 1994. Siempre imponiendo una postura crítica y contestataria. Sus obras están marcadas por el sabotaje informativo con tal de tomar una postura crítica a los medios de masas y de comunicación. Deben el nombre a un futbolista jamaicano, que jugó, sin destacar demasiado en el A.C. Milan italiano.



Imagen habitual de Luther Blisset

Sus obras plantean, desde el anonimato, una clara mofa y la realización de acciones a través de los medios para denunciar la capacidad de los medios de masas, en los que prima lo frívolo, con el objetivo de poner en duda el concepto de verdad que la sociedad acepta de antemano.



En el artículo de Wikipedia al respecto de Luther Blisset hallamos la siguiente acción del colectivo que atestigua lo anteriormente expuesto:

*Una conocida operación fue la burla, en el año 1995, al programa televisivo italiano %Chi l' ha visto?+(equivalente al %¿Quién sabe dónde?+español, un programa de búsqueda de personas desaparecidas) en la que pusieron en jaque al programa, a la policía y a la prensa italiana y británica inventando la desaparición de un individuo llamado Harry Kipper, cuya vida recrearon, para darle verosimilitud la denuncia, con todo tipo de acciones, entrevistas, fotografías trucadas, etc. Se terminó creando una personalidad múltiple, producto de la intervención de diversos artistas, que fue creída por los medios de comunicación y por las autoridades. El asunto terminó cuando se filtró a la prensa que era una operación %psicogeoturística+ desarrollada por activistas italianos y británicos. Finalmente, el suceso alcanzó complicaciones delirantes al saberse que Harry Kipper había, supuestamente, existido, y que era un performer y body-artista.<sup>7</sup>*

Si bien nuestra propuesta, no ataca a los medios de forma tan agresiva, sí compartimos ciertos aspectos, como el enmascaramiento, la posición crítica frente a los medios de masas, y el cuestionamiento de lo que se establece, según los cánones sociales, como real o verdadero.

Estábamos empezando a crear una vida, y para hacerlo necesitábamos unos cimientos sobre los que edificarla. Teníamos entre nuestras manos la tarea de construir un personaje de ficción.

### **2.3. Características comunes del personaje de ficción**

En *Máscaras de la ficción*<sup>8</sup>, Román Gubern hace evidente la necesidad de una narración como célula base de la creación de un personaje ficticio:

---

<sup>7</sup> Texto extraído del artículo de Wikipedia. *La enciclopedia libre* sobre Luther Blisset. Para consulta, [http://es.wikipedia.org/wiki/Luther\\_Blissett\\_%28seud%C3%B3nimo\\_colectivo%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_%28seud%C3%B3nimo_colectivo%29)

<sup>8</sup>Gubern, Román, *op. cit.*

*Está claro que los personajes de ficción no pueden existir sin el soporte de una narración, literaria o audiovisual. Esto lo saben ya los niños pequeños que reclaman de los adultos su alimento psíquico a base de cuentos, con frecuencia cuentos que ya han escuchado y que, por ser familiares, les resultan doblemente gratificadores. (õ )De manera que quien relata cuentos a niños pequeños aprende pronto que su eficacia emocional radica en un delicado equilibrio entre la satisfacción de sus espectadores y el suministro de sorpresas, es decir, de proponer lo viejo algo remozado por lo nuevo. (õ ) Basada en la progresión cronológica y en la casualidad la narración tiene sus leyes (õ ) Su modelo más universal puede formularse con el siguiente esquema: Alguien desea conseguir algo y tropieza con dificultades para conseguirlo. (õ ) Pero por debajo de esta superficie existe también, como saben los semiólogos, un %a%consciente del texto+, cuya percepción no es evidente, pero cuya importancia es a veces superior a la de sus superficie ocultadora.<sup>9</sup>*

El personaje que nosotros creábamos . insertábamos en la realidad- era el mensaje entre el diálogo entre nosotros, narradores . creadores- y el espectador:

*El personaje protagonista se confunde a veces con el ideal que denominamos arquetipo. Símbolos inconscientes universales. Imágenes cargadas de energía psíquica, objetos de delirio, recuperación de mitos de la antigüedad. (õ )En los medios masivos los arquetipos tienden a degradarse con mucha frecuencia en estereotipos. (õ ) Es cierto que el superego semiótico nos enseñó hace tiempo que los personajes son meros flatus vocis, simples %antes fotográficos+ contruidos sobre el papel o %ombras móviles sobre una pantalla+ (õ )Pero aquellos signos gráficos, convertidos en atributos, son el resultado de la construcción mental previa de un autor, que el lector hace también suya en el curso de su lectura. (õ )*

---

<sup>9</sup> Ibídem, p. 8.

*Eso es lo que interesa verdaderamente a los antropólogos, el personaje como identidad imaginaria.<sup>10</sup>*

Desde nosotros ofrecíamos a Gianni Markel al mundo, en la representación que haríamos de él a través de los medios más adecuados, tales como: la fotografía, el vídeo o las redes sociales:

*Las profantasías perduran a lo largo de los siglos bajo diferentes ropajes, que los acomodan a su tiempo. (õ ) La capacidad mitopoética del hombre, ha de modular su productividad imaginaria en función de los retos de sus cambiantes circunstancias ambientales y sus diversos contextos culturales. (õ ) Las ficciones son proyecciones delirantes que nacen de la convergencia del imaginario de cada autor con la receptividad selectiva de la sociedad en que vive. (õ ) Sus personajes no son más que fantasmas que propone a su entorno, de manera que si poseen una funcionalidad gratificadora en relación con las expectativas latentes en su tejido social, prosperan y se consolidan. En caso contrario mueren. (õ ) Las ficciones no se imponen al público, sino que se proponen, y su destino es la fecundación o la esterilidad.<sup>11</sup>*

#### **2.4. La biografía. ¿Cómo contar una historia?**

Durante los últimos años de nuestra vida, siempre hemos estado atemorizados de forma involuntaria por una eterna pregunta sin respuesta que nos persigue: ¿Qué es el arte? Intentar responderla sería imposible. Si bien, sabemos que el arte es producido por la figura del artista.

Si utilizábamos a Markel para enmascarnos, no era diferente de nosotros, simplemente era un apéndice, una extensión. Por lo tanto su vida debería tener similitudes con la nuestra, y su ocupación sería la

---

<sup>10</sup> *Ibíd*em, p. 9.

<sup>11</sup> *Ibíd*em, p. 10-11.

misma que la nuestra, esto es, artista, productor. Diríamos pues, que el artista es todo aquél que produce, intencionadamente, arte.

Ahora bien, no todo es tan sencillo, la palabra artista es muy amplia. Surgían las primeras preguntas: ¿Qué tipo de artista? Difícil respuesta. Es ineludible citar *Memorias biográficas de pintores extraordinarios*<sup>12</sup> del anónimo autor William Beckford<sup>13</sup>, libro que retrata de forma irónica y en clave de manifiesto, mediante arquetipos, las vidas de distintos artistas que bien puedan tener su representación en la vida real.

Cuando presentábamos nuestra propuesta de crear un artista a la gente cercana, siempre trataban de aterrorizarnos con la misma cuestión: ¿Y que hace Gianni Markel? Primera respuesta: de todo. El personaje se hallaba en el mismo dilema que nosotros, no estaba especializado en ningún campo artístico concreto, si era esto bueno o malo, no lo sabíamos. ¿Estábamos frente a un galimatías o frente a un campo abierto de posibilidades? Debíamos ser optimistas. Es cierto que hay ciertos clichés comunes en todo artista, y en toda biografía de artista. Debíamos inventar una. Surgía entonces la cuestión: ¿Cuáles eran los medios y las formas más idóneas de contarla?

Al respecto de la novela de Beckford, en su prólogo, Vicente Molina Foix escribe:

*Es un mundo reducido y de héroes que tratan de vencer el atosigamiento de los mediocres. En la mayoría de las seis biografías que se nos cuenta el esquema es el mismo, y el trasfondo igualmente escueto: rebelión del joven artista contra el medio aburguesado (õ ), reconocimiento casual de su talento, aprendizaje costoso y modesto, triunfo; (õ ) se habla de hombres, no de artilugios. (õ ) En una Advertencia preliminar incluida en la edición del presente libro se decía que la pretensión del anónimo autor era*

---

<sup>12</sup> Beckford, William, *Memorias biográficas de pintores extraordinarios*, Madrid, Alfaguara, 1978.

<sup>13</sup> William Thomas Beckford (1760 -1844) fue un novelista inglés, crítico de arte, escritor de crónicas de viajes y político, marginado por la sociedad de su época.

*ofrecer <<esbozos de las costumbres y vida de los humanos a través de un medio más original que los habitualmente adoptados por el romance y la novela>>. <sup>14</sup>*

En *la Leyenda del artista*<sup>15</sup>, de Ernst Kris y Otto Kurz se nos dice:

*Las anécdotas han sido empleadas repetidamente como fuentes al escribir la historia. (ō ) a veces comunican algo importante sobre su héroe, y que muy a menudo proporcionan un mayor conocimiento de su personalidad. <sup>16</sup>*

#### **2.4.1. La construcción del monstruo.**

Román Gubern, al respecto del libro de Mary Shelley, *Frankenstein*<sup>17</sup>, advierte que:

*La novela narra las tribulaciones de un científico suizo materialista e ilustrado, Victor Frankenstein, incapaz de controlar las consecuencias de un audaz experimento para crear un humanoide, cuyo aspecto horrible provoca el rechazo de la gente y le empuja a la soledad y la asocialidad. <sup>18</sup>*

Nosotros planteamos este experimento desde nuestra posición de artistas. En nuestro caso la maquinaria que otorgaría vida al monstruo serían los soportes en los que es representado.

*El monstruo de Frankenstein vive un interesante proceso de hominización, inicialmente es un antropoide primitivo, torpe y mudo, pero a través de su vida silvestre, espiando y escuchando a los hombres, se hominiza, en un proceso que le lleva al descubrimiento del fuego, herramientas,(ō )*

---

<sup>14</sup>Beckford, William, *op. cit.*, p. 14-17.

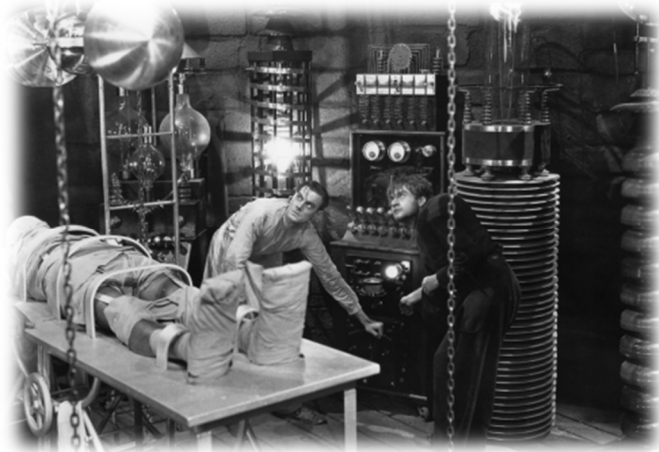
<sup>15</sup>Kris, Ernst, y Kurz, Otto, *La leyenda del artista*, Madrid, Cátedra, 1982.

<sup>16</sup>Ibidem, p. 27-28.

<sup>17</sup>Shelley, Mary, *Frankenstein. O el moderno Prometeo*, Barcelona, Bruguera, 1981.

<sup>18</sup>Gubern, Román, *op. cit.*, p. 37.

*Es una doble víctima, víctima del padre que experimenta con él y le abandona, y víctima de un entorno social hostil, que le empuja al vagabundeo y al crimen.*<sup>19</sup>



Fotograma de *Frankenstein*, James Whale, 1931.

Podemos decir que Markel es un émulo de la criatura de Frankenstein, siendo nosotros Víctor, unos científicos con ansias de demiurgo, y a su vez la criatura.

*Una de las lecturas psicoanalíticas más sugestivas del mito de Frankenstein nace precisamente a la luz del tema del Doppelgänger, postulando que el individuo no constituye una unidad, sino que está formado por una duplicidad o doble identidad, un dividedself. Martin Tropp señaló este rasgo del mito<sup>20</sup>, (õ ) recordando los mitos de sugestión hipnóticos introducidos (õ ) competición con el poder divino, Prometeo. Superego contra las pulsiones malignas del ello. (õ ) Toda la dinámica de la novela está basada en una triple rebeldía: La de Frankenstein contra las leyes de Dios y contra su propia criatura, a la que odia después de haberla*

---

<sup>19</sup>Ibídem, p. 37.

<sup>20</sup>Tropp, Martin, *Mary Shelley's Monster, The story of Frankenstein*, Boston, Mifflin and Co., 1976, p. 40.

*engendrado; y la del monstruo contra su creador, mucho mejor motivada que la de su padre.*<sup>21</sup>

No debemos obviar, que nuestra situación implica ser también, como hemos dicho anteriormente, el monstruo, incurriríamos, pues, en el tema de la doble identidad.

