

tf g

memoria

comunicación  
audiovisual



TÍTULO: \_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

CODIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

**PALABRAS CLAVE:** \_\_\_\_\_

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_





## ÍNDICE:

1. PROPUESTA INICIAL:	Pág. 2.
2. OBJETIVOS:	Pág. 3.
3. REFERENTES:	Pág. 4.
4. JUSTIFICACIÓN:	Pág. 9.
5. PROCESO DE PRODUCCIÓN:	Pág. 18.
5.1. PREPRODUCCIÓN	
5.2. PRODUCCIÓN	
5.3. POSTPRODUCCIÓN	
6. RESULTADOS:	Pág. 24.
6.1. SERIE FOTOGRÁFICA	
6.2. APLICACIÓN A DISPOSITIVOS: CARTELES Y <i>BANNER</i>	
7. BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA:	Pág. 39.

## 1. PROPUESTA INICIAL:

En este Trabajo de Fin de Grado hemos llevado a cabo la creación de la serie *Hibris Hembrina*. Siete fotografías digitales a color, las cuales tienen dos fines específicos. En primer lugar, generar el material que compondría la exposición ficticia de la fotógrafa Enya Kyokai, la cual tendría lugar en el Centro de Cultura Las Cigarreras de Alicante. El segundo fin es elegir tres de las siete fotografías, y concretar un fragmento de cada una de estas, resultando de este modo tres carteles y un *banner*, elementos que conforman la campaña publicitaria ficticia de dicha exposición. De este modo, estos elementos se difundirían en diferentes plataformas.

Por otro lado, y como vamos a desarrollar a lo largo de este TFG, las siete fotografías son autorretratos ideados y elaborados a partir de diversos referentes visuales y que giran en torno a un único referente temático: la mitología griega. Kyokai encarna cada uno de los siete personajes mitológicos seleccionados para la ocasión y realiza las fotografías.

La autora decide promocionar su creatividad, calidad artística y dominio de la técnica mediante esta serie, la cual sirve a su vez como campaña publicitaria de la futura exposición. Muestra a mujeres propias de la mitología griega con su propio físico, representándolas bajo su punto de vista, sobre cómo serían estos personajes en la actualidad, y bajo el concepto de la *hibris*, castigo impuesto por los dioses por la desmesura y el exceso. Los personajes son Afrodita, Artemisa, Hera, Atenea, Medusa, Pandora y Antígona.

## 2. OBJETIVOS:

- Realizar una serie de fotografías digitales con calidad y que giren en torno a un tema concreto de interés personal, destinada a una exposición ficticia en el Centro de Cultura Las Cigarreras.
- Seleccionar y aplicar tres fotografías a dos de los dispositivos de difusión más utilizados en la publicidad de este tipo de eventos.
- Diseñar tres carteles y un *banner* teniendo en cuenta valores como la jerarquía, la composición y que se trata de un reclamo publicitario.
- Aproximarnos a la historia de los siete personajes, analizar cómo han sido representados y conocer la simbología de los elementos o acciones que las definen, para posteriormente hacer una reinterpretación de las mismas desde la actualidad. Convertir la imagen clásica de cada uno de los personajes a la moderna, a la actual, en función del concepto de la *hibris*.
- Demostrar la capacidad creativa, innovadora y técnica de la autora, estando ante la cámara como tras esta.
- Hacer un gran uso del rostro, a la hora de mostrar el carácter de cada uno de los personajes mitológicos escogidos.

### 3. REFERENCIAS:

Si bien en un primer momento, el presente TFG tiene como principal referente el trabajo de la artista Cristina Otero, durante el proceso de investigación y conforme se ha ido concretando el tema, hemos ido encontrando otro tipo de referentes visuales que han ido nutriendo nuestra propuesta.

Cristina Otero realiza fotografías autorretrato, generalmente primeros planos que posteriormente pasan a la fase de postproducción en *Adobe Photoshop*. Estos detalles mencionados son los que se muestran en cada una de las fotografías de *Kyokai*, incluyendo su edición, llena de contrastes y naturalidad. Sin embargo, lo más característico de la obra de Otero es la expresión facial, el uso que ella le da, sacando partido de esta forma a sus fotografías.



Fig. 1. *Fire Dancer* (2013), fotografía de Cristina Otero.



Fig. 2. *Monster* (2012), fotografía de Cristina Otero.



Fig. 3. *Scarred* (2014), fotografía de Cristina Otero.



Fig. 4. *Kill Them* (2012), fotografía de Cristina Otero.



También, escritos como *Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale*, de Golrokh Eetessam Párraga (2009), en el cual hace mención a personajes fatales como Pandora y la *Teogonía* de Hesíodo (1966), principal referente en este caso, donde el autor explica la mitología con poesía.

Presentes en la campaña, existen referentes visuales como pinturas de los autores El Greco y Caravaggio, con los claroscuros en sus obras, pero especialmente las del autor Rembrandt, por sus retratos y contrastes. Existe cierta relación entre una obra de dicho autor y Afrodita de *Hibris Hembrina* por sus tonos cálidos, tipo de plano según escalaridad y contraste.



Fig. 5. A la izquierda, *Retrato de Rosabla Peale* (1820), pintura de Rembrandt.  
Fig. 6. A la derecha, *Afrodita, Hibris Hembrina* (2015), fotografía de Enya Kyokai.

También, referentes mitológicos secundarios como las esculturas propias de la Antigua Grecia, por su tema, como las de Bernini y Miguel Ángel, para conocer aún más los mitos, sobre qué cuentan y cómo se representan.



Fig. 7. A la izquierda, *El Rapto de Proserpina* (1622), escultura de Bernini.



Fig. 8. A la derecha, *Medusa* (1630), escultura de Bernini.

Por último, cabe mencionar que ha sido necesaria la búsqueda de peinados y maquillajes en imágenes, hasta hacer una selección de cuáles son los elegidos para cada uno de los personajes, según su carácter e intenciones que queremos mostrar, explicado con posterioridad.



Fig. 9. A la izquierda, fotografía de @lovelylocksbm, extraída de *Instagram*.



Fig. 10. A la derecha, fotografía de @full\_eclipse, extraída de *Instagram*.



Fig. 11. Fotografia de @Lindahallbergs, extraída de *Instagram*.

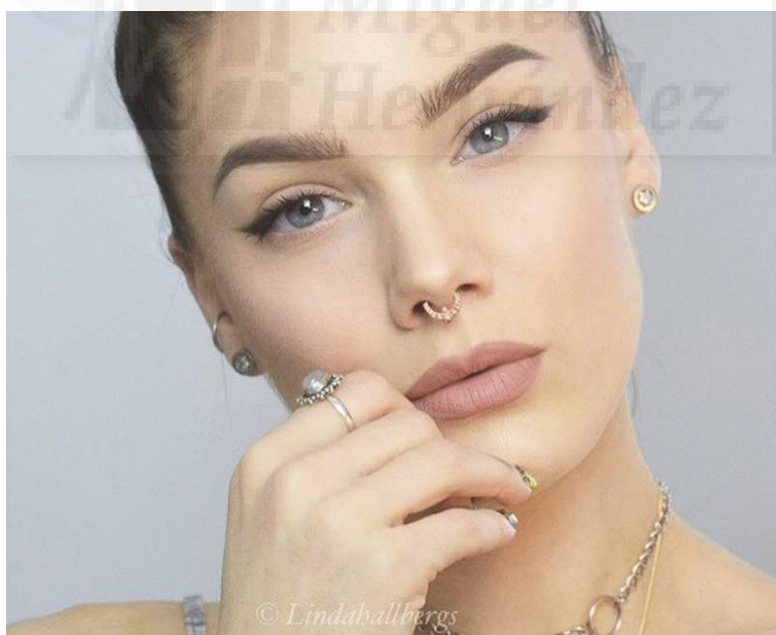


Fig. 12. Fotografia de @Lindahallbergs, extraída de *Instagram*.