Dos de los máximos exponentes del doble en la novela de ficción son *El Retrato de Dorian Gray*<sup>22</sup> y *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*<sup>23</sup>

*El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde constituye la formulación más famosa del mito del doble y produjo un gran impacto en su época por su inventiva y por sus implicaciones morales.*

*Hoy podemos entender perfectamente que el tema de la doble vida y la doble identidad, en la que la falsa trata de ocultar la auténtica, constituía una expresión palmaria y condenatoria de la hipocresía moral victoriana, aunque en su época no era fácil leer la novela en ese sentido. El rigorismo victoriano, a diferencia del puritanismo clásico, no está sustentado tanto en fundamentos religiosos como en principios socioculturales y por eso hallan en la rebeldía moral de Dorian Gray argumentaciones religiosas, lo que emparentaba su conflicto al del Doctor Jekyll, protagonista de una novela que Wilde admiraba.*<sup>24</sup>

Markel era nuestra máscara, una pulsión, ese ser rebelde que se escapaba de nosotros mismos.

*El eje del enigma de la doble identidad secreta del personaje es de naturaleza generacional y diacrónica. La aparente inmortalidad del mito*

---

<sup>21</sup>Gubern, Román, *op. cit.*, p. 39.

<sup>22</sup>Wilde, Oscar, *El retrato de Dorian Gray*, Barcelona, Planeta, 1989.

<sup>23</sup>Stevenson, Robert L., *El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde*, Barcelona, Ediciones B, 1999.

<sup>24</sup>Gubern, Román, *op. cit.*, p. 244 y 23.

*puede dar pie a situaciones muy apuradas (õ ) de manera que la estructura mito-poética del personaje, conviven, compenetrados, el mismo sujeto, un equívoco diacrónico y otro sincrónico.*<sup>25</sup>



Dos cuadros utilizados, que evidencian el paso del tiempo, para la película *El Retrato de Dorian Gray* dirigida por Albert Lewin en 1945.

Debíamos ahora dejar que nuestra creación fuera creciendo poco a poco, que fuera inmiscuyéndose en la realidad, para adquirir su aspecto y su personalidad para pasar a formar parte del imaginario colectivo, proceso en el que a medida que el personaje fuera creciendo, nosotros tomaríamos menos parte.

*Se ha consumido bastante tinta sobre si los personajes son hijos del contexto social en el que vivió su autor, de su propia biografía (contextualidad), o bien derivados de otros textos previos o contemporáneos (intertextualidad). (õ ) Ni una intertextualidad fuerte significa necesariamente falta de originalidad, ni una contextualidad social*

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 284-285.



*muy arraigada significa necesariamente falta de imaginación. (õ ) Hay que recordar (õ ) que Aristóteles ya distinguió el realismo de la verdad poética, que es la que importa en el arte. La segunda, asociada al concepto de verosimilitud, reivindica la autonomía del universo estético y con ella (õ ) el autor persigue dirigirse al público con eficacia, por mediación de sus personajes, pulsando el esperanto de las relaciones humanas. (si entendemos esta lengua como instrumento neutral de comunicación)<sup>26</sup>*

#### **2.4.2. Gianni Markel en sí mismo**

Había un tema que no podíamos dejar atrás, y que se ha ido construyendo a medida que avanzábamos en la creación del personaje, el aspecto físico. Muchas han sido las variaciones que ha sufrido el exterior de Markel, pero debía estar intrínsecamente ligado con su psicología.

Determinamos desde un principio a Gianni como un ser profundamente nostálgico, apegado a su infancia, a las faldas de su madre, y esto repercute en su aspecto físico. Es descuidado. Es como un niño grande, atrapado en el cuerpo de un adulto. Le gusta disfrazarse. Utiliza sombreros, gorras, gafas y distintos complementos. El bigote no es circunstancial, es el elemento que le hace parecer adulto, ese algo que le recuerda que ha crecido, o que le sirve para jugar a ser mayor, una suerte de Peter Pan disfrazado de Capitán Garfio. Su cuerpo es una extensión de sus mitos, de nuestros mitos. Admira su imagen, la imagen de sí mismo que él ha generado, es para sí, un mito viviente, un superhéroe destinado a salvar el mundo. Es el eterno caminante sin rumbo fijo, un maldito, un presunto genio, alguien que no es reconocido por el gran público, pero que ha forjado los cimientos de la gente que lo rodea, es un ejemplo a seguir por unos pocos.

Era necesario pues, documentar su aspecto, nos servimos de la fotografía para representar a Markel, también necesitábamos documentación de su

---

<sup>26</sup> *Ibidem*, p. 455-456. El texto explicativo entre paréntesis al cierre es del autor.

obra. Desde aquél entonces cualquier pieza de arte que generábamos, se la atribuíamos a Gianni. Siendo éste el objeto de creación, es decir, nuestra obra principal.



Muñeco de las Tortugas Ninja, que lleva una máscara, e Ignatius Reilly, protagonista de la novela *La conjura de los necios* (1980) de John Kennedy Toole, claras influencias para configurar el aspecto definitivo de Gianni Markel.

A continuación ofrecemos una serie de fotografías de aproximación a la forma definitiva de Gianni Markel:



También en *La leyenda del artista*, anteriormente citada encontramos:

*Los documentos tradicionales concernientes a la vida y carrera de un artista comienzan solamente a existir cuando aparece la costumbre de relacionar la obra de arte con el nombre de su creador.*<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>Kris, Ernst y Kurz, Otto, *op. cit.*, p. 22.



Aspecto definitivo de Gianni Markel

## **2.5. Una ficción inmiscuida en la realidad. Experiencias y referentes.**

Necesitábamos que esa ficción cobrara vida. Que Gianni pisara el terreno de lo real. Que se diera a conocer, que la gente, el espectador, al menos, lo viera.

Queríamos crear así, una interferencia. La representación de este ser inexistente, de este mito poético, tenía sus pequeños momentos de gloria, la gente podía verlo y escucharlo. Hacíamos que apareciera encima del escenario después de alguna actuación, en salas de conciertos de Valencia y lo grabábamos en vídeo, registrando así un material único. Markel cobraba vida a través del objetivo de la cámara.

Mientras que realmente sólo era un hombre disfrazado frente a un motón de gente, como cuando un niño ve a Mickey Mouse cuando visita Disneylandia, sin importarle quién se oculta bajo la máscara, ya que para

él esta representación del ratón icónico de los dibujos animados, no es sino el propio personaje en su forma real.



Actuaciones de Gianni Markel en la sala *Wah Wah* y en la sala *Matisse* de Valencia, respectivamente.

Al registrar en vídeo las acciones que Gianni Markel realizaba, conseguíamos que existiera dentro del soporte. Desde dentro no era más que un experimento, pero el público, veía a Gianni sobre el escenario y al mismo tiempo el espectador externo, al que iba dirigida la obra videográfica, estaba viendo a Markel de una de las pocas formas en que puede ser visto, ya que éste no es más que una representación, una ficción, un actor que representa un personaje que cobra vida cuando trasciende más allá del mundo real, esto es, cuando es presentado mediante la digitalización de sus actos. Gianni era la idea, la persona que estaba encima del entablado, el que lo grababa, el que lo acompañaba y el propio público, todos daban razón de ser a la ficción que habíamos engendrado. Y el hecho de registrarlo lo convertía en una aproximación al mito, lo acercaba a la eternidad.

Volviendo a *Máscaras de la ficción*, Gubern, en referencia a *El Retrato de Dorian Gray* nos muestra la relación entre sujeto y representación:

*El carácter fantástico de la novela desemboca en el animismo, que otorga vida a la figura pintada.*<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Gubern, Román, *op. cit.*, p. 25.

Algo parecido ocurre en nuestro caso al representar a Markel mediante la foto y el vídeo.

Sigue Gubern:

*Ante el primer cambio que percibe en su retrato, Dorian Gray se pregunta: <<¿Había alguna sutil afinidad entre los átomos químicos que adquirirían forma y color sobre el lienzo, y el alma que vivía en él?>>. Y cuando el pintor va a rasgar el lienzo, Dorian le detiene exclamando: <<¡Sería un asesinato!>> Existe una larga tradición que hace de la imagen icónica un doble mágico del retratado.*

*Nicole Fernández Bravo ha resumido muy bien el sentido del mito que, en la estela posromántica, invierte los valores vida-muerte y opera %el intercambio entre lo animado viviente y lo inanimado+ (õ ). Dorian se convierte en su efigie, objeto de culto para si mismo que escapa a la condición humana del envejecimiento (doble ideal), mientras que el retrato se convierte en el emblema de su interioridad (imagen de la conciencia).<sup>29</sup>*



Fotograma de la película *El Retrato de Dorian Gray* dirigida por Albert Lewin en 1945.

---

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p. 26.

Con Markel pasa lo mismo, al igual que Dorian es un personaje inexistente, las estrategias de representación que hemos utilizado serían un símil del retrato de Gray, le aportarían vida y la creación en si misma sería el ideal.

### 2.5.1. Andy Kaufman



Andrew Geoffrey Kaufman, nacido en 1949 en Nueva York, fue según sus propias palabras, un artista de variedades, al que podríamos clasificar como perteneciente al movimiento del anti-humor, que participó en programas de la televisión norteamericana, destacando por imprimir de un influjo de veracidad a sus acciones, que se caracterizaban por la espontaneidad y la cotidianidad, saltándose los límites entre lo supuestamente permitido en la

televisión del momento, para poner a prueba al espectador, que por norma general tendía a repudiarlo, haciendo uso y abuso de los medios de comunicación y las posibilidades que estos ofrecen. Incluso su repentina muerte en 1984, a causa de un cáncer de pulmón cuando contaba con tan sólo treinta y cinco años también ha sido considerada como una simulación, como la última broma del propio Kaufman.

Se dio a conocer por su personaje de %nombre extranjero<sup>30</sup>, máscara bajo la cual se presentaba ante el público como un imitador de personajes populares, de los que realizaba imitaciones nefastas, tras las cuales el

---

<sup>30</sup> Podemos ver una de sus actuaciones en *The Johnny Cash Show* en 1979: <http://www.youtube.com/watch?v=baNXN1HUZwc>



público se sentía contrariado a la par que se tomaba a risa el asunto, ya que creían que el comediante no era más que el papel que representaba, un pobre y aturdido, a la par que adorable extranjero. Tras estos momentos de confusión era cuando el propio Kaufman cambiaba de registro y de puesta en escena, para convertirse frente al auditorio, por norma general, en Elvis Presley, del cual realizaba una imitación soberbia. Éste personaje fue recuperado para la comedia de situación Taxi de 1978 bajo el nombre de %atka+, y le catapultó a la fama.



Andy Kaufman al finalizar una de las citadas representaciones



También creó a Tony Clifton, un supuesto cantante decadente y grosero, que ponía a prueba la capacidad de resistencia del espectador, con sus pesadas bromas y sus nefastas actuaciones musicales. Se tuvieron dudas sobre si su existencia era real o no, ya que en ocasiones compartía escenario con Andy<sup>31</sup> e incluso ha llegado a realizar

---

<sup>31</sup> Puede verse en cierre de la actuación de Kaufman en el Carnegie Hall de Nueva York, en la que aparece junto a Tony Clifton, en: <http://www.youtube.com/watch?v=O4Fx0yREdvc&feature=related>

actuaciones hasta la fecha de hoy, más de veinticinco años después del fallecimiento del cómico. Un hecho constatable es que fue contratado por exigencias del propio Kaufman para la serie *Taxi*, en la que participaba por aquel entonces como Latka. Clifton fue despedido, tras un bochornoso incidente en el plató de rodaje de la mencionada comedia de situación, llegando a ser detenido por la policía. El hecho fue noticia en la prensa escrita, lo que dotó de tridimensionalidad y verosimilitud al personaje. Huelga decir que Andy mantuvo su contrato, poniendo en jaque a todo el organismo de la cadena de televisión norteamericana. En ocasiones, también ha sido interpretado por su hermano Michael, o por su amigo y ayudante Bob Zmuda, y más recientemente por un gran número de seguidores, lo que explica su desdoblamiento y que el personaje siga aún con vida.



Tony Clifton

Andy Kaufman

Tony Clifton es sacado por la seguridad del plató donde se rodaba la serie *Taxi*. Y Tony y Andy en una de sus actuaciones *juntos*.





Jim Carrey como Andy Kaufman

Todos estos hechos se retratan de forma más o menos realista, en la película biográfica sobre la vida de Andy Kaufman *Man On the Moon*<sup>32</sup>, en la que el también comediante norteamericano Jim Carrey interpreta a Andy de forma magistral, actuación de la que le valió el Globo de Oro al mejor actor dramático en 1999.