#### 4. JUSTIFICACIÓN:

La serie la utilizamos primeramente, cumpliendo con la línea del TFG a la que está adscrito, para exponer el trabajo en una sala existente, como el Centro de Cultura Las Cigarreras, y, posteriormente, para seleccionar tres de estas y aplicarlas a una campaña publicitaria ficticia con el fin de promocionar el trabajo de Enya Kyokai que se expondría en la sala. La campaña publicitaria, estaría conformada por los carteles y *banner*. Tenemos en cuenta que este último se difundiría en la página web oficial del lugar del Centro de Cultura Las Cigarreras -<http://www.cigarreras.es>-.

Por ello, hemos realizado el diseño de tres carteles para la campaña, utilizando un fragmento de tres fotografías distintas, y difundíendolo de forma impresa, en los lugares donde se pueda colocar carteles, publicitando la exposición futura, y tecnológicamente, mediante las redes sociales, teniendo a *Facebook* como principal plataforma. Por otro lado, el *banner*, que llame la atención al espectador, sin tanta información, para que este pulse sobre dicho *banner* y le lleve a la página indicada donde se explique la exposición y la inauguración de esta. Para ello, hemos tenido en cuenta que las fotografías tengan, de manera suficiente, un tamaño y calidad importantes, para una mejor publicidad.

De acuerdo a los objetivos del trabajo, Kyokai encarna el papel de siete mujeres, las cuales pertenecen a la mitología griega, consideradas en ella como las causantes de los males de la humanidad, y quienes tienen algo más en común, lo que viene a ser el concepto del proyecto: la *hibris*. El término “*hibris*” proviene del griego antiguo, y se traduce al español como “desmesura”. La *hibris* era un castigo impuesto por los dioses, cuando alguien sobrepasaba los límites, considerándose esto como algo irracional y desequilibrado, con incluso furia y orgullo, cuando al fin y al cabo no era así. Los personajes que se tratan en las fotografías tienen en común el hecho de que han realizado algo considerado como “mal”, la desobediencia, incluso la venganza, cuando, bajo el punto de vista de la autora, estas mujeres tuvieron motivos razonables por los que llevaron a cabo sus actos. Toda acción tiene sus motivos, y depende del contexto en el que se haya nacido y evolucionado: defender la psicología de lo íntimo, de lo



psicoepistemológico, la encarnación del ser en toda su espesura ontológica y no reprimir el sentimiento del mal.

Por otro lado, es importante mencionar que junto al tratamiento de la *hibris*, se tiene como objetivo la representación de estos personajes transportados a la actualidad. Por lo tanto, la autora da su punto de vista sobre cómo serían esos personajes en la actualidad.

En cuanto a los referentes, tenemos como principal referente a Cristina Otero, por su forma de realizar las obras. Otero realiza fotografías autorretrato con luz solar, haciendo hincapié en los primeros planos, otorgándole gran importancia al rostro, su principal elemento, quien se suele ayudar de maquillaje u otros, pero siempre teniendo como clave al gesto y expresión facial, llegando de este modo a mostrar múltiples emociones con un primer plano. También, edita en *Adobe Photoshop* con contrastes pronunciados, lo cual se muestra en las fotografías de la serie *Hibris Hembrina*. Posteriormente, la mitología griega es el referente temático, tras la anterior artista. Textos como la *Teogonía* de Hesíodo (1966), nos han servido para conocer la mitología griega, sus personajes y sus actos. También, pintores como El Greco, Rembrandt, Caravaggio, con los contrastes y claroscuros en sus obras, y tanto esculturas propias de la Antigua Grecia, por su tema, como las de Bernini y Miguel Ángel. Por último, múltiples peinados y maquillajes para conocer y elegir cuál es la mejor preparación estética del personaje.

Ahora será entonces cuando hablaremos de los personajes. Recordemos que son Afrodita, Artemisa, Hera, Atenea, Medusa, Pandora y Antígona, y añadamos que por cada personaje hay un elemento principal y fundamental que lo simboliza. Sin embargo, hay que conocerlos de uno en uno para entender las fotografías y lo que hemos querido transmitir con estas, teniendo estas en común un concepto: la *hibris*.

Comenzamos con Afrodita (fig. 17). Enya Kyokai encarna el papel de este personaje en una de las fotos. Afrodita procede de la mitología griega, considerada principalmente como la diosa del amor. También, la diosa de la belleza, siendo la diosa

más bella de todas las mujeres.

Se casó con el dios del fuego Efesto, estando enamorada de Ares, dios de la guerra, con quien tenía relaciones durante el matrimonio, considerándose como adulterio, cuando en ese contexto, incluso en el actual, el hecho de que la mujer le fuese infiel a su pareja es algo imperdonable y de gran castigo. Afrodita es una mujer conocida por ser la diosa del amor, pero sin embargo, no hace referencia al amor que conocemos. Más bien, es al deseo sexual, el ansia de tener relaciones sexuales, siendo este el don que ella tenía: con una sola mirada a quien quisiese tener en sus manos, el hombre ya estaba disponible para ella. Afrodita siempre ha tenido un gran poder de seducción, y es lo que se ha querido llevar a cabo en esta fotografía. Además, también he de citar que Afrodita es conocida también por sus iras, por lo que hay gente que la considera como una diosa del amor pero inocente, cuando bajo mi punto de vista, no es así: creaba maldiciones a quien no la honrase, como hizo con las mujeres Lemnos, creándoles un insoportable olor como castigo. Por lo tanto, hablamos de una mujer con maldad.

En esta fotografía, usamos la rosa de la fotografía es símbolo del amor y de la pasión, aunque sus espinas indican el dolor. Afrodita era una mujer a la que le encantaba tener relaciones sexuales, siempre tentando a los hombres. Sabe cómo hacerlo, y lo consigue con gran facilidad, por lo que el orgullo del personaje aumenta. En esto último hablamos del deseo sexual físico, aunque por otro lado también ha sentido amor, más allá de lo físico, como le ocurrió con Ares, del cual acabó enamorándose, sufriendo al final porque fueron descubiertos estando en pleno matrimonio, de ahí las espinas de las rosas. Puede ser la más bella del universo y poder adquirir en el sexo a quien quiera, pero, como cualquier otra persona, siempre habrá dolor en alguna parte de su vida. Un don, bajo el punto de vista de Kyokai, no hace feliz a una persona por completo. Tras la rosa, sujeta con sutileza y especial cariño y aprecio, aparece la modelo elegante por su pelo largo, melena ondulada, el cual cae por un hombro, dejando al descubierto el otro, aumentando la sensualidad, y los importantes rasgos, los ojos y los labios: los ojos con un maquillaje ahumado que potencia la mirada, aumenta el poder de conquista, embrujando a todo hombre que desea, y los labios rojos, el mismo color de la rosa. Dos

puntos clave de la fotografía: el color rojo de la pasión. La pasión está hasta en los labios, lugar donde se considera que al ser besado se ha empezado una relación sexual, una ya infidelidad. Así pues, se muestra el instinto sexual y la fogosidad de las mujeres, que se vive incluso en la actualidad, aunque sea más visto en los hombres - “visto” hace referencia al hecho de que, bajo mi punto de vista, se vea más en los hombres, no significa que las mujeres no provoquen lo mismo, ni se les vea con los mismos ojos-.