Mediante nuestro trabajo de campo y nuestras acciones para y con nuestro personaje ficticio, muy similares en cuanto al *modus operandi* a las de Kaufman, -siendo también el aspecto físico definitivo de Gianni un claro homenaje al de Tony Clifton- pero desde un plano más local y menos ambicioso, estábamos inmiscuyendo a Markel poco a poco, pero sin reparo en el plano de lo real.

Para dar verosimilitud a la historia que queríamos contar también realizamos la ardua tarea de la recopilación de material de archivo y la producción de documentos que reflejaran la vida de nuestro personaje. Estos registros dotaban de cercanía al personaje ficticio y nos permitían manipular el material a posteriori según lo creyéramos conveniente. Estábamos edificando una mentira y la mentira vivía en el soporte vídeo.

---

<sup>32</sup>*Man on the moon*, Dir. Milos Forman, 111', E.E.U.U., 1999.

### **3. ESTRATEGIAS DE REPRESENTACIÓN**

### 3.1. EL DOCUMENTAL

Planteamos el documental como un modo de recopilar todo el trabajo práctico realizado. Además de servirnos como una herramienta perfecta para la posibilidad de insertar a Merkel dentro del imaginario colectivo. Es decir, mediante esta obra audiovisual, podríamos presentar al público, a través de un medio de difusión de masas, a nuestra criatura. El medio cinematográfico, en este caso, documental . si bien es cierto que la obra que aquí nos ocupa sería una práctica cinematográfica sobre un soporte videográfico-, nos ofrece una serie de recursos gracias a los cuales teníamos la posibilidad de ligar todos los documentos que habíamos generado en la construcción de Merkel dándoles una coherencia espacio-temporal, *creando una narración*. Sumado a todo ello, mediante el formato de entrevista aportaríamos datos concernientes a la vida de nuestro sujeto. Estaríamos pues contando la historia de una vida . ficticia, si- pero verosímil.

#### 3.1.1. El género documental

Al respecto del documental, Bill Nichols en su libro *La representación de la realidad*<sup>33</sup>, expone:

*El placer y el atractivo del filme documental residen en su capacidad para hacer que cuestiones atemporales nos parezcan, literalmente temas candentes. Vemos imágenes del mundo y lo que éstas ponen ante nosotros son cuestiones sociales y valores culturales, problemas actuales*

---

<sup>33</sup>Nichols, Bill, *op. cit.*

*y sus posibles soluciones, situaciones y modos específicos de representarlas. El nexo entre el documental y el mundo histórico es el rasgo más característico de esta tradición. Utilizando las capacidades de la grabación de sonido y la filmación para reproducir el aspecto físico de las cosas, el filme documental contribuye a la formación de la memoria colectiva. Propone perspectivas sobre cuestiones, procesos y acontecimientos históricos e interpretaciones de los mismos.*<sup>13</sup>

*Con una excesiva frecuencia damos por supuesto que el documental es sencillamente una ficción disfrazada, una forma de narrativa, como las historias escritas, que reivindica su autoridad de un modo especial minimizando sus aspectos ficticios. En muchas ocasiones, se da por sentado que las categorías y criterios adoptados para el análisis del cine narrativo pueden transferirse sin problema al documental, con, quizá, algunos cambios de menor importancia.*<sup>34</sup>

Parafraseando a Platón, sigue Nichols:

*El reflejo es una desviación, nos aparta de algo que deberíamos observar más directamente. Las distorsiones nos afectan de modos que no se pueden determinar. (o) El cine presenta imágenes de cosas, distracciones miméticas y falsificaciones.*<sup>35</sup>

Como en el caso de Dorian Gray, debemos plantearnos si existe algún lazo de unión entre lo que la cámara enfoca y lo que registra, si es simplemente una metáfora de la realidad, si es un mero espectáculo masivo o en qué sentido se utiliza.

Hemos de tener en cuenta siempre, que el realizador de documentales no tiene el control absoluto de los hechos que ocurren en su obra. Lo que en ella se relata es su objeto de deseo a través del cual el espectador debe mirar el mundo.

---

<sup>34</sup>Ibidem, p. 13 – 15.

<sup>35</sup>Ibidem. P. 32 – 33.

Podemos también entender los documentales como ficciones con unos personajes y los hechos que a estos les acontecen:

*El documental comparte muchas características con el cine de ficción pero sigue presentando importantes diferencias con respecto a la ficción. Las cuestiones del control del realizador sobre lo que filma y la ética de la filmación de actores sociales cuyas vidas, aunque estén representadas en la película, se extienden mucho más allá del ámbito de ésta y las cuestiones de la estructura del texto así como las de la actividad y las expectativas del espectador. Estos tres ángulos desde los que parten definiciones del documental, también sugieren que, en diversos sentidos importantes el documental es una ficción en nada semejante a cualquier otra. 151<sup>36</sup>*

En nuestra situación debíamos mostrar al mundo la vida de un artista. Al respecto de las películas sobre artistas Jacques Aumont en su libro *El ojo interminable*, dice:

*La imagen que está más cerca de la imagen fílmica es la fotográfica. No hay traducción posible que haga la cámara al pincel, la película al cuadro. Pero estas dos artes presentan equivalencias eventuales, en sus partes más implícitas. Su relación no se basa en la correspondencia ni la afiliación (ō ) El cine nos hace pensar en pintura como arte autónomo, como arte del cine (ō ) como síntesis de todas las demás. El cine no contiene la pintura, sino que la escinde la hace estallar y la radicaliza.<sup>37</sup>*

Decidimos hacer un cadáver exquisito surrealista más allá del papel. Nosotros, como directores del proyecto, sugeríamos unas pautas, unas directrices a un grupo de gente seleccionado (esa generación concreta en un momento concreto en un lugar concreto), y estos siguiendo nuestro juego y llevándolo más allá de los límites sospechados nos aportaban datos, situaciones y vivencias de y junto al mito en construcción.

---

<sup>36</sup>Ibidem, p. 151.

<sup>37</sup>Aumont, Jacques, *El ojo interminable. Cine y pintura*, Barcelona, Paidós, 1989.

Realizábamos una criatura de Frankenstein centrada en el aspecto psicológico. Todos estábamos fraguando la personalidad de nuestro monstruo. Creímos conveniente registrar estos encuentros mediante el soporte videográfico. El género a imitar era el documental, lo cual concretaba más los referentes. Así pues debíamos fijarnos en una tipología más concreta: el documental sobre artistas y/o el biopic sobre artistas, en el que un actor representa al artista del que se habla. Un referente claro en este aspecto fue la película, *The Devil and Daniel Johnston*<sup>38</sup> de Jeff Feuerzeig, documental realizado en 2005 en el que se retrata de forma heroica la figura del artista inadaptado. Fue también un apoyo a la hora de decidir cuáles serían los aspectos más destacables de la personalidad de Markel y cómo debía desarrollarse el documental estructuralmente.

En una entrevista realizada por Manuel Lechón a Feuerzeig, autor del documental, éste comenta:

*Para mí no hay diferencia entre las películas de ficción y las documentales. (õ ) Para mí todas ellas son, simplemente, películas.*<sup>39</sup>

### **3.1.1.1. El falso documental**

Como su nombre indica, este género cinematográfico se centra en presentarnos la vida real, como si de un documental se tratase, pero se produce como una película de ficción, ya que los hechos que se exponen son ficticios aunque estos se presenten como reales. En muchas ocasiones se sirven de la ironía y la parodia, con tal de ofrecer una visión crítica del mundo que nos rodea. Las actuaciones, suelen ser improvisadas para dotar de mayor sensación de realismo a la obra.

---

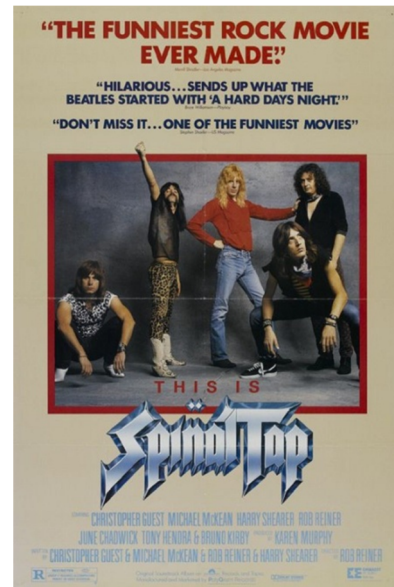
<sup>38</sup>*The Devil and Daniel Johnston*, Dir. Jeff Feuerzeig, 110', E.E.U.U., 2005.

<sup>39</sup>Consultar libreto interior de la edición en DVD. Madrid, Avalon, 2007.

El término original en inglés, *mockumentary*,<sup>40</sup> se atribuye al director de *This is Spinal Tap*<sup>41</sup>, Rob Reiner, cuando trató de definir su película.

### a. Spinal Tap

Es un grupo en parte ficticio y en parte real que surgió en 1984 a partir del falso documental *This is Spinal Tap*. El grupo es ficticio, ya que sus miembros son personajes representados por actores para la película. Esos actores han grabado discos con posterioridad, bajo el nombre de la banda, por lo tanto podríamos considerar que también son un grupo real.



Cartel original de la película.

En esta línea hay dos films que se acercan bastante, cada uno a su modo, a nuestro trabajo:

### b. *I'm Still Here*<sup>42</sup>, 2010.

Es un mockumentary, producido en 2010, perpetrado por Casey Affleck y Joaquin Phoenix, escrito por ambos, dirigido por el primero, narra como este último decide dejar la interpretación para introducirse en el mundo de la música. Trataba de dar una visión del mundo de la fama y las celebridades, y su relación y el trato que reciben por parte de los medios y

---

<sup>40</sup> Del término inglés *mock*, en castellano, *engaño*, traducido como *falso* en este caso.

<sup>41</sup> *This is Spinal Tap*, Dir. Rob Reiner, 82', E.E.U.U., 1984.

<sup>42</sup> *I'm still here*, Dir. Casey Affleck, 106', E.E.U.U., 2010.

el espectador. Y que se hace patente en el título, en castellano «¿aún sigo aquí?», haciendo referencia al olvido que sufren algunas celebridades cuando ya no están en el candelero.

Todo empezó el día en que Joaquin Phoenix apareció en el programa de televisión *Late Show*<sup>43</sup>, dirigido por David Letterman, para anunciar que se iba a retirar del mundo del cine



Cartel original de la película.

con un aspecto que evidenciaba un claro deterioro físico y parecía estar fuera de sus cabales, desprovisto de sus facultades mentales<sup>44</sup>. No era más que una actuación, para realizar el documental y pieza clave que articula todo el discurso del mismo, ya que fue tal la repercusión de esta entrevista . mayor que la del film, por cierto- que al instante empezaron a aparecer en los medios, opiniones al respecto que tachaban a Phoenix como un nuevo juguete roto de la industria. Tenemos aquí un caso claro de ficción inmiscuida en la realidad.

La película trata de retratar, de forma cruda, la destrucción personal, tanto física como mental, que sufre el protagonista. Se nutre de material de archivo ficcionado, además de entrevistas y actos públicos reales, como en nuestro caso.

---

<sup>43</sup> *The Late Show with David Letterman*, programa de televisión norteamericano presentado por David Letterman de la cadena CBS.

<sup>44</sup> Para consulta, ver: [http://www.youtube.com/watch?v=AuO75\\_hJgCQ](http://www.youtube.com/watch?v=AuO75_hJgCQ)



Son muchas las similitudes de este ejercicio con el nuestro, si hacemos caso de la crítica de Juan Luis Caviaro, en la que ve la película como algo excesivo, diciendo que con la intervención en el show de Letterman ya hubiera bastado para contar lo que se quería contar:

*Reconozco el valor de la idea y admiro la capacidad de Phoenix para sumergirse con convicción en este proyecto suicida (õ ) Posiblemente intentaron montar una gran broma y descubrieron demasiado tarde que nadie les estaba prestando atención, quedando (õ ) a medio camino de todo. Affleck se muestra excesivamente confiado en la magia de lo espontáneo, en que basta enfocar a los actores (õ ) y dejar que improvisen lo que les salga del alma, pero es muy complicado sacar algo meritorio de esta forma. Se enfocan situaciones vacías, conversaciones anodinas, y como no hay nada, se recurre a la repetición y al subrayado (õ )<sup>45</sup>*



Joaquin Phoenix en un fotograma del filme.

Esta crítica podría referirse perfectamente a nuestra película, ya que refleja, en apariencia, nuestro trabajo, que en cierta medida es una gran broma, una crítica al arte desde el arte. Pero debemos tener en cuenta que *MARKEL (La historia de un artista)*, no cuenta ~~lo~~ que es+ sino ~~un~~ querer ser+, es decir, nuestro personaje ya está vacío desde un principio . no existe, no tiene voz- y la película es el medio que lo hace real.

---

<sup>45</sup> Crítica de Juan Luis Caviaro en: <http://www.blogdecine.com/criticas/im-still-here-el-eclipse-de-joaquin-phoenix>

Nosotros no trabajábamos con un guión previo y nuestras entrevistas son espontáneas, sí, pero han sido adaptadas y recicladas para hacer parecer que lo que se dice es verídico. Sí que incurrimos en la repetición de la anécdota, pero haciendo patente que este método nos sirve para conformar una biografía. Salvando la diferencia de presupuesto, por descontado, nuestra película no forma parte del organismo hollywoodiense y mucho menos está destinada a un público mayoritario sino que pretende tan solo pertenecer a un pequeño reducto underground<sup>46</sup>, formar un mito a pequeña escala.

### c. *Exit Through The Gift Shop*<sup>47</sup>, 2009.

Es un documental, dirigido por Banksy<sup>48</sup>, que trata de dar una visión crítica al hecho de que el *graffiti*, arte símbolo de rebelión social haya alcanzado un cierto estatus dentro del mercado del arte. Además de cuestionar quién puede hacer arte o quién no.

Narra la evolución personal de cómo Thierry Guetta, un vendedor de ropa francés empeñado en grabar con su cámara de vídeo todo lo que ocurre a



Cartel original de la película.

---

<sup>46</sup>Término inglés, que en castellano significa subterráneo, con el que determinamos a todos aquellos movimientos que se proponen como contrarios y alternativos a la cultura pública oficial.

<sup>47</sup>*Exit through the gift shop*, Dir. Banksy, 87'. Reino Unido, 2010.

<sup>48</sup> Artista británico de *graffiti*, su identidad real queda oculta tras este pseudónimo, tampoco están claros ni la fecha ni el lugar de nacimiento.

su alrededor, entabla contacto con algunos representantes del arte callejero y decide convertirse en un artista de esta índole.



Banksy tal y como aparece en el filme.

En la primera parte se nos muestra, a partir de los documentos que registra Guetta, una serie de entrevistas y el modus operandi de los artistas callejeros, evidenciando el lado más ilegal de estas acciones, presentándolos como delincuentes, como transgresores del órgano cultural imperante. Podemos ver el riesgo que supone, la inmediatez y la urgencia de estas acciones. Se muestran entre otras, obras del propio Banksy.



Una obra de Banksy.

Es a partir de entonces cuando Guetta empieza a sentirse fascinado por este arte, y es aquí cuando se plantea la cuestión principal entorno a la que gira la película. Un grafiti puede ser muy ingenioso, incluso ser considerado un símbolo, ¿Pagaría alguien por poseerlo?

Ahora es cuando empezamos a ver la transformación de Thierry Guetta en artista buscando el alter ego de Mr. Brainwash.



Therry Guetta como Mr. Brainwash.

Rafa Martín, opina en su crítica del film:

*(ō )el exitoso Mr. Brainwash (cuyas obras podrían ser del propio Banksy, en un giro de tuerca)-. Guetta atraviesa una serie de etapas del proceso creativo sin que en ningún momento haga acto de presencia la pasión y la vena crítica que se le presupone a un artista (ō ) para ser finalmente un miembro más de la exitosa élite artística rodeada de ~~pe~~ personas que te dicen sí y pagan mucho+ (ō ) parece que no experimente ninguna pasión cuando crea. (ō )<sup>49</sup>*

Finalmente, Banksy hace acto de presencia, sin desenmascarar, claro, su verdadera identidad, para volver a plantearnos la cuestión de hasta dónde

<sup>49</sup> Podemos encontrar ésta crítica en:

<http://www.lashorasperdidas.com/index.php/2010/10/07/exit-through-the-gift-shop/>

estamos dispuestos a llegar, es decir a pagar, por ciertas obras de arte. Y más aún, cuestionando la necesidad del arte.

Tal y como pretendemos hacer desde *MARKEL (La historia de un artista)*, *Exit through the gift shop*, -título que alude a la salida física de las exposiciones actuales, dónde encontramos una tienda de regalos, y en las que previo pago podemos encontrar *souvenirs* y reproducciones de las obras originales que hemos visto-pretendemos tomar una postura crítica al arte desde el arte, creando un movimiento, si queremos llamarlo así, *anti-arte*. El propio objeto de arte es el artículo que deseamos más allá del proceso de creación y la postura crítica de la obra para y con el mundo que nos rodea. Intentamos hacer así un giro sobre el giro, es en el propio soporte fílmico dónde las obras y la figura del artista toman consistencia. Tratamos de dar nuestra visión del arte contemporáneo desde nuestro estatus de artistas, sin olvidar el sentido del humor, y sin tomarnos, aparentemente, demasiado en serio el tema que tratamos.

### 3.1.2. **MARKEL (La historia de un artista), nuestro documental.**

No sería sólo la obra videográfica final, el documental en sí, sino todo el proceso de creación, recopilación y simulación del material perteneciente a la vida de Markel



Cartel para *Markel (La historia de un artista)*.

No trabajamos con un guión al uso. Sabíamos qué era aquello que debíamos destacar de nuestro personaje, véase su carácter epidérmico y camaleónico, -clara metáfora de la cáscara que era el sujeto Markel de nosotros mismos- con tal de propiciar una construcción única a partir de todo lo multiplicable, es decir, de construir a modo de rompecabezas, las piezas del cual surgirían de la obra supuestamente generada por Markel, las representaciones de éste a través de los medios fotográfico y videográfico, y a las anécdotas referentes a su vida que nos serían dadas mediante entrevistas de gente cercana a su persona.

*Las anécdotas han sido empleadas repetidamente como fuentes al escribir la historia. El hecho de que a veces comunican algo importante sobre su héroe, y de que muy a menudo proporcionan un mayor conocimiento de su personalidad.<sup>50</sup>*

---

<sup>50</sup> Kris, Ernst y Kurz, Otto, *op. cit.*, p. 27-28.



### **3.1.2.1. Las entrevistas**

Para poder narrar la vida de Merkel según los tópicos del documental, necesitábamos gente que aportara datos sobre el protagonista, para ello era necesaria la realización de una serie de entrevistas. Esas entrevistas, teniendo en cuenta la historia que íbamos a contar y lo que queríamos mostrar en la obra final, deberíamos hacérselas a la gente que estuviera más cerca de Gianni, es decir, a la gente que estuviera más cerca de nosotros. No buscábamos actores profesionales, sino la representación de lo que hemos denominado ya anteriormente, como una generación concreta en un momento y un lugar concretos. Tampoco teníamos un guión específico de lo que debía decir cada uno, ni como se iba a estructurar la historia que pretendíamos relatar, queríamos que se fuera fraguando poco a poco. Así una vez teníamos recopilado mucho material, es decir un metraje extenso, procedíamos a hacer un visionado de las entrevistas, para posteriormente tomar de cada una lo que considerábamos más interesante para la obra final, que también se iba conformando a modo de puzzle, muy poco a poco, estructurando todo el material según nos viniera en gusto, generando discursos nuevos o haciendo parecer grandiosos los pequeños actos, gracias a la maleabilidad y ductilidad que adquiere material filmado en la mesa de montaje o en nuestro caso, a los programas de edición digital. También incorporábamos lentamente lo que cada estrategia de representación del sujeto que utilizábamos nos brindaba tanto este trabajo de campo, a modo de reportaje ficcionado, como la interacción con otras personas a través de las redes sociales de internet y los experimentos que estos nuevos espacios propiciaban, experiencia esta, que relataremos más adelante de forma específica.

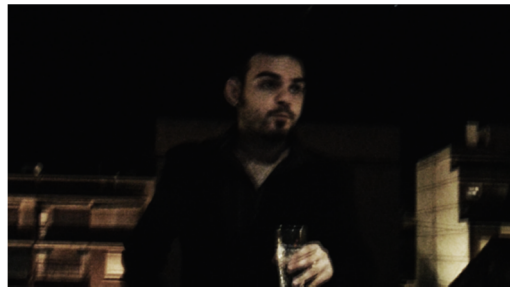
En cuanto a las personas entrevistadas, pasamos a hacer una breve exposición del papel desempeñan en la filmación:

1. **Martín Piolatti:** En la película es supuestamente la persona que más tiempo compartió con Markel, sobretodo como compañero de trabajo artístico. Relata cómo trabajaba Gianni, esboza las pulsiones que le llevan a desempeñar su labor y relata algunas de sus acciones performativas más relevantes. Aparece en tres entrevistas distintas, en tres tesituras diferentes, una más seria, otra más surreal e impostada y otra como acompañante por Javier Godoy.
2. **Javier Godoy:** Experto en la figura %markeliana+, da una visión desde fuera de quién es Gianni.
3. **Mara Orduña:** Compañera de Colegio. Cuenta además de las primeras aproximaciones al arte por parte de Markel, algunas anécdotas de la infancia que muestran cómo se desarrollará la personalidad del protagonista en el futuro.
4. **Mette Holst Christensen:** En el papel de exmujer. Esta entrevista merece una mención aparte, ya que la entrevistada es danesa y habla en su idioma de origen, con lo cual requería ser subtitulada, situación que aprovechamos para poder utilizar los subtítulos, que iban a ser su discurso, de la manera que nosotros considerásemos oportuna. Así pues en muchas ocasiones no se corresponde lo que la entrevistada narra con lo que aparece en el subtítulo, aunque el espectador potencial de nuestra obra . que no sabe danés- no encuentra esta diferencia, y liga todo el discurso como uno mismo. El momento en que ella habla en castellano en la tercera parte del documental aporta también grandes dosis de realismo al discurso.
5. **José Luis Serrano:** Desempeña el papel de mentor e introductor de Markel en el panorama artístico, además de relatar las andanzas del Gianni adolescente. Es el único actor profesional.



Los tres golpes que da al punch de boxeo marcan las tres partes del documental.

6. **Iván Cáceres:** Es otro de los supuestos colaboradores de Gianni. Hace sobretodo hincapié en el aspecto camaleónico del protagonista, su obra cinematográfica y desempeña un papel de desdramatización, con tintes más irónicos.
7. **Vicent Barrachina:** Narra a modo de breves historias sus encuentros con Gianni Markel. También aporta dosis de humor enmascarado por su pose aparentemente seria.
8. **Federico Hussni:** Tiene el papel más corto pero cómico de todos, narrando la obsesión de nuestro falso artista por su madre y contando una de sus performances artísticas impregnada de ironía.
9. **Luis Miguel Alonso:** Co-creador del sujeto Gianni Markel. Dentro del documental, además de aportar datos sobre la personalidad de Gianni, también narra su faceta de actor y colaborador del artista. Además de interpretar al propio Gianni en alguna ocasión.
10. **Gianni Markel:** Personaje en torno al cual gira el documental, interpretado en la mayoría de ocasiones por quien firma este trabajo.



Fotogramas de las entrevistas realizadas para el trabajo documental.

### **3.1.2.2. Sinopsis del documental**

La obra documental definitiva se ha estructurado a partir de los relatos y acciones de la vida de Markel que se repetían de forma más o menos espontánea por parte de los entrevistados. Quisimos desde un principio estructurarlo como una narración lineal de una vida, sin demasiados saltos en la línea de tiempo, en un orden cronológico.

Así pues, el documental empieza con una introducción y una primera parte dedicada a la presentación del sujeto y a su infancia y desarrollo en post de convertirse en un artista reconocido; la segunda parte versaría en relación al mito, a la figura del artista y su obra; y la tercera parte se mostrarían las pulsiones que determinan su quehacer artístico y su visión de la vida, concluyendo con un epílogo a modo de resumen, recuperación de todo lo que se ha dicho del supuesto artista en el documental y cierre.

### **3.1.2.3. Materiales generados a posteriori**

Dentro del propio documental, algunas entrevistas nos regalaban, como hemos dicho anteriormente, relatos improvisados de la vida de Markel. Estas conversaciones inesperadas, nos proponían la tarea nueva de recrear hechos vividos por Gianni Markel. Para ello, y a sabiendas que lo que teníamos entre manos era una obra de carácter documental, debíamos convertir las palabras en documentos que demostraran que dichos acontecimientos habían ocurrido. Vamos, pues, a ver cuál era nuestro *modus operandi*.

#### **a. Resúmenes audiovisuales**

Para la introducción del documental, dado que la entrevista realizada a Mara Orduña con la que empieza la *primera parte*, giraba en torno a la infancia, presentándonos a un Markel niño, y cómo este llega al estrellato,

necesitábamos una breve cabecera que nos mostrara la conversión del niño en genio. Para ello realizamos dos trabajos singulares:

El primero fue la escritura de una breve biografía, que Markel relata en vídeo a modo de una obra más, *Autobiografía narrada en vidrio*, datada en 2009.