Por otro lado, totalmente contraria a Afrodita, nos encontramos con Artemisa (fig. 18), reconocida como la diosa de la naturaleza y la caza. Como se ha dicho, la más contraria a Afrodita, por su virginidad, y siempre en contra de la seducción, las relaciones sexuales, la tentación y la pasión. Joven arisca y vengativa, y que estropeaba todas las relaciones sexuales que veía, interrumpiéndolas por estar en contra de ello. Siempre portaba su arco y sus flechas, objetos que remarcan que está relacionada con la caza. También, conocida por ser protectora de los animales salvajes, recibiendo el nombre incluso de “la diosa de las fieras”.

Bajo el punto de vista de la autora, en la actualidad, puede haber mujeres que se mantengan vírgenes, estando en contra de la gente a la que le agrada la sexualidad, considerándolo algo tan íntimo, en el que usas tu cuerpo y se lo das “prestado” a otro, por lo que este te acaba utilizando. Sin embargo, no la consideramos virgen, he ahí la espalda desnuda pero vacía de sensualidad. Una mujer que no es virgen, con un gran carácter y segura de sí misma. Muy estricta, hasta hacer una selección minuciosa de con quien tendría relaciones sexuales. Creemos que así es como piensa Artemisa, y en esta fotografía quisimos representarla con un peinado muy cómodo y sencillo. Una trenza enredada que cayera por la espalda desnuda, actual y cómodo, sin presumir, ni seducir a nadie; un maquillaje sencillo, ligado a lo citado anteriormente, de tal forma que no se notara, sólo para mejorar la imagen en la fotografía, puesto que entendiendo cómo es este personaje, no se aplicaría nada de esto, al no querer presumir, al no tener necesidad de verse guapa ni de seducir a nadie. Por otro lado, nos encontramos con el perro, símbolo de la caza, ya que es una raza de caza, Jack Russell Terrier, muy territorial, con mucho carácter y veloz. Artemisa aparece de espaldas, pero eleva la cabeza, con orgullo y carácter, y el animal remarca el egocentrismo y la maldad de esta.

Por otro lado, nos encontramos con Hera (fig. 19). Las historias cuentan que era la tercera esposa legítima y hermana de Zeus, al ser hija de Cronos y Gea. Es la diosa de la familia y protege a las mujeres casadas. Esto último se debe a que Zeus, tal y como es conocido, era constantemente infiel. Aunque no se viese bien la infidelidad, no ocurría lo mismo en los hombres que en las mujeres al cometer adulterio, ocurre casi lo mismo hoy en día. Hera era una mujer celosa, vengativa, con mucho carácter e incluso violenta. Sin embargo, aunque a veces iba en contra de Zeus, teniendo fuertes discusiones con él por sus infidelidades, acudía a las amantes de este, incluso de los hijos que había generado con estas, y les generaba problemas, desastres, entre otros. Siempre persiguiéndoles para causarles algún mal. Acabaría de este modo con una *hibris* sin razón por parte de los hombres, encontrándose estos de manera superior a ellas. Los hombres pueden hacer cosas que las mujeres no, y Hera al enfadarse, teniendo motivos suficientes para ello, acaba siendo castigada cuando lo que tiene es rabia de no poder centrar ese ideal de familia y que su hombre no se salga de esta.

Sin embargo, Hera amaba a su marido, y a pesar de las infidelidades, se quedaba con él por amor. Hera siempre ha creído en el ideal de familia. No le gusta que Zeus tenga relaciones sexuales con otras mujeres, pero ante todo lo ama, y no quiere perderlo. Eso ha sido lo que hemos querido llevar a cabo en la fotografía. Fue difícil llevar a cabo la mirada. Requería mucha concentración, en un papel tan importante como el de Hera. Una mujer que al final se quedaba con su marido, aunque no le gustara lo que él hacía. Agarrada a él, a ese ideal de familia, conservadora en la actualidad, con el anillo en la mano, el cual simboliza la unión matrimonial. Es una fotografía que quisimos representar con total naturalidad: ambos cuerpos desnudos en la toma, del cariño y para aumentar la ideología que se tiene sobre la familia, remarcando la cercanía, en especial la que Hera quiere. Cabe citar que todo esto no quita que Zeus la quiera, puesto que él la ama, pero tiene la necesidad de tener experiencias sexuales con otras mujeres, por eso él deja que ella se ponga sobre su pecho y que le acaricie el brazo.

Optamos por un peinado sencillo, natural y del día a día, que la representa. Melena suelta para cubrir los hombros, lo cual marca la relajación, sensualidad y aumenta la belleza del personaje, puesto que Hera se consideraba como una de las



mujeres más bellas de la mitología griega, encontrándose tras Afrodita, y junto a Atenea. El maquillaje realza su belleza, aumentando sutilmente la potencia de la mirada y manteniendo la naturalidad.

También, hemos interpretado a Atenea (fig. 20), diosa de la guerra y protectora de las ciudades. También, conocida como la diosa de la razón, y por ser eternamente virgen. Es una de las mujeres más bellas de la mitología griega, compitiendo con Afrodita y Hera, siendo la primera la que ganó. Completamente estratega, muy inteligente y con un gran carácter. Conseguía todo lo que quería, y si alguien decía o hacía algo que no le gustase, lo castigaba con un gran mal, como ocurrió con Medusa, mujer que convirtió en gorgona.

Por lo tanto, Atenea aparece en un formato vertical por su rigidez, en el centro de la imagen, por su carácter estricto, mirando a la cámara con su amenazante mirada y al acecho, asegurando que tiene cualquier poder para castigar a todo aquel que diga o haga algo que a ella no le sea satisfactorio o agradable, con la cabeza agachada y el pelo recogido. Bajo el punto de vista de la autora, busca “su” perfección”, presente en su egoísmo y orgullo. Así, interpretamos una perfecta simetría, representando su orden, sus perfecciones, sus manías y su control. Es la fotografía más simple de la serie en cuanto a elementos, pero una de las más arriesgadas puesto que solo hemos usado el rostro: con ese carácter ya vemos a la diosa con más carácter de dicha mitología.

Como se ha citado anteriormente, Atenea castigó a Medusa (fig. 21), y este último personaje es uno de los más conocidos de la mitología griega en la actualidad. Era una mujer muy bella, una doncella envidiable, según cuenta dicha mitología. Se dice que fue convertida en gorgona al ser violada por Poseidón, el dios del mar. Sin embargo, también se dice que Medusa, al ver una de las estatuas de Atenea, dijo que tampoco era tan guapa como la gente decía y la diosa misma se creía. Atenea, al enterarse de lo que esta mencionó la convirtió en gorgona. Una gorgona es un monstruo mitológico que se caracteriza por tener en la cabeza, en vez de pelo, múltiples serpientes, y que al mirarle cualquier persona a los ojos, se convertía en piedra. Existían dos gorgonas inmortales antes de que Medusa fuese convertida, Esteno y Euriale. Sin embargo, al realizar dicha

maldición, Medusa se convirtió en una de las tres gorgonas y única mortal.