Después añadimos un resumen a modo de videoclip musical, mediante la técnica del *found footage*<sup>51</sup>, esto es, una recopilación de imágenes de archivo, de niños, -los cuales serían todos Markel- y que destacan en diferentes campos del arte, la cultura o el deporte, más imágenes de dibujos animados, iconos o juguetes ligados a una generación, la de los años 80, en la que creció supuestamente Gianni. También tuvimos que recrear recortes de periódico en los que se ensalzan las aptitudes del niño Markel. En este resumen relatamos desde el nacimiento de Gianni Markel en 1979 hasta 1986. Un caso muy similar es el que realizamos en la obra *Mis favoritos de Hollywood*, que podemos ver en el apartado cine de la segunda parte de la obra videográfica final, pero en este caso como su nombre indica realizada con retales de películas, para mostrar los gustos cinematográficos de Gianni. Utilizando el corte, la superposición, el rebobinado, la cámara lenta y el juego entre la correspondencia de imágenes a priori de procedencias diferentes. Este tipo de recursos los hemos utilizado en momentos puntuales del documental a modo de introducciones a capítulos singulares dentro de la obra general para abrir un tema nuevo a tratar, dentro de estos barridos de imágenes pretendemos hacer guiños a todos los referentes de la cultura popular que han servido de inspiración para la creación de nuestro personaje.

Un claro referente para la elaboración de este tipo de obras es el colectivo *Crazy Dave Tape Crew*<sup>52</sup>, que generan recopilaciones de este estilo, a

---

<sup>51</sup> *Metraje encontrado*, en castellano.

<sup>52</sup> Sitio web: [www.czaydavetape.com](http://www.czaydavetape.com)

modo de *mixtape*<sup>53</sup>, sirviéndose de material cinematográfico, que haciendo uso de un montaje rápido y dinámico hacen recopilaciones de distintas películas según su género, básicamente films de acción o Serie B<sup>54</sup>.

## b. El urinario volante

Ejemplo 2. En el apartado *%Accionista+* de *la segunda parte* del documental, Martín Piolatti, de forma espontánea relata cómo Markel en un momento concreto de su trayectoria artística causa un revuelo dentro de la crítica más moralista del arte al lanzar desde la ventana de su casa un urinario, asociando esta acción a una de las imágenes que más revuelo causó en los medios a mediados de la década pasada cuando el cantante de pop Michael Jackson asomó por la ventana a su hijo recién nacido<sup>55</sup>, hecho claramente asociado a la querencia de Gianni Markel por los medios masivos y a su gusto por la imitación de sus ídolos. Y todo ello aderezado por su relación, inevitable, con lo que supone el urinario como icono artístico desde que Marcel Duchamp<sup>56</sup> lo propusiera, bajo el título *fuente*<sup>57</sup>, como objeto de arte a principios del siglo XX. Al lanzarlo por la

---

<sup>53</sup> Es una película formada por varios cortes de otras películas, de la televisión o de vídeos caseros que han disfrutado de cierta popularidad a través de los medios de difusión masiva.

<sup>54</sup> Una película de serie B es una producción realizada con un bajo presupuesto y actores primerizos o no reconocidos, también este término es atribuido a ciertas producciones de escasa calidad.

<sup>55</sup> Para visionado: <http://www.youtube.com/watch?v=WO7CSH9DYM8>

<sup>56</sup> Marcel Duchamp, 1887-1968 fue un artista y ajedrecista francés. Fue una gran influencia para el Pop Art, ya que premió el carácter efímero, azaroso (como resultado de su subconsciente) y de actualidad del objeto artístico frente al peso simbólico adjudicado por norma a la obra de arte. No se adscribió a ninguna teoría o grupo. Destacó por definir el concepto de ready-made, eligiendo objetos para que estos sean ya de por sí obras artísticas, poniendo así en jaque al conflicto de determinar cuál es la naturaleza e intención primera del arte.

<sup>57</sup> En 1917 es fundada la *Sociedad de Artistas Independientes*, con la intención de organizar exposiciones sin premio ni jurado. Duchamp fue nombrado responsable del comité de selección. En total se expusieron 2125 obras de 1200 artistas, lo que convirtió la exposición en la mayor de la historia de Estados Unidos. Duchamp no presentó ninguna obra con su nombre, pero sí lo hizo con el seudónimo R. Mutt. La obra era un urinario que él mismo había comprado. Lo envió a la

ventana, Markel estaba destruyendo de forma metafórica, uno de los máximos exponentes del arte moderno. Pretendiendo motivar, desde un punto de vista cínico, un cambio tan grande como el que supuso la acción de Duchamp a principios del siglo pasado.



Fuente, de Marcel Duchamp, 1917

Tras un corte, en el que otro de los entrevistados asegura que las obras de Markel no tienen un fin concreto, más que llamar la atención, se retoma la entrevista anteriormente mencionada, en la que para quitarle hierro y darle unos tintes de ironía al asunto se asegura que la intención de Gianni no era más que imitar, al lanzar el urinario desde la ventana, la parábola que describe el balón en el lanzamiento de un penalti efectuado por el jugador uruguayo Sebastián Abreu en la Copa Mundial de fútbol de 2010<sup>58</sup>. Convirtiendo este relato en una gran broma que añade una inyección de humor al relato y aporta datos de la personalidad de nuestra creación y la relaciona con imágenes de actualidad mediática.

Para recrear esta acción necesitábamos, pues, generar la documentación necesaria para dotar de verosimilitud al hecho concreto. Para ello tuvimos

---

organización bajo el título "Fuente". La obra no fue aceptada finalmente. Podría tratarse de una provocación hacia la facción del comité de selección que se tomaba el asunto más en serio.

<sup>58</sup>Se puede visionar en: <http://www.youtube.com/watch?v=gPXyfxVjR5M&feature=related>

que buscar imágenes de archivo: una fotografía de Marcel Duchamp, -que adornamos con una explosión como clara metáfora de los hechos que se sobrevienen en el relato-, otra de la acción de Michael Jackson y el vídeo del gol de Abreu. Creamos también la portada de una revista ficticia, especializada en arte, a la que decidimos llamar *delirArte*, para simular cómo los medios habían recibido la acción de nuestro personaje.

Finalmente, por otro lado tuvimos que filmar a Markel en la ventana lanzando el urinario y también fotografiarlo. Pero teníamos un problema: no teníamos un urinario y mucho menos no lo íbamos a lanzar a la calle. Siempre partíamos de la base en la que la simulación era la estrategia más adecuada, y el coste de las acciones era prácticamente cero. Para ello grabamos y fotografiamos a Gianni Markel desde la calle. Lo que lanzaba no era más que una mochila de muy poco peso con papel dentro para proporcionarle un tamaño parecido a un urinario, mediante el tratamiento de imagen que nos brinda el Adobe Premiere Pro CS5 aumentamos el nivel de ruido y cambiamos el formato de la imagen para dotarla de un aspecto de filmación realizada por un videoaficionado.



Markel lanzando el *urinario* por la ventana.



Para recrear la foto con el urinario nos servimos del Adobe Photoshop CS5 para hacer un fotomontaje<sup>59</sup> en el que parece que Markel sí cargue con un urinario, utilizamos la foto de un urinario real y otra de Gianni con la mochila anteriormente citada que posteriormente fue sustituida mediante procesos digitales. Al incluir la foto del urinario dentro del montaje y utilizando el corte en los momentos apropiados del vídeo y concatenando ésta filmación con la del lanzamiento del penalti produce en el espectador la sensación de que Markel lanza realmente el urinario.



Portada de la *supuesta* revista *delirArte*.

Durante todo el documental hacemos acopio de estas estratagemas para dotar al relato de un aire de realidad, sin perder la visión ácida e irónica del tema que estamos tratando.

---

<sup>59</sup>Proceso mediante el cual a modo de collage a partir de imágenes, generalmente fotográficas, se crea otra nueva, siendo así mismo también el resultado de este proceso. Se realiza comúnmente por la técnica de recorte y pegado, tanto manual como informático, mediante el uso del software adecuado, como por ejemplo el Adobe Photoshop. En ocasiones la imagen final es una nueva fotografía en el que el proceso se hace menos evidente, en post de dotar de veracidad al efecto que se ha querido conseguir.



### c. Documentos fotográficos

Otro de los trabajos singulares que realizamos, una vez ya estaba encarrilado en montaje del documental, fue generar una serie de nuevos documentos que, como ya hemos dicho anteriormente, apoyaran el discurso para dotar de verosimilitud los hechos narrados en el documental en aquellos momentos en que los entrevistados decían algo que sugiriera el apoyo de una imagen. Necesitábamos fotos grupales en las que apareciera Markel para el inicio de la parte II dónde José Luis Pérez Serrano relata cómo Gianni abandona su tutela para ingresar en un nuevo grupo artístico, en el cuál también deberían aparecer algunas de las personas que aparecen en las entrevistas. Y también en la parte III, teníamos la necesidad de mostrar a Gianni Markel con su madre, más bien, como dice Vicente Barrachina en su entrevista, con las madres que él se inventaba. Tuvimos que servirnos de nuevo del fotomontaje para ello.



Foto de grupo original.



Foto de grupo con Gianni Markel.



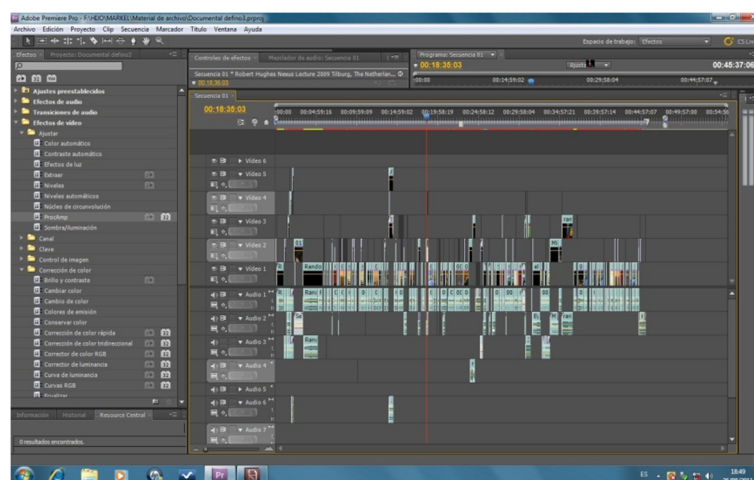
Más ejemplos de fotomontajes.

### 3.1.2.4. El montaje

Para realizar la película, tras el visionado de todo el material recurrimos al montaje por corte, clásico, no por ello menos costoso o complicado, ya que había una gran cantidad de material que mostrar en un tiempo concreto, que propusimos desde un principio de no más de cuarenta y cinco minutos. Para ello, utilizamos el programa informático Adobe Premier Pro CS5. En el acabado final utilizamos todos los clichés recurrentes en un documental, tanto la superposición de títulos fijos sobre las imágenes para citar una referencia cinematográfica o una obra determinada de Gianni Markel, así como los nombres de los participantes en las entrevistas y los subtítulos para los cortes en otro idioma.

El material de archivo que generamos tuvimos que tratarlo de forma diferente al registro de la entrevista, cambiando el formato de los vídeos, lo cual aportaba a la obra un carácter de recopilación más marcado, como el cambio de las tonalidades del color y el aumento del nivel ruido de la imagen según la época a la que perteneciera.

Pese a que todo el material fue registrado en color, tanto las entrevistas, como el supuesto material de archivo, se optó finalmente por la edición en blanco y negro, que dotaba de una mayor coherencia y al discurso y facilitaba una mayor atención por parte del espectador.



Línea de tiempo del montaje del documental, Adobe Premiere Pro CS5.

### 3.1.2.5. El símbolo y el espectro

Ahora Gianni Markel ya era una marca, decidimos recientemente comprar unas máscaras, y más gafas de sol, crear un disfraz del propio mito. Para que cualquier persona pudiera ser él. Podía haber más de uno. Podía estar en más de un sitio a la vez. Su radio era mayor. Su espectro empezaba a ser inabarcable. Jugábamos con fuego, como Prometeo, estábamos llevando demasiado lejos el jugar a ser Dios, el personaje que habíamos creado se nos escapaba de las manos, como la criatura de Víctor Frankenstein.

El artista Mauricio Sáenz<sup>60</sup> colabora en dos obras de carácter singular:

Primero, en la grabación para el documental de lo que denominamos el comando Markel, formado por los dos autores de la obra que ocupa este trabajo, disfrazados con la máscara de Gianni Markel, en la que hacíamos presencia en exposiciones de arte, siendo ya nuestra presencia una obra de arte en sí misma, pues éramos la representación del propio mito.



La máscara *oficial* de Gianni Markel.

---

<sup>60</sup> Mauricio Saézn, 1977, Matamoros, México. Es un artista visual cuyas obras giran en torno al proceso de comunicación y el lenguaje.



Obra a la que se dio una vuelta de tuerca un tiempo después con la aparición de Gianni en una Galería mexicana de arte, también registrada por Mauricio. En la que nuestro artista ficticio hace también acto de presencia, levantando pasiones, impostadas, claro está, entre los visitantes de la exposición, que no dudan en acercarse para hacerse fotos o pedir autógrafos al presunto Gianni Markel, guiño claro a la consideración del artista mismo como máxima expresión de su arte, pasando a ser un icono popular, como fue por ejemplo Andy Warhol. Lo único diferente en esta ocasión es que ya no éramos nosotros los que adoptábamos el aspecto de Markel, sino otra persona, a la que seguimos sin conocer, lo que hace más interesante la propuesta, ya que hace que la figura que nosotros hemos creado se expanda más allá de nuestro ser.



Markel en una galería de arte del norte de México.

El tercer trabajo consistió en una obra más experimental y menos epidérmica. A partir de un breve texto que define ciertas inquietudes del sujeto que hemos creado, y gracias al puesto de trabajo de profesor .que ostenta Mauricio Sáenz en el Oliveira Middle School de Brownsville, Texas, E.E.U.U., pudimos realizar una propuesta creativa en colaboración con los alumnos de 2º y 3º de secundaria del mentado instituto, los

cuales debían realizar ilustraciones que representaran a Gianni Markel a partir del texto que les habíamos enviado:

*Gianni no dudaba en decir que su cuarto estaba en Berlín pese a que daba a la orillas del Mediterráneo. Estaba envejecido, había envejecido por lo menos diez años en una noche, incluso deseó tener unas profundas entradas que mostraran sus sienes, pero eso era imposible. Quería ser como Elvis Costello, que tampoco era gran cosa, pero era el Rey de su estantería de discos. Quería ser lo que había visto la noche anterior, que era esa misma noche. La capa estaba mal colgada en la percha junto a un montón de camisas a cuadros usadas, una tenía incluso un balazo.*<sup>61</sup>

Los resultados fueron muy dispares, pero ciertos elementos espontáneos, no mencionados en el texto, eran comunes en una gran mayoría de dibujos. Véanse las armas o las botellas de cerveza. También fueron asombrosas algunas imágenes en el que el parecido físico de los dibujos de los niños al del Gianni que habíamos elaborado nosotros era muy similar. Ya que ellos no tenían ningún contacto con ninguna imagen previa que les ayudara a ver cómo era Markel, y nuestro texto no era precisamente una descripción de los rasgos físicos al uso. Éste estudio tan sólo pretendía ver cómo representaba a Gianni Markel gente con la que no teníamos ninguna relación, ayudándonos a configurar así, el modelo de artista que pretendíamos crear. Algunos de estos dibujos han sido utilizados a modo de imágenes que abren los capítulos del documental.

---

<sup>61</sup> Texto del autor.



Algunos de los dibujos retratando a Markel de los alumnos de 2º y 3º de secundaria *del Oliveira Middle School* de Brownsville, Texas, E.E.U.U.

## **3.2. NUEVOS ESPACIOS. LA RED**



### 3.2.1. Más allá de lo audiovisual. El Markel interactivo

Jesús Carrillo, en su libro *Arte en la red*<sup>62</sup> redefine el concepto de identidad personal adaptándola a los nuevos medios de representación:

*La noción tradicional de identidad, concebida como lo que define y delimita a un individuo como entidad estable e irreplicable y le sitúa dentro de un entorno social determinado ha sufrido una importante mutación debido a la virtualización general de la cultura.*

*(õ ) El sujeto del nuevo entorno virtual ha de pasar de un registro estable, continuo y de significación cerrada para configurar su identidad, a otro registro ~~de~~ emergencia, discontinuo y de significación abierta.*

*(õ ) El cuerpo va a adquirir un papel protagonista en la virtualización del sujeto. Otra de las contraposiciones erróneas que suelen emplearse para definir lo virtual es la que lo opone a lo corpóreo. Tal contraposición parte del principio de una noción ingenua y reduccionista del cuerpo en el que éste se asimila a lo físico, lo biológico y lo genético frente a lo artificial, aprendido e impostado, como una manifestación en términos humanos de la clásica distinción entre naturaleza y cultura. (õ ) Lacan ya nos explicaba (õ ) el rol fundamental de la imagen del cuerpo en la identificación primordial y originaria del sujeto, (õ ) el ego podía ser definido como representación de una imagen corpórea, (õ ) como proyección mental de la superficie del cuerpo.*<sup>63</sup>

Si bien el medio del vídeo era apropiado para que el ser que habíamos creado fuera verosímil, necesitábamos de algo más, para que éste perdurara y extendiera su fama de una forma más rápida. Decidimos, pues, adaptarlo a los nuevos medios de masas, Internet y sus redes sociales nos ofrecían nuevas posibilidades y una expansión . vírica- mucho más rápida. Ya teníamos un personaje, un avatar, creado y registros fotográficos y videográficos del mismo. Tan solo debíamos

---

<sup>62</sup> Carrillo, Jesús, *op.cit.*

<sup>63</sup> *Ibíd.*, p. 36-40.

comportarnos como si fuéramos Gianni Markel a través de la distancia y la seguridad que proporciona, como si de una máscara metafórica se tratase, la pantalla del ordenador. A través de estos nuevos espacios podríamos, además de publicar sus fotos y sus vídeos, interactuar con gente de una forma más individual y directa que desde el soporte vídeo, mucho más limitado. Ahora podíamos utilizar la herramienta de comunicación más directa, rápida y eficaz que existe hoy en día para hablar con cualquier persona, íbamos a tratar de dotar a Markel de una voz. Incurriamos en una simulación de la realidad más que en una representación de la misma.

De nuevo haremos referencia al texto de Carrillo:

*El cuerpo es por definición, siempre, una entidad virtual, una proyección, un signo, lo que explica la proliferación de lo corpóreo en una época, la actual, que ha sido considerada como la del imperio de los signos. No parece plausible considerar, pues la virtualización de la cultura como un proceso de des-corporeización, en tanto lo que se está produciendo, es, más bien al contrario, una multiplicación de lo corpóreo, de sus lenguajes y de sus manifestaciones.*

*El sujeto no se identifica del todo con su cuerpo actual, ni se mide respecto a un patrón único, ni asume como propias e irreversibles las pautas antes descritas a la circunstancia biológica específica. Es a la vez todas y ninguna de sus corporeidades potenciales, como si participara en un continuo baile de máscaras en el que el fin no es ocultar la propia identidad, sino más bien todo lo contrario.*

*La amplificación ortopédica de la virtualidad del cuerpo (ō ) no debe tomarse como causa ni como consecuencia de estas transformaciones, sino como un elemento indisolublemente unido a las mismas.*

*Todos estos procesos conllevan la producción y proyección continua de corporeidades que pretenden atraer el deseo de contacto de los otros. Dichas corporeidades son fácilmente codificables y re-codificables según la*

*circunstancia y pueden simultanearse con tantas otras como canales de comunicación permanezcan abiertos.*<sup>64</sup>

Mediante las redes sociales, los nuevos espacios de comunicación de la red podemos saber lo que piensan, hacen y sienten las personas de nuestro alrededor. Podemos establecer un contacto directo con cualquier persona con un solo *click*. Todos los actos de comunicación que surgen a través de estos nuevos lugares destacan por su velocidad e inmediatez.

### **a. Blog**

La primera inmersión de Gianni Markel en la red la realizamos a través de un Blog,-también *bitácora* en castellano- un espacio en el que en un modo parecido a un diario personal o un cuaderno, podemos escribir, agregar fotografías o documentos que atañan a nuestra vida, en este caso a la vida . ficticia- de Markel, y los lectores pueden escribir sus comentarios al respecto, y nosotros otorgarles una respuesta.

En este espacio fue dónde nuestro monstruo empezó a cobrar vida. Era una plataforma ideal para mostrar la obra de nuestro falso artista.

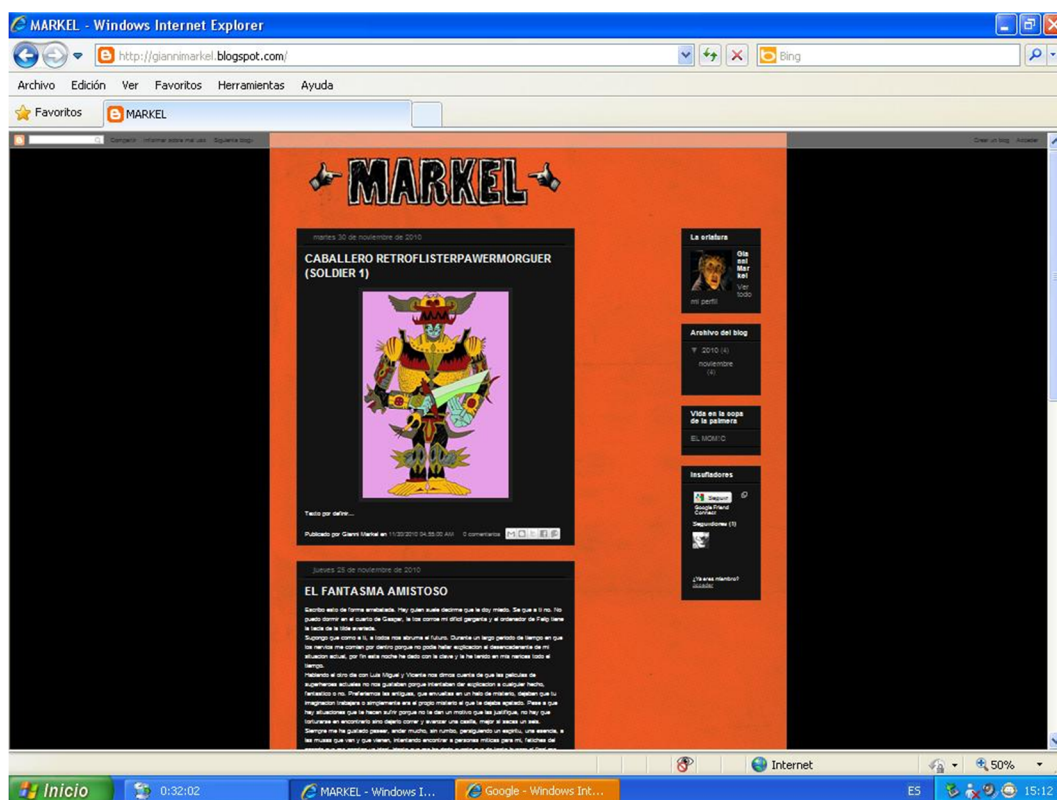
Empezamos por poner imágenes de la obra que habíamos realizado ya pensando desde Markel, como colectivo, a las que añadíamos, en ocasiones, un texto explicativo y un título, una ficha técnica, y la fecha de realización. El hecho de utilizar estos nuevos soportes tecnológicos que nos ofrece la red, nos permitía, como el video, *mentir* al respecto de las obras. Algunas eran de un tamaño reducido, pero podíamos catalogarlas diciendo que medían dos metros de largo, por ejemplo.

Pese a que era un buen soporte, Gianni debía adquirir un cierto reconocimiento para que un mayor número de personas pudiera ver sus

---

<sup>64</sup> *Ibidem*, p. 40-42.

obras. Así que decidimos indagar en las redes sociales, tan en boga en estos momentos con tal de procurar fama aunque sea a un nivel local a nuestro personaje de ficción, sin olvidar la dosis de realidad y de vida que estos nuevos lugares del ciberespacio podían imprimirle.



Interfaz del Blog de Gianni Markel .

## b. Twitter

Twitter es una red social, un nuevo espacio a modo de comunidad en la que sus usuarios pueden compartir entre ellos sus gustos, apetencias, opiniones o estados de ánimo. Fundamentada en el microblogging, muy similar a la mensajería SMS que utilizan los teléfonos móviles. Fundada por Jack Dorsey en 2006 ya cuenta en 2011 con más de 200 usuarios.

Este espacio nos daba la posibilidad de dotar de vida, de forma ficticia, al ente Markel, ya que siempre estábamos nosotros detrás, es decir él no era una máquina que actuara según una nueva conciencia y

pensamiento, sino que estaba clara e inevitablemente ligado a nuestra conducta.

Esta plataforma está destinada a que la gente, un público llano, puede seguir lo que sus ídolos, famosos o gente con un cierto prestigio o reconocimiento hace u opina, mediante *tweets*, esto son, frases de muy pocos caracteres, 140 como máximo, que ellos publican en su página principal y sus seguidores pueden leer o incluso responder, generando un acto de comunicación interactivo años atrás impensable, ya que proporciona una accesibilidad y el contacto con personas que por su estatus parecían inaccesibles.

Para que nos vamos a engañar, desde Gianni Markel tan solo jugamos a ser famosos, no la somos, así que esta plataforma no nos garantizaba una expansión en el espacio vacío de la red, Muy poca gente era seguidora de Markel, mientras lo que publican los famosos lo pueden leer millones de personas, lo que publicaba Gianni tan solo lo podían ver decenas. Ahora bien, sí que podíamos responder o comentar un tweet de alguien famoso y espera respuesta.