En este caso, hemos querido realizar un autorretrato sencillo a la vista pero con mucho significado. Medusa ha dejado de ser bella por haber presumido de su belleza. La historia demuestra la falta de seguridad que aparenta tener Atenea, el personaje que hemos comentado con anterioridad. Si Atenea se considera la más bella, tiene que estar segura de sí misma y no convertir a nadie por un simple comentario, por una crítica, la cual es realmente una opinión, la cual nace de nuestras experiencias y contexto en el que uno crece. Sin embargo, lo hizo, y Enya Kyokai piensa que Medusa se veía igual de guapa de lo que se creía Atenea. Nos encontramos ante dos casos iguales: ambas se ven guapas, posiblemente una más guapa que la otra, pero Atenea es una diosa, se encuentra en alta cuna, y tiene poderes, y Medusa no. Lo principal que las diferencia provoca que Atenea tenga el poder y la capacidad de hacer que Medusa acabe siendo una gorgona, un monstruo que ya no puede disfrutar de su belleza, ni de los suyos, al ser trasladada con las otras dos gorgonas. Por lo tanto, es una mujer que no quiere ni verse siquiera, ni que la vean, por su enorme cambio, de la belleza a la fealdad, aunque tiene un fuerte carácter con un gran enfado al haber sido convertida.

Así pues, el maquillaje era innecesario, al no verse el rostro. Si el personaje mira a la cámara, no 'paralizamos' al espectador, no lo convertimos en piedra, por lo tanto, no hacemos nada. Y si el personaje lo queremos encarnar pero mostrando cómo sería en la actualidad bajo el punto de vista de la autora, dejamos a un lado las típicas representaciones de serpientes en la cabeza, colmillos afilados y mirada terrorífica. Sin embargo, utilizamos el pelo rizado y en movimiento, de las forma y las vivas y enfadadas serpientes, y le añadimos a estas el color verde oscuro propio de la piel de la gran mayoría de este tipo de reptiles, en la edición. Además, las uñas de color morado, un color oscuro y frío, pero algo deforme en la tinta, puesto que, recordemos, ya no existe perfección alguna en este personaje. Jugamos con los colores, y la luz, hasta crear un gran contraste provocando así un mayor dramatismo en la escena.

Una mujer que ha sido convertida en algo horrible, de tal modo que no puede verse ni ella misma, al presumir y no valorar, tanto como Atenea quería, a esta.

Por otro lado, nos encontramos con otro de los personajes más conocidos de la mitología y aplicados en la actualidad, principalmente por el mito de Prometeo: Pandora (fig. 22). Prometeo fue un hombre que le robó a los dioses el fuego con el fin de entregárselo a los hombres, y Zeus inventó el castigo: creó a Pandora y le dio a esta una caja. Al crearla, hizo que cada dios le otorgara al personaje una cualidad (belleza, sensualidad, habilidad, entre otros), y le pidió que no la abriese bajo ningún concepto, sabiendo que al final la iba a abrir por la curiosidad que tienen las personas. Un día, Pandora no pudo resistirse y abrió la caja: salieron todos los males a la humanidad, excepto la esperanza, por lo que el mundo de los hombres se convirtió en un lugar repleto de desgracias humanas. En este mito, es donde se conoce a la mujer como la causante de todos los males de la humanidad, cuando Kyokai piensa que no lo es: la curiosidad la tiene hasta el hombre. Cualquier humano, incluso un Dios, puede tener curiosidad por algo.

Cuando hablamos de la “Caja de Pandora”, hablamos de algo que no tiene tanta importancia y que lleva a cabo cosas desastrosas. Esto equivale a Eva, en la Biblia, mitología cristiana, cuando muerde la manzana en el Jardín del Edén. Por lo tanto, se ha aprovechado la caja como principal elemento de la imagen. Podemos decir que es la fotografía con el personaje más reconocible, con respecto a las demás, por la caja y por la expresión facial. La sorpresa que se muestra en los ojos, observando al espectador receptor. También, por su guirnalda de flores, quien la porta desde que la recibió, regalo de las diosas. De hecho, la representamos como una joven bella e inocente, puesto que es así según la autora. Desde su creación, aprendió de los demás, cada dios le enseñó distintas cualidades y capacidades, pero sin embargo, la curiosidad reside en todos los seres. De este modo, con la guirnalda de flores, colores primaverales y alegres, y el maquillaje natural y elegante se hace un rostro joven inocente y bello.

Por último, nos encontramos con Antígona (fig. 23), condenada a ser sepultada viva por echarle tierra sobre el cuerpo de su hermano fallecido, el cual no iba a ser enterrado, orden de su tío Creonte. Se dice que si no se sepultaba el cuerpo, el alma estaría vagabundeando por la tierra para siempre. Durante el encierro de Antígona, antes

del día de su castigo, se ahorcó. El prometido de esta, el hijo de Creonte, se suicida tras enterarse, posteriormente sucede lo mismo con la madre de este último, es decir, la mujer de Creonte, quedándose solo el Rey. Aquí se produce la profecía, cuando el propio Creonte ha matado a su familia, a sus seres queridos.

Por lo tanto, en la fotografía hemos querido mostrar, principalmente, un gran dramatismo, esa historia trágica, tanto en la expresión y posición de la modelo como en la posterior edición, de la que se hablará después. Usamos la tierra, con el personaje llorando, momento en el que la tira sobre el cuerpo de su hermano, momento en el cual empezó la profecía: el Rey Creonte acaba asesinando a su propia familia de forma indirecta.



## 5. PROCESO DE PRODUCCIÓN:

### 5.1. PREPRODUCCIÓN.

Una vez ideada la serie fotográfica, buscamos y contactamos con profesionales de la peluquería y el maquillaje para mejorar la representación de cada uno de los personajes. Tras una fase de investigación, citada en los referentes, más diversas fuentes que se encuentran en distintas plataformas, principalmente *Instagram*, encontramos múltiples peinados y maquillajes, los cuales nos ayudan a tener una idea más sólida y así poder decidir dichos detalles al reunir al equipo.

La peluquera Rosa García Martínez y la maquilladora Raquel Castillo García forman parte de nuestro equipo quienes han ayudado a llevar a cabo el Trabajo Final de Grado. También, hicimos búsqueda de los recursos necesarios, como el perro que aparece con Artemisa, la rosa de Afrodita, la tierra de Antígona y la guirnalda de flores junto a la caja de Pandora. De este modo, la serie de fotografías la llevamos a cabo en cuatro días.

### 5.2. PRODUCCIÓN.

Comenzamos con el personaje Medusa, con el pelo rizado por las serpientes, y prescindiendo del maquillaje, puesto que queríamos representarla con la cara oculta, explicado en el apartado anterior. Continuamos con Artemisa y Antígona, una trenza de peinado y maquillaje sencillo; Hera y Afrodita, con el pelo ondulado, maquillaje natural para la primera, y más seductor para la segunda; y, por último, Pandora y Atenea, con un recogido como peinado y un maquillaje sencillo y natural de nuevo, aunque con alguna diferencia respecto a las anteriores, sobre todo en el caso de Pandora.

Cabe mencionar que al personaje Antígona, le aplicamos más maquillaje negro generando algunas gotas, aunque no se tuvo mucho problema en llorar. Las lágrimas son reales, sólo hay más pintura negra que en Artemisa, personaje que realizamos antes de este. También, el personaje aparece algo manchado por la tierra. Metimos las manos en un saco de tierra durante unos segundos hasta tener las uñas manchadas, incluso por

dentro. Al repetir las tomas, en forma de ráfaga, nos manchamos de tierra, tanto en los brazos como en el pecho, especialmente.

Tuvimos en cuenta la luz natural que iluminaba el espacio interior pequeño donde íbamos a realizar las fotografías antes del proceso de producción. El sol tiene más fuerza por la mañana, y el espacio se ilumina aún más que por la tarde. Las horas adecuadas para tomar las fotografías fueron entre las 10:30 horas hasta las 13 horas. Por lo tanto, se comenzó con las sesiones de peluquería a las 07:30 horas, continuando con el maquillaje a las 09:00 horas, y empezando la toma de las fotografías sobre las 10:00 horas. Excepto el día de Medusa, en el resto se realizó dos maquillajes, uno por cada personaje. Por lo tanto, se le dedicaba entre media y una hora por personaje, según dificultad y resultados, con un cambio de maquillaje al finalizar con uno, y antes de comenzar con el otro. De este modo, la luz iluminaba el interior pero no de forma directa, y con una luz suave al rebotar la la fuente de luz por todas las paredes del interior. De todos modos, el tipo de luz puede haber cambiado como en casos como el de Antígona, que el aumento de sus contrastes generan una luz dura creada en postproducción.