*Alex de la Iglesia<sup>65</sup> responde.*

Un día, el director de cine, por entonces presidente de la *Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España*, publicó una foto de uno de sus redajes a la que añadió un comentario. No debíamos desaprovechar la oportunidad de comentarlo. Gianni comentó al respecto de lo que el director comentaba: *-No me ~~matereha~~* Quizá el modo fue brusco, inapropiado, pero lo suficientemente impactante como para que él leyera nuestro comentario e incluso respondiera. La respuesta no tardó en llegar. Por fin podíamos decir que Markel tenía voz, se había comunicado

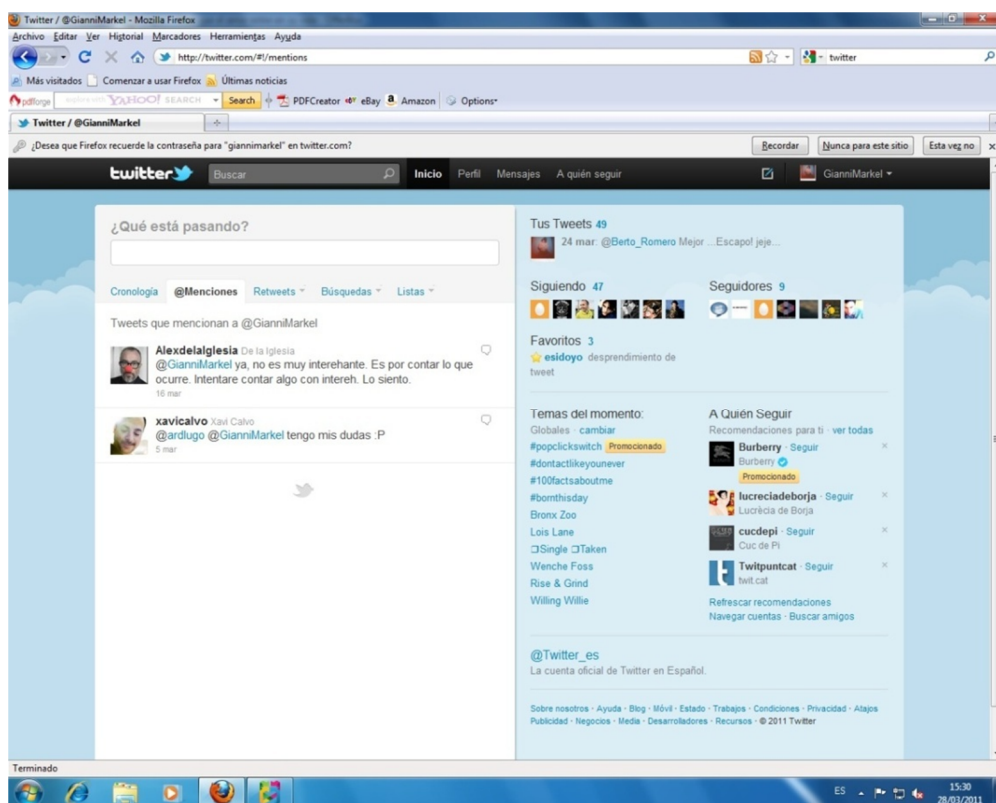
---

<sup>65</sup>Alejandro de la Iglesia Mendoza. 1965. Director, guionista y productor de cine. Su cine está claramente influenciado por la historieta, con referencias claras a los géneros clásicos, como el cine de acción, el western o la ciencia ficción entre otros.

con una persona, que además era para nosotros un ídolo de juventud, ya que sus películas forman parte de nuestro imaginario colectivo. Pero lo importante era que Gianni Markel se había comunicado, podíamos decir que existía, de un modo raro, pero existía. Cuando el director de cine se dirigía a él se dirigía como a una persona más, habíamos conseguido inmiscuir a nuestro monstruo en la realidad.

Lo que aquí realizamos es un estudio del comportamiento de ésta red social, no pretendemos herir o faltar al respeto a nadie, es más lo hacemos con desde el respeto y toda nuestra admiración hacia el trabajo de Álex de la Iglesia.

Aquí podemos ver su respuesta:



### c. Facebook

El Facebook es otra red social, creada en 2004 por Mark Zuckerberg, que en origen se ideó para el contacto entre estudiantes de la Universidad de Harvard. Pero que actualmente sus puertas se encuentran abiertas para que cualquier persona que posea una dirección de correo electrónico pueda acceder a ella. Éste fenómeno es una auténtica revolución social. Actualmente ya supera los seiscientos millones de usuarios. Todo aquél que se encuentre registrado puede agregar a su lista de amigos a cualquier persona, siempre y cuando, ésta otra, acepte su solicitud de amistad. Está pensado, aunque no siempre sea así, para que el usuario utilice su nombre real, no un avatar o un segundo nombre, que mantenga su anonimato, tan en boga en las primeras redes de amigos surgidas en los albores de la era digital. Así permite localizar antiguos amigos o hacer nuevos con quienes se pueden compartir documentos o mensajes además de poder mantener una conversación por mensajería escrita en directo.

Poco a poco fuimos enviando y recibiendo solicitudes de amistad hacia nuestro perfil en esta plataforma social. Incluso teníamos conversaciones desde dos ordenadores a la vez, utilizando ambos el mismo avatar.

Nos servimos nuevamente del texto de Jesús Carrillo:

*La versión cibernética de la obra total del romanticismo supone el finiquito de la definición tradicional de la escritura, de la fotografía, del cine, y de la fonografía como medios independientes. (...) La digitalización supone la redefinición de las relaciones entre sujeto, representación y realidad. P. 61<sup>66</sup>*

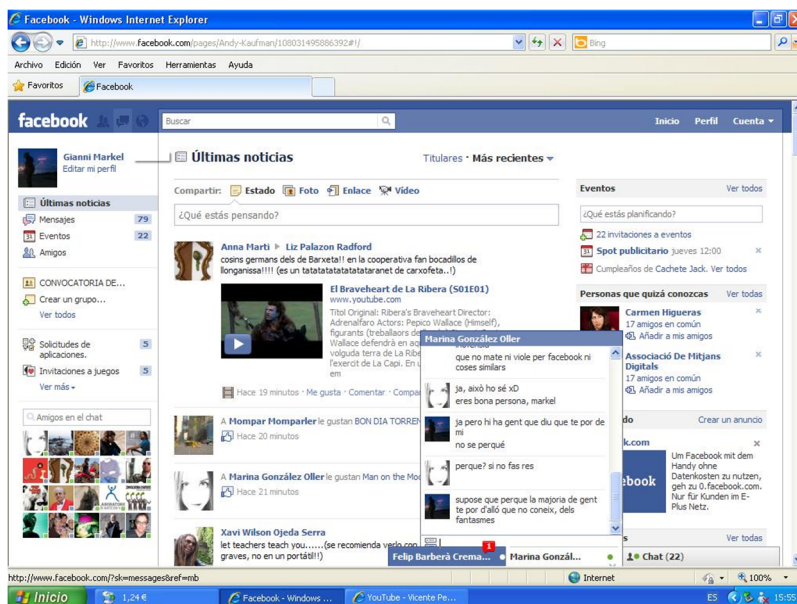
Nos interesaba sobre todo establecer contacto con gente que no tuviera la más mínima idea del proyecto, para los cuales Gianni era una persona más. Era como el personaje de Brian O'Blivion en la película

---

<sup>66</sup> Carrillo, Jesús, *op. cit.*, p. 61.

*Videodrome*<sup>67</sup> de David Cronenberg, que tan sólo vive en las miles de cintas de vídeo que su hija guarda en una habitación.

¿Quién eres? Ésta era la pregunta que recibíamos cada vez que queríamos entrar en contacto con alguien desconocido. Y que nos sirvió de excusa perfecta para acabar de definir quién era Markel. A cada persona debíamos relatarle nuestra historia, que se iba afianzando y haciendo sólida poco a poco, gracias a las muchas horas invertidas en este proceso de comunicación a través de la herramienta *what+* del Facebook, que nos permitía mantener, como hemos dicho antes, conversaciones escritas en vivo. A esto lo llamábamos jugar a Markel, nos metíamos dentro del personaje, y vivíamos su vida de una de las pocas maneras que podíamos vivirla. Poco a poco fuimos conociendo a gente a través de esta plataforma, se convertían pues en los amigos de Gianni, no en los nuestros, ya que nosotros simplemente representábamos un papel, ocultos tras la máscara en la distancia que supone la pantalla, lo que hizo patente cada vez más que habíamos fraguado una nueva existencia.



Ejemplo de conversación a través del *Chat* de Facebook.

<sup>67</sup>*Videodrome*, Dir. David Cronenberg, 89', Canadá/Estados Unidos, 1983.



Habíamos logrado otra forma de infectar la realidad. La narración era suprimida por la base de datos como discurso. Markel estaba dentro de un nuevo espacio, intransitable, al menos físicamente, sólo como un ente residual, esto es, un fantasma.

Carrillo, se refiere a éstos espacios de la siguiente manera:

*La subjetivización progresiva de los intercambios sociales se refleja en una paralela subjetivización de los espacios y de los tiempos que se vuelven a la vez más intensos y menos delimitables en términos objetivos.*

*(õ ) Como señala Lévy<sup>68</sup>, los procesos de telecomunicación que articulan las relaciones sociales y económicas contemporáneas se producen en ningún sitio, o al menos en ningún sitio que pueda localizarse según las coordenadas espaciales clásicas.*

*(õ ) Este ~~lugar~~ no es un lugar donde residir sino un lugar desde el que comunicar y desde el que desplazarse a otros lugares. El sociólogo Marc Augé<sup>69</sup> ha denominado a los nuevos lugares de la sociedad contemporánea . de la <<sobremodernidad>>- los <<no lugares>>, por oposición a la noción de <<lugar o espacio antropológico>>.*

*(õ ) Paul Virilio<sup>70</sup>, quien describe la nueva especialidad virtual como una marea deshumanizadora que amenaza con asolar todos los lugares junto con sus habitantes, la cultura informacional supone un desvanecimiento de los espacios reales que vienen a ser reemplazados por desterritorializados espacios virtuales.<sup>71</sup>*

---

<sup>68</sup> Pierre Lévy (Túnez, 1956), pensador reconocido en el campo de la *cibercultura*.

<sup>69</sup> Marc Augé, (Poitiers, 1935), antropólogo francés especializado en etnología.

<sup>70</sup> Paul Virilio, (París, 1932), Teórico reconocido por sus estudios sobre la tecnología y su desarrollo a través de la velocidad y el poder, en referencia al arte, la ciudad y el militarismo.

<sup>71</sup> Carrillo, Jesús, *op. cit.*, p. 42-47.

Así pues, nuestra creación, Gianni Markel, cumpliría una función residual, *fantasmática*. Incluso nos permitiríamos afirmar, de forma irónica o, si se quiere, incongruente, que es un habitante del no lugar, ya que es en estos espacios en los únicos en los que puede existir.



**GIANNI MARKEL (1979 E 2011)**

*In memoriam*

## 4. CONCLUSIONES

Al final de la novela gráfica de Frank Miller, *The Return of the Dark Knight*<sup>72</sup>, se ve un plano de Bruce Wayne en el que está guiando a un grupo de muchachos dentro de la Bat-Cueva a la lucha contra el crimen, en la página anterior, Batman había sido enterrado, pero Clark Kent, Superman, advierte que el hombre murciélago no ha muerto. Había nacido una nueva forma de entender a Batman. La leyenda continuaba, el símbolo perduraba.

Este ha sido un proyecto muy difícil de realizar, en el que hemos invertido muchísimas horas de trabajo práctico, y no menos tiempo invertido en conversaciones entre ambos autores para poder dotar de un fundamento teórico que pudiera, agrandes rasgos explicar todo nuestro trabajo y su porqué. Ha sido un proyecto ambicioso, que nos ha planteado muchas dudas desde un principio, pero se debe entender como una gran mofa al arte desde el arte, como vía para poder entender nuestra situación como artistas emergentes. Hacemos referencia del modo que un trabajo de estas características requiere, en ambas partes del trabajo, a temas *como la identidad, la construcción del sujeto, el simulacro, el binomio realidad-ficción o los medios masivos de representación/comunicación*, que tan sólo podemos dejar esbozados en relación a nuestra práctica artística, pero que cada uno podía ser abarcado en una futura tesis doctoral. Podemos decir que hemos plantado una pequeña semilla.

A medida que ha ido avanzando nuestra investigación se han ido cumpliendo los objetivos principales, sometiendo a estudio la interacción de nuestro personaje ficticio, Gianni Markel, en los distintos medios de

---

<sup>72</sup> Miller, Frank, Janson, Klaus y Varley, Lynn, *Batman. El regreso del señor de la noche*, Barcelona, Norma, 2002.

representación que hemos elegido como base para insertarlo en la realidad.