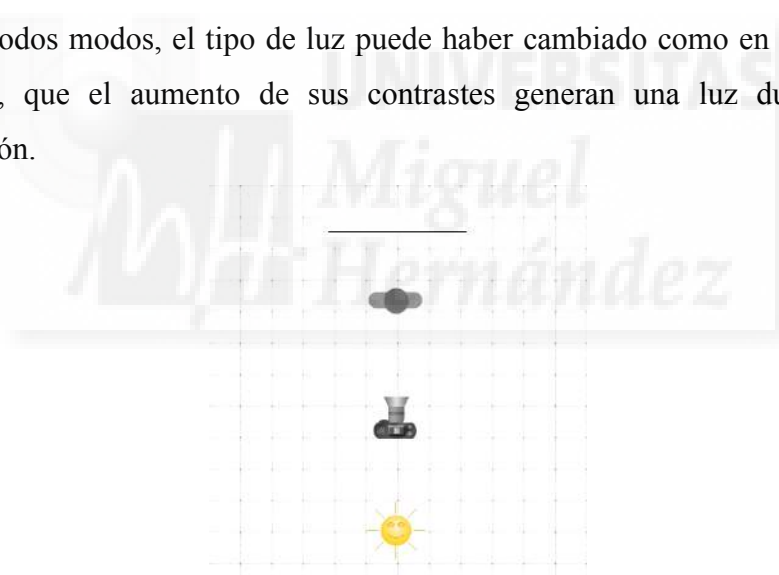


Fig. 13. Plano en planta del esquema de iluminación para todas. Sol variable según posición.

Las fotografías las tomamos con una cámara réflex digital Nikon D5000, un objetivo de distancia focal fija 50mm, y se aprovechó la gran apertura del diafragma del objetivo Nikon AF-S 50mm f/1.8 G, aunque esto ha dependido de cómo nos convenía según la fotografía, por si queríamos mostrar una mayor o menor nitidez en los distintos planos de la imagen. El diafragma es importante para que también entre más luz por el objetivo y se evite el aumento del ISO, la luz eléctrica y artificial que genera ruido, influyendo también la velocidad de obturación. La cámara estuvo sobre un trípode y tras

esta se encontraba un espejo, y así Enya Kyokai podía verse en la pantalla para acertar con la posición y verse dentro del cuadro. Por último, realizamos las fotografías a distancia, con un mando de control remoto inalámbrico. Tras la autora, se encontraba un fondo negro. Sin embargo, en ciertos casos como ocurre con Pandora y Antígona, la autora recibió la ayuda de la maquilladora quien sólo pulsaba al botón de mando para disparar, puesto que teníamos la intención de incluir las manos en esos personajes.



Fig. 14. *Making of Hibris Hembrina* (2015), David Morejón.

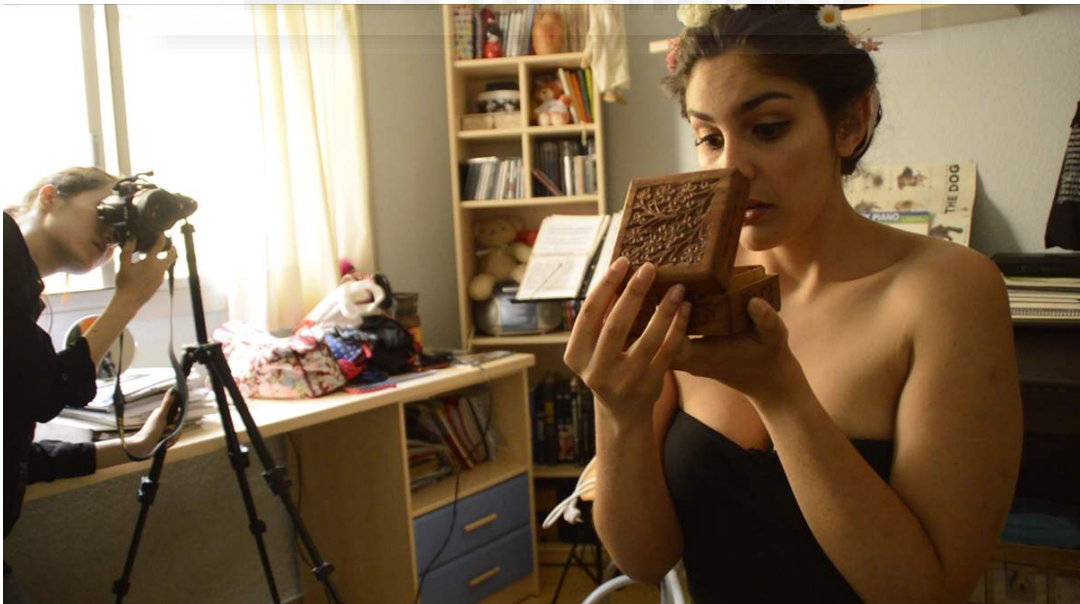


Fig. 15. *Making of Hibris Hembrina* (2015), David Morejón.



Por ejemplo, la toma de Afrodita (fig. 17) se llevó a cabo con un diafragma  $f/1,8$ , una velocidad de obturación  $1/60$  e ISO 400. Siempre que se nos ha permitido, hemos recurrido a la mayor apertura posible para evitar el ISO y para separar bien el sujeto del fondo, saliendo este último bien desenfocado. De todos modos, el  $f/1,8$  es una apertura que incluso en lo que parece estar en el mismo plano, pueden resultar detalles enfocados y desenfocados, como ocurre con la mano derecha que apenas entra en la imagen y está desenfocada. En esta fotografía, queríamos captar con nitidez la cara, y la rosa a ser posible, por lo que aproximamos la flor tanto como pudimos, manteniendo la naturalidad de la pose. Hay excepciones como el caso de Hera (fig. 19) que se tomó con un  $f/4$ , para que ambos cuerpos se viesan enfocados, principalmente la cara de la autora, y su mano, al menos de tal forma que se pudiese percibir.

Posteriormente, al tener elegido el diafragma, elegimos una velocidad de obturación baja para que entrara aún más luz, teniendo en cuenta que no iba a congelar ningún movimiento. La pose de Afrodita es estática, y la velocidad de obturación nos ayuda también a evitar el uso del ruido, por lo que optamos por una velocidad que estando en esa posición no la percibiésemos con movimiento alguno ni tardara en realizar la fotografía. Sin embargo, nos encontramos con la fotografía de Artemisa (fig. 18) a la que fue necesario aumentar su velocidad a  $1/125$ , puesto que el perro se movía. Era algo difícil retratarlo, y con una velocidad de obturación más lenta, se veía siempre sin nitidez alguna. En cuanto al ISO, no fue necesario aumentarlo, puesto ese día entraba más luz en la habitación. También, el caso de Medusa (fig. 21), con una velocidad de  $1/40$ , puesto que el movimiento del pelo no iba a ser demasiado rápido, y no se quería captar dicho movimiento de forma completamente congelada y nítida.

### **5.3. POSTPRODUCCIÓN.**

Una vez realizadas las fotografías, en formato RAW, pasamos a la fase de postproducción: las reproducimos en *Adobe Bridge CS6*, y una vez elegida la fotografía, la hemos revelado en *Adobe Camera Raw*, dando paso a *Adobe Photoshop CS6*.

En este último programa mencionado, y por lo general, las fotografías son editadas del mismo modo, aumentando sus contrastes y otorgándoles algo de color de



más. Especialmente, con Afrodita (fig. 17), quisimos remarcar la calidez de la fotografía, otorgándole una mayor sensación de tentación y pasión a la escena; con Artemisa (fig. 18), lo que más editado ha sido el perro. Modificamos la posición y forma de los ojos, incluso de las dos manchas que aparecen sobre estos y, además, con la herramienta “Dedo” hemos “estirado” y formado las líneas que aparecen en los extremos de los ojos. Con esta edición, mostramos un perro con mucho carácter, enfadado y atento. También, la fotografía en general consta de un toque verdoso en la imagen, de la naturaleza, algo oscuro por carácter de la mujer.

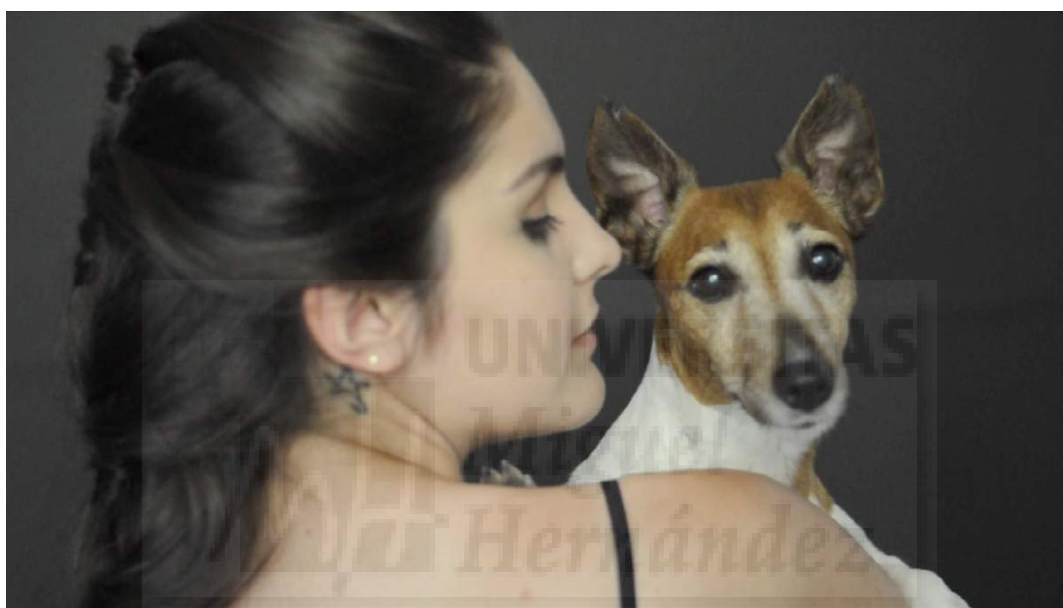


Fig. 16. *Making of Hbris Hembrina* (2015), David Morejón.

En cuanto al toque verdoso que citamos, ocurre también con Medusa (fig. 21), un color verde oscuro que percibimos en el pelo rizado del personaje. No sólo la forma del pelo y su movimiento nos hace reconocer a las serpientes, sino también su color, el cual es propio de la piel de estos reptiles. A Hera (fig. 19) se le añadió un color frío puesto que la situación no es agradable por completo al estar Zeus cometiendo continuas infidelidades. Aún así, también algo cálido por el placer que tiene de estar con él. También Antígona (fig. 23) tiene ese toque frío de la tristeza pero con un contraste aún mayor que el resto de la serie por su historia trágica, y Pandora (fig. 22) muestra tonos cálidos contrarios a muchos personajes.

Por último, cabe citar la edición del personaje Atenea (fig. 20), puesto que el pelo recogido, clásico y estricto, como ella misma, no aparecía en la fotografía original con tanta simetría. Seleccionamos la parte izquierda de la imagen (la parte derecha del pelo del personaje) y la colocamos de forma invertida en el otro lado. Era la parte que tenía más bulto, convertía la imagen aún más clásica, y al tener una mayor simetría, nos encontramos ante una imagen que remata el orden. También, al no verse igual, el lagrimal lo editamos del mismo modo, por el que es el mismo tanto de un ojo como del otro, pero de forma invertida.



## 6. RESULTADOS:

### 6.1. SERIE FOTOGRÁFICA.



Fig. 17. *Afrodita, Hbris Hembrina*, fotografía digital a color, 2848x4288, 2015.

50mm

f/1,8

1/60

ISO 400



Fig. 18. *Artemisa, Hbris Hembrina*, fotografía digital a color, 2848x4288, 2015.

50mm

f/1,8

1/125

ISO 400



Fig. 19. *Hera, Hbris Hembrina*, fotografía digital a color, 4288x2848, 2015.

50mm

f/4

1/25

ISO 500



Fig. 20. *Atenea, Hibris Hembrina*, fotografía digital a color, 2848x4288, 2015.

50mm

f/1,8

1/60

ISO 250



Fig. 21. *Medusa, Hibris Hembrina*, fotografia digital a color, 4288x2848, 2015.

50mm

f/4

1/40

ISO 400



Fig. 22. *Pandora, Hibris Hembrina*, fotografia digital a color, 2848x4288, 2015.

50mm

f/1,8

1/60

ISO 250





Fig. 23. *Antígona, Hibris Hembrina*, fotografiea digital a color, 2848x4288, 2015.

50mm

f/2

1/50

ISO 400

Afrodita se llevó a cabo con facilidad respecto al resto de las obras que componen la serie, y la idea que habíamos planteado y que teníamos en mente sobre la posición del personaje era distinta a la resultante. Consistía en ponerse casi de espaldas a la cámara y mirarla a esta. Se realizaron fotografías de este modo, pero por ampliar aún más y tener una mayor opción para elegir entre originales tomadas, nos fuimos girando hasta ponernos de frente a la cámara. Posteriormente, en la selección, esta fue la elegida por motivos de atracción: la fuerza que tiene esta fotografía no la tienen las demás, tanto por la mirada como por la posición, incluso contando con la rosa.

En cuanto a la toma de Artemisa, fue una fotografía algo complicada de tomar. Es un perro activo, bastante nervioso, pero pudimos sacar partido con una de las tomas obtenidas. En esta fotografía, la posición del perro nos resultó interesante, con su pata colocada sobre el hombro del personaje, las orejas que muestran la atención del perro y la posterior edición, muy importante por su gran necesidad, de sus ojos en principio, junto con las manchas que aparecen sobre estos. Sin embargo, por la acción de posar como modelo, no nos fue difícil. El personaje no mira a la cámara, el papel más importante lo desempeñaba el perro, el cual es la metáfora de Artemisa.

Por otro lado, una de las fotografías más complicadas, y no por su parte técnica, ha sido la de Hera. La expresión facial que tuvimos que conseguir, se estuvo practicando durante unos días. La intención era la siguiente: la autora es una mujer con un marido el cual está constantemente cometiendo infidelidades, con múltiples mujeres, teniendo hasta hijos. Todo esto, fuera del matrimonio. Es vengativa y violenta, pero con quienes comete las infidelidades, e incluso con los hijos generados tras esto. Pero, sin embargo, lo quiere. Esto último es lo que queríamos demostrar con una sola mirada. Haga lo que haga, nos moleste tanto como nos moleste, siempre lo querremos. Hera es una mujer como muchas otras que residen en la actualidad. Con maridos infieles, y que estas mujeres aparentan ser violentas -y lo acaban siendo en muchos casos- pero al final, muchas, se rinden, porque quieren quedarse con “su” hombre.