En *MARKEL (La historia de un artista)*, la obra de carácter documental que forma el eje central de nuestro trabajo, Javier Godoy, uno de los entrevistados dice: ***¡La intención de Markel no es que esto sea una novela, sino que parezca una novela desde fuera!***. Esta cita deja clara la actitud de nuestro proyecto, es desde esta visión epidérmica, aparentemente superficial, desde dónde queremos rescatar al sujeto, para mediante la repetición, digamos banal, de la anécdota, interferir de modo irreparable en *el plano de lo real*. No se puede eludir la frase de Martín Piolatti -que hace más evidente si cabe la razón de ser de nuestro proyecto- en otra de las entrevistas: ***¡(Markel) Quería hacer de todo lo multiplicable una cosa única!***.

Para concluir, nos vemos obligados a puntualizar que este es un proyecto que un proyecto que continúa abierto, ya que como hemos hecho alusión en esta justificación teórica, Gianni Markel, es un ente residual, habitante de los nuevos espacios vacíos de la red cuyo devenir ya se nos está escapando de las manos, claro caso de rebeldía *frankensteiniana*, de rebelión de la obra contra su creador. Por eso no dudamos en finiquitar su existencia al final de la obra documental, fechando su muerte a modo de cierre, metafórico, por supuesto,

Hemos comprobado que no es difícil actualmente, con los medios de los que disponemos, acercarnos a la idea de demiurgo, como quiso Víctor Frankenstein, pues, los medios de reproducción técnica, como la fotografía y el vídeo, y su consiguiente reproducción a través de los medios de comunicación, hacen de rayo eléctrico y de maquinaria catalizadora para dar vida al monstruo, siguiendo con el símil de la novela de Mary Shelley. Así pues, podemos concluir respondiendo afirmativamente a la hipótesis planteada al principio de esta tesis, habiendo cumplido todos los objetivos que nos habíamos propuesto.



## 5. BIBLIOGRAFÍA

AUGÉ, Marc, *Los no lugares: espacios del anonimato: antropología sobre modernidad*, Barcelona, Gedisa, 1993.

AUMONT, Jacques, *EL ojo interminable, cine y pintura*, Barcelona, Paidós, 1989.

BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Cairos, 1987.

BENJAMIN, Walter, *Sobre la fotografía*, Aldaia, Pre-Textos, 2004.

BORGES, Jorge Luís, *Ficciones*, Madrid, Alianza, 2009.

BORGES, Jorge Luís, *El libro de arena*, Madrid, Alianza, 2009.

CARRILLO, Jesús, *Arte en la red*, Madrid, Cátedra, 2004.

DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento, estudios sobre cine I*, Barcelona, Paidós, 1984.

DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo, estudios sobre cine II*, Barcelona, Paidós, 1987.

GUBERN, Román, *Máscaras de la ficción*, Barcelona, Anagrama, 2002.

KRACAUER, Siegfried, *Teoría del cine, redención de la realidad física*, Barcelona, Paidós, 1996.

KRIS, Ernst y KURZ, Otto, *La leyenda del artista*, Madrid, Cátedra, 1982.

ORTIZ, Áurea y PIQUERAS, María Jesús, *La pintura en el cine*, Barcelona, Paidós, 1994.

LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.

LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne y LEUTRAT, Jean-Louis, *Cómo pensar el cine*, Madrid, Cátedra, 2003.

NICHOLS, Bill, *La representación de la realidad, cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, Paidós, 1997.

SONTAG, Susan, *Sobre la fotografía*, Madrid, Alfaguara, 2005.

SHELLEY, Mary, *Frankenstein. El moderno Prometeo*, Barcelona, Bruguera, 1981.

STEVENSON, Robert Louis, *El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde*, Barcelona, Ediciones B, 1999.

TRÍAS, Eugenio, *Lo bello y lo Siniestro*, Barcelona, Ariel, 2006.

VIRILIO, Paul, *El ciber mundo: la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra, 1997.

VIRILIO, Paul, *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988.

WILDE, Oscar, *El retrato de Dorian Gray*, Barcelona, Planeta, 1989

## Revistas

*Cahiers du cinema*, España, (27), Octubre 2009.

*Cahiers du cinema*, España, (33), Abril 2010.

Q. *The UK's biggest music magazine*, London, 277, August 2009.

## Películas

*Cravan vs Cravan*, Dir. Isaki Lacuesta, 109q España, 2002.

*Crumb*, Dir. Terry Zwigoff, 119q E.E.U.U., 1994.

*Exit trough the gift shop*, Dir. Banksy, 87q Reino Unido, 2010.

*F for Fake*, Dir. Orson Welles, 85q E.E.U.U., 1975.

*Frankenstein*, Dir. James Whale, 71q E.E.U.U., 1931

*Frankenstein*, Dir. J. Searle Dawley. 16q E.E.U.U., 1910.



*In still here*, Dir. Casey Affleck, 106q E.E.U.U, 2010.

*Man on the moon*, Dir. Milos Forman, 111q E.E.U.U., 1999.

*Mary Shelley's Frankenstein*, Dir. Kenneth Branagh, 127q Reino Unido/Japón/E.E.U.U., 1994.

*The Devil and Daniel Johnston*, Dir. Jeff Feuerzeig, 110q E.E.U.U., 2005.

*The Portrait of Dorian Gray*, Dir. Albert, Lewin, 110q E.E.U.U., 1945.

*The prestige*, Dir. Christopher Nolan, 128q E.E.U.U., 2006.

*This is Spinal Tap*, Dir. Rob Reiner, 82, E.E.U.U., 1984.

*Videodrome*, Dir. David Cronenberg, 89q Canadá/E.E.U.U., 1983.

*Zelig*, Dir. Woody Allen, 79q E.E.U.U, 1983.

## **Páginas Web**

<http://andykaufman.jvlnet.com/core.htm>

<http://www.blogdecine.com/>

<http://www.crazydave.com/>

<http://www.lashorasperdidas.com/>

<http://www.lutherblissett.net/>

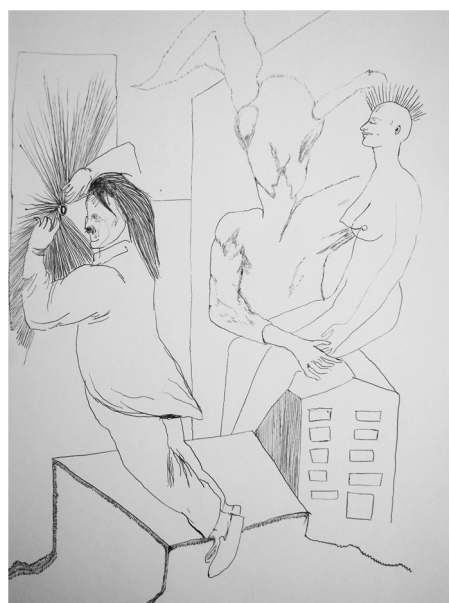
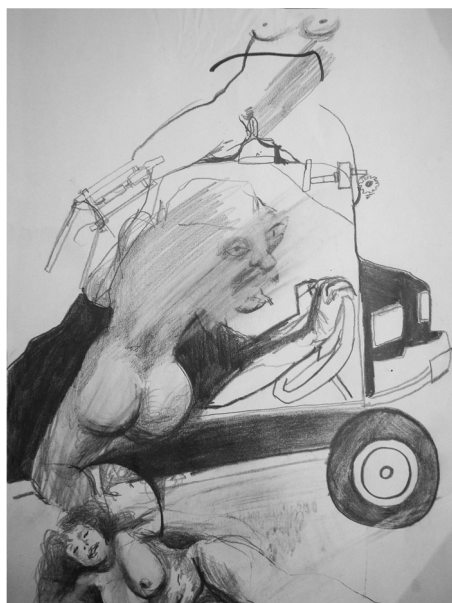
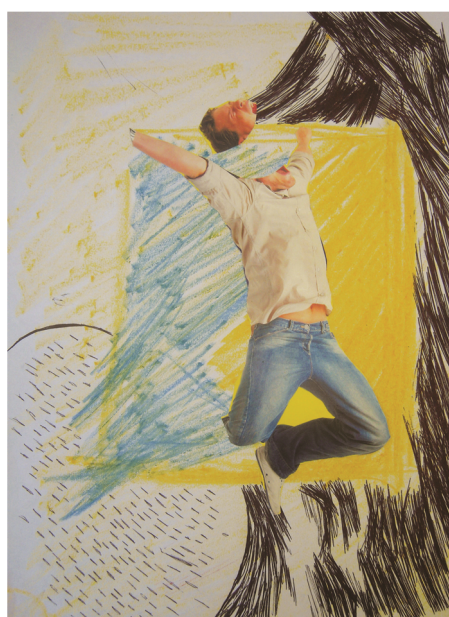
<http://www.tonyclifton.net/>

[http://www.wumingfoundation.com/italiano/bio\\_castellano.htm](http://www.wumingfoundation.com/italiano/bio_castellano.htm)

## 6. ANEXO: La obra de Gianni Markel

Creemos oportuno realizar este añadido, a modo de catálogo de la obra principal .supuesta- de Gianni Markel, que aparece en el trabajo documental y no hemos incluido en el corpus teórico.

### 1- Obra Plástica





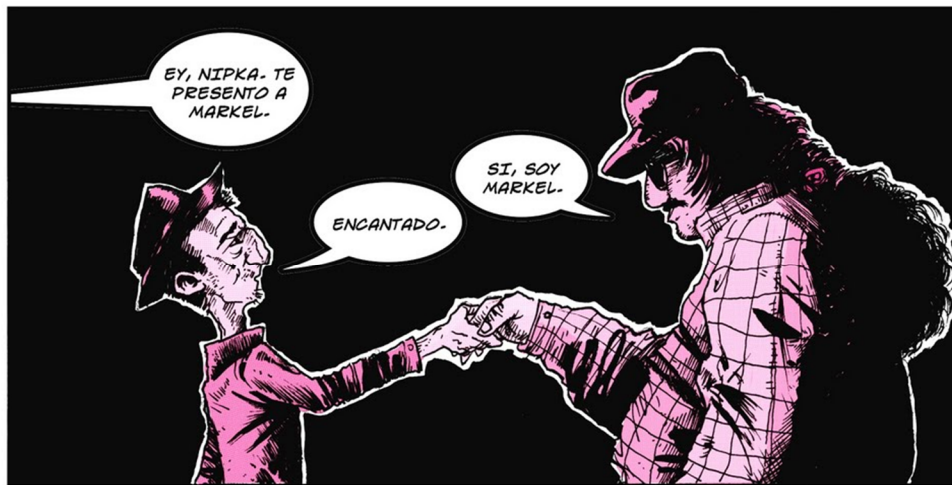
# MARKEL



LA NUEVA CARNE (EL DESAPROVECHADOR) ..... 3) GIANNI MARKEL



- Infecciones en nuestra obra lejos de Markel.



ESCRITO POR **GIANNI MARKEL** E ILUSTRADO POR **PERPIÑÁ**

## 2- Fotografía







### 3- Acciones



A screenshot of a Facebook video player. The video shows a man in a dark jacket and sunglasses signing autographs at a table. The video player interface includes a progress bar, a play button, and a volume icon. Below the video, there are several sections: 'Personas etiquetadas en este video' (People tagged in this video), 'Market: inesperada aparición en galería del norte de México [HQ]' (Market: unexpected appearance in gallery in northern Mexico [HQ]), and 'Burger - All you can eat!'. The Facebook interface also shows a sidebar with various advertisements and a chat window.

#### 4- Vídeo/Cine

- a. *Els tres porquets*. Gianni Markel, 1d 0m 1998
- b. *Erwachen* (El despertar), Gianni Markel, 8d 6m 2004
- c. *Mis favoritos de Hollywood*, Gianni Markel, 2d 4m 2008

Consultar canal de *vimeo*: <http://www.vimeo.com/user7063531>

#### 5- **MARKEL (La historia de un artista)**

*Ficha del documental:*

Título: *MARKEL, La historia de un artista*

Género: Documental de ficción

Directores: Luis Miguel Alonso y Vicente Perpiñá

Intérpretes: Martín Piolatti, Javier Godoy, Mara Orduña, Mette Holst Chrstensen, Iván Cáceres, Federico Hussni, Vicent Barrachina, Luis Miguel Alonso, Vicente Perpiñá y José Luis Pérez Serrano.

Canciones: Raulen Boy

Productora: PAM!

Duración: 46q

Formato: Vídeo

País: España

Año: 2010/2011

#### 6- Más en:

<http://es-es.facebook.com/gianni.markel>

<http://giannimarkel.blogspot.com/>

<http://www.youtube.com/watch?v=r7tSXUka8kg>





## AGRADECIMIENTOS

A mis padres y familia, a Luismi, a Lorena Rodríguez y José Luis Clemente, a todos aquellos que se han involucrado físicamente en este proyecto, al Felip y a los compañeros del Máster que han compartido fútbol.

Al auténtico Gianni Markel que vive en Alemania; y a Alison, porque mis intenciones son buenas.