Sin embargo, estamos satisfechas con el resultado. La autora supo interpretar en el papel del personaje, aprendiendo de la experiencia que pasan los actores y actrices,

personas que participan en los proyectos audiovisuales, que en este caso la carrera consiste en estudiar todo aquello que se encuentra tras la cámara, todo lo necesario para llevar a cabo una producción audiovisual. Cuando la intención está en dominar algo que se encuentra tras esta, hay que entender también todo lo que se percibe ante esta, como ocurre con el reparto.

En cuanto a Atenea, la autora tenía muy claro cómo realizarla desde el principio y de este modo ha sido la obra resultante. Apostar por pocos elementos, su carácter es la clave de todo. Arriesgamos bastante, pero estamos bastante satisfechos con lo obtenido.

También se arriesgó con Medusa, pero tiene un gran significado. A la vista es una fotografía sencilla, no tuvimos tantos problemas en la toma. Sólo necesitamos repetirla múltiples veces, moviendo el pelo constantemente. Sin embargo, tiene una gran preparación anterior, puesto que Medusa es uno de los personajes más importantes de la mitología y existía la intención de representarla en la actualidad. Hoy en día no existen gorgonas, pero sí alguien que se veía guapa y que por una serie de motivos ya no lo es. Un individuo que no quiere verse ni a sí mismo, como se ha explicado en apartados anteriores.

Por otro lado está Pandora, la cual Enya Kyokai siempre la ha visto inocente, y así la hemos retratado. Aprovechando la forma de los ojos que tiene la autora, no tuvimos problema en obtener una cara sorprendida y que quedáramos satisfechas con los resultados. En la toma de las fotografías, hicimos ráfagas en las que la modelo tenía la cámara en mano, la abría, la cerraba y miraba a la cámara sorprendida. Anteriormente, la idea era que la fotografía fuese esto último, y al final ha sido por lo que he optado. De todos modos, siempre está bien hacer múltiples fotografías distintas pero relacionadas para que al tener suficientes brutos podamos con mayor facilidad.

Por último, la fotografía de la que más satisfecho estamos todo el equipo es la de Antígona, y la que más llamativa nos resulta. Representamos el momento clave en el que comienza la profecía. Comienza el asesinato de la propia familia de Creonte, con un gran dramatismo en la escena, con lágrimas reales -aquí rematamos la posición del

reparto, de forma más dramática, un reto-, un gran contraste, entre otros. Son muchos los elementos que nos gustan de esta imagen. Atrae al espectador, llama la atención, por la posición, el gesto facial, la caída de la tierra y sus tonos fríos.

## 6.2. APLICACIÓN A DISPOSITIVOS: CARTELES Y BANNER.

Por último, cabe citar que los carteles y el *banner* son similares, pero en un cartel añadimos una mayor información como el lugar -Centro de Cultura Las Cigarreras, Alicante-, hora, etcétera. El *banner*, solamente es la imagen y el nombre del proyecto *Hibris Hembrina*. Además, el formato del *banner* que hemos elegido es un formato panorámico, el cual hemos revisado con anterioridad en la página web del centro y es ese el que le corresponde. De este modo, no es una imagen sobrecargada e invita al espectador a que haga *click* sobre este y acceda al artículo donde vendrá el evento explicado -sería dentro de este donde también aparecería el cartel-.

A continuación, podemos observar el *banner* y los tres carteles generados a partir de fragmentos de tres fotografías distintas de la serie:



Fig. 24. Banner de *Hibris Hembrina*. Fragmento extraído de *Atenea* (Fig. 20). 2015.



Fig. 25. Cartel 1 de *Hibris Hembrina*. Fragmento extraído de *Afrodita* (Fig. 17). 2015.



Fig. 26. Cartel 2 de *Hibris Hembrina*. Fragmento extraído de *Antígona* (Fig. 23). 2015.



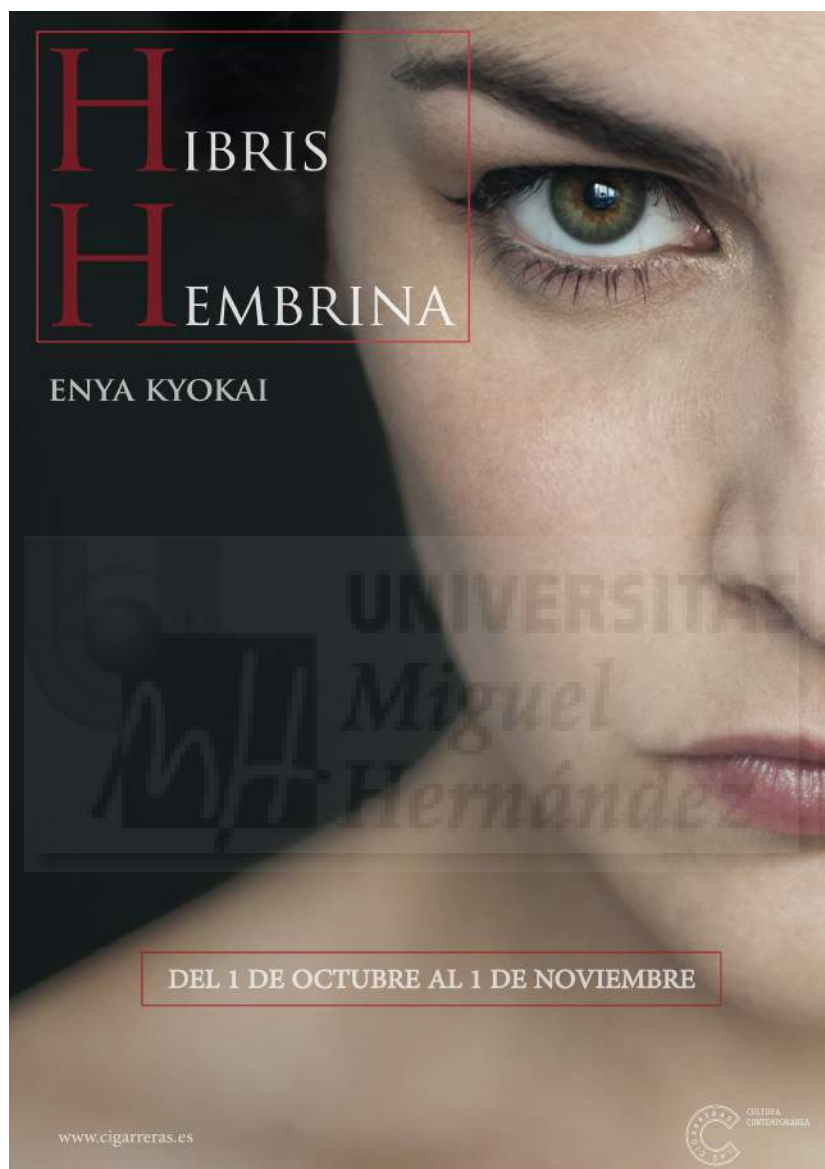


Fig. 27. Cartel 3 de *Hibris Hembrina*. Fragmento extraído de *Atenea* (Fig. 20). 2015.

Utilizamos los fragmentos que consideramos que más captan la atención del espectador: dos miradas que se dirigen a aquel que las mire y un puño manchado para cambiar y romper con la monotonía. Asegurando que hay más que mirada hacia el espectador. Por otro lado, este Trabajo Final de Grado resulta interesante, del cual hemos aprendido bastante y en varios aspectos, puesto que nos encontramos ante un trabajo que se puede presentar como candidato a posibles y futuras exposiciones que realice el Centro de Cultura Las Cigarreras, o bien cualquier otra sala que acepte la exposición de series fotográficas. Así pues, aprovechamos de que además de tener las fotografías, tenemos ya los elementos de la campaña publicitaria. Sólo necesitaríamos llevar a cabo el proceso de impresión y distribución de los carteles, publicación del *banner* y la promoción de la exposición por redes sociales en especial, como por ejemplo, en la conocida plataforma *Facebook*, donde Kyokai consta de propia página donde publica todos sus trabajos. Tras haber estudiado la autora cuatro años de carrera, pisando varios ámbitos, desde el cine, pasando por la televisión, todo tras la cámara comprendiendo detalles de todo lo que haya ante esta, decidimos realizar un trabajo que demuestre diversas partes. Para empezar, la creación del trabajo base -las siete fotografías-, en la cual la autora demuestra una idea plasmada en diversas fotografías, la *hibris*, y que a su vez posa para la cámara y controla los parámetros al mismo tiempo. Continuamos por la creación de una campaña publicitaria, ámbito publicitario estudiado durante la carrera. Aprovechamos las fotografías, seleccionando un fragmento de estas para no mostrarlas de manera completa, y realizado así tres carteles y un *banner* con la información suficiente de la exposición. Y para finalizar, el hecho de realizar algo aprendido y desarrollado en la carrera, rematando conocimientos en este Trabajo Final de Grado, que esté vinculado con el interés principal de la autora -la fotografía-, pero que no se haya hecho con anterioridad -autorretrato-.

Podemos decir que es una campaña diferente, por su originalidad, exclusividad, llegando a ser única, ya que hablamos de aprovechar las fotografías realizadas para destinarlas a una campaña, las cuales en esta sólo se verán fragmentos, animando de este modo a que el receptor acuda a la exposición y la observe, e incluso disfrute y aprenda de ella, por su tema mitológico, su concepto y el punto de vista de la autora sobre cómo se mostrarían esos personajes en la actualidad. De este modo, la autora



promociona sus capacidades técnicas y creativas, ayudándose con la exposición, y con la campaña, a tener posiblemente más posibilidades en cuanto a posicionamiento en el mercado.

Un proyecto que demuestra la primera serie de autorretrato de la autora, con un gran trabajo tras esta, de tal modo que con suerte se pueda exponer en alguna sala de cultura, sirviéndonos como promoción, y que haya producido el planteamiento de otras futuras series, un avance, un “continuará” en la exploración de un arte que hace uso de la luz, como es en este caso, la fotografía.



## 7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA.

Bernabé, A. (1989). “Generaciones de dioses y sucesión ininterrumpida. El mito Hitita de Kumarbi, la “Teogonía” de Hesíodo y la del “Papiro Deveni” ”. Revista: Aula Orientalis. N° VII. 1989 (págs. 159-179).

Eetessam Párraga, Golrokh (2009). “Lilith y el arte decimonónico. Estudio del mito de la *femme fatale*”. Revista: Signa. N° XVIII. 2009. (págs. 229-249).

García Trabazo, J. V.(2003). “Anatolia y Grecia: puntos de contacto en el mito y en el pensamiento”. Revista: Aula Orientalis. N° XXI. 2003 (págs. 19-34).

Hesíodo (1990). *Obras y fragmentos: Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Fragmentos. Certamen*. Madrid: Editorial Gredos.

Hesíodo (2007). *Teogonía. Trabajos y días*. Buenos Aires: Editorial Losada.

Mayor Ferrándiz, T. (2012). “Monstruos femeninos en la mitología griega”. Revista: Clasesdehistoria. N° CCLXXXIX. 2012 (págs. 01-44).

### 7.2. WEBGRAFÍA.

Álex (2014). “¿Qué es la hybris?” [en línea], URL: <https://animasmundi.wordpress.com/2014/07/13/que-es-la-hybris/> [última consulta: 06-09-2015].

Álvarez, F. (2010). “Pandora” [en línea], URL: <http://www.poesiadelmomento.com/luminarias/mitos/53.html> [última consulta: 29-08-2015].

Asociación Cultural ElOlimpo (2002-2005). “Personajes de la mitología griega” [en línea], URL: <http://www.elolimpo.com/personajes> [última consulta: 06-09-2015].

Carvajal, C. (2014). “Síndrome de Hybris: descripción y tratamiento” [en línea], URL: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-98872014000200020](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-98872014000200020) [última consulta: 06-09-2015].

Jara Xelda, N. (2012). “Mal de Hibris o Hybris o Hubris” [en línea], URL: <http://bitacoradegrís.blogspot.com.es/2012/09/mal-de-hibris-o-hybris-o-hubris.html> [última consulta: 06-09-2015].

Gago, M. (2014). “La caja de Pandora: La “Eva griega” y el origen de la misoginia” [en

línea], URL: [http://blogs.infobae.com/grecia-aplicada/2013/12/09/%EF%BB%BFla-  
caja-de-pandora-la-eva-griega-y-el-origen-de-la-misoginia/](http://blogs.infobae.com/grecia-aplicada/2013/12/09/%EF%BB%BFla-<br/>caja-de-pandora-la-eva-griega-y-el-origen-de-la-misoginia/) [última consulta: 31-08-  
2015].

Gago, M. (2014). “Las mujeres más destacadas de la Mitología Griega” [en línea],  
URL: [http://blogs.infobae.com/grecia-aplicada/2014/03/08/las-mujeres-mas-destacadas-  
de-la-mitologia-griega/](http://blogs.infobae.com/grecia-aplicada/2014/03/08/las-mujeres-mas-destacadas-<br/>de-la-mitologia-griega/) [última consulta: 31-08-2015].

Heil, M (2014). “Mitología griega: Dioses griegos: El Olimpo: Zeus, Hera, Apolo,  
Artemisa...” [en línea], URL: [http://historiaybiografias.com/mitologia\\_griega1/](http://historiaybiografias.com/mitologia_griega1/) [última  
consulta: 06-09-2015].

Mitos y Leyendas (2015). “Mitología Griega” [en línea], URL:  
<http://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/> [última consulta: 29-08-2015].

Real González, M. (2010). “La caja de Pandora en el S.XXI” [en línea], URL:  
<http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14124/1/Pandora.s.XXI.pdf> [última consulta:  
06-09-2015].

Otero, C. (2011). *Monster* [fotografía]. Recuperado de  
<https://www.facebook.com/cristinaoterophotography>.

Otero, C. (2013). *Fire Dancer* [fotografía]. Recuperado de  
<https://www.facebook.com/cristinaoterophotography>.

Otero, C. (2012). *Kill Them* [fotografía]. Recuperado de  
<https://www.facebook.com/cristinaoterophotography>.

Otero, C. (2014). *Scarred* [fotografía]. Recuperado de  
<https://www.facebook.com/cristinaoterophotography>.

Sófocles (2001). “Antígona” [en línea], URL:  
<http://www.pehuen.cl/files/pdf/ANTIGONA.PDF> [última consulta: 31-08-2015].

Sofocles (422 a.C.). “Antígona”[en línea], URL:  
[http://agonzalez.web.wesleyan.edu/span253/texts/sofocles\\_antigona.pdf](http://agonzalez.web.wesleyan.edu/span253/texts/sofocles_antigona.pdf) [última  
consulta: 31-08-2015].

tiposde.org (2012-2015). “Tipos de campañas publicitarias” [en línea], URL:  
<http://www.tiposde.org/empresas-y-negocios/629-tipos-de-campanas-publicitarias/>  
[última consulta: 31-08-2015].