

# 40kdaily

## Microrrelats en l'era online

Universitat Politècnica de València  
Facultat de Belles Arts



### **Tutor**

José Luis Cueto Lominchar

### **Alumna**

Magdalena Arques Castelló



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**AVM**  
Artes Visuales & Multimedia  
Máster Oficial- UPV



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

**MÀSTER OFICIAL EN ARTS VISUALS I MULTIMÈDIA  
DEPARTAMENT D'ESCULTURA I PINTURA**

**TREBALL FINAL DE MÀSTER**

**40kdaily. Microrrelats en l'era online.**

Treball presentat per:  
Dña. Maria Magdalena Arques Castelló

Dirigidos por:  
Dr. José Luis Cueto Lominchar

VALÈNCIA, Setembre de 2013

a Marta

1	Introducció	1
1.1	Introducció	1
1.2	Motivació.	3
1.3	Objectius.	4
1.4	Metodologia.	6
Cos Teòric		
2	La construcció de la imatge en moviment.	9
2.1	La sensació de moviment.	10
2.2	La il·lusió de moviment amb imatge gràfica.	21
2.3	La imatge en moviment online.	26
3	La narrativa visual.	37
3.1	El diari-visual.	38
3.2	El diari-xarxa.	42
3.3	La poètica del gest.	46
4	Referents.	51
4.1	Pràctiques artístiques visuals.	52
4.1.1	El cinema gràfic.	52
4.1.2	El documental.	56
4.1.3	La videocreació.	62
4.2	Pràctiques artístiques en l'era online.	68
4.2.1	Els microrrelats.	68
4.2.2	Les minimacions.	75
4.2.3	El gifart.	84



Cos pràctic	
5	Descripció conceptual. 91
5.1	La memòria online. 92
5.2	La quotidianitat. El present dels presents. 94
5.3	El diari. El temps vivenciat. 97
6	Descripció tècnica. 101
6.1	El dibuix de la identitat. 102
6.2	La unitat mínima de moviment online. El Gif. 104
6.3	La percepció electrònica-social. 108
7	Conclusions 115
8	Annexos 119
9	Bibliografia 120
9.1	Llibres. 120
9.2	Articles. 123
9.3	Blogs. 126
9.4	Interviews 126
9.5	Catàlegs. 126
9.6	Videografia. 127
9.7	Recursos on-line 130
9.8	Websites y referents artístics 130
9.9	Textos en revistes on-line 132
9.10	Portals especialitzats 132



# 1 Introducció

## 1.1 Introducció

El nostre projecte comença clarament amb una forta vinculació amb el final del s.XX, on els principis de la WWW (world wide web) són ja un fet, enmig d'unes circumstàncies socials i de consum cultural més global i mundial. Aquest període es centra en fets socials i culturals que han donat pas a un nou ús plàstic dels principis i objectius de la imatge en moviment a la WWW. Per aquest motiu a més de les qüestions purament tècniques, ens interessa tant el context del desenvolupament tecnològic, com la representació de la imatge en moviment, la narració que es desenvolupa i la repercusió simbòlica en la memòria col.lectiva i individual.

El primer objectiu és la utilització del gif com a llenguatge gràfic i visual, a partir de la realització d'un projecte pràctic vinculat amb el àmbit de les arts plàstiques. Contribuint així a recuperar una sèrie d'experiències i de consum d'imatge a partir de la web. Un format que conta amb un col.lectiu vigent i actual que treballa a partir del moviment de la imatge que proporciona el format d'arxiu .gif.

El segon objectiu és crear un espai de reflexió al voltant de la repercussió d'aquest format i la seua revitalització en la xarxa. És característic de la contemporaneïtat el apropiar-se de còdics d'altres àmbits que no son el propi. En el nostre cas ens proposem investigar la relació actual de les arts plàstiques amb la imatge, la creació en xarxa i la vinculació dels llenguatges narratius fílmics històrics junt als digitals i la relació que s'estableix.

El paper que tenen les ferramentes digitals en xarxa junt la "xarxa social" que fonamenta tota una sèrie d'interacció que fa qüestionar-nos el grau d'interacció que podem tenir, aquest grau d'interacció perquè ens ve estimulada i que és allò que ens produeix afecta dins la xarxa.

Actualment al s.XXI vivim un procés de virtualització tan i igual de potent que l'espai físic. On d'aquest mode l'espai analògic sorgeix i naix a partir del digital visquent a un espai híbrid, la interacció ve marcada pels sistemes creats per les empreses del s.XXI que posen en mans dels usuaris la creació del contingut però això si sempre i dins d'unes pautes marcades per la indústria.

Després d'aquesta catalogació volem mostrar la forta presència dins del món visual i plàstic de la interrelació de les xarxes socials dins els sistemes de creació visual, de la producció d'art a la xarxa i quin vincle es crea.

Amb aquesta informació pretenem també posar de manifest un context acotat en el qual referenciar els continguts de la nostra pròpia obra personal.

Com últim objectiu, mes emocional i analític, tenim la voluntat personal de donar un tribut als creadors de les primeres imatges en moviment i que han proporcionat a partir d'un format d'arxiu generar un llenguatge generacional, ja que aquest format suposa també un vincle cultural associades al naixement de la xarxa i del sentiment de comunitat.

La forma mitjançant la qual articule aquest projecte es basa en quatre fronts principals de búsqueda d'informació: l'històric-tècnic, el social, el visual i el plàstic; tots aquests centrats en el període comprés desde el s.XIX fins l'actualitat. Hem estructurat el desenvolupament conceptual en dos blocs.

El primer tracta d'assentar les bases teòriques, a partir dels processos de creació de la construcció de la imatge en moviment, centrat-nos en la part física de la imatge i la relació en el llenguatge visual que desenvolupa junt els referents, dins dels camp de les avantguardes, el documental i la videocreació. I per altra banda els referents artístics de les narratives visuals online, els microrrelats, les minimacions i el gifart.

En el segon bloc desenvolupem la part pràctica amb la descripció conceptual i la tècnica. La memòria en xarxa establerta a partir de les plataformes de gestió de la imatge mitjançant bases de dades, la quotidianitat, parlant de la repetició i dels processos que comporta en el pensament i el diari;

per altra banda la construcció del relat a partir del dibuix junt la identitat en la xarxa, el relat amb l'element mínim de reproducció el gif i la relació que establix *40kdaily* en les xarxes socials.

Aquesta progressió dels continguts bé finalitzat per les conclusions i un annexe on s'adjunten tota una sèrie material emprat al treball, i utilitzat per desenvolupar projectes a fins a la idea principal i al procés de creació de *40kdaily*.

## **1.2 Motivació.**

La motivació inicial parteix del treball continuat a partir del pensament i del dibuix. El pensament sobre la interacció mitjantçant les mans i el reflexe d'aquests pensaments mitjantçant el dibuix. Aquesta interacció mental ve explicada mitjantçant el moviment i la repetició. Una activitat que necessita d'una acció continuada en bucle i sense fi.

Aquest projecte sorgeix de l'encreuament de diferents camins en els quals estava treballant, en un principi vaig partir de la idea de traslladar i fer una referència al meu espai més immediat que, l'espai geogràfic, on pretenia posar en evidència els oficis i feines que es desenvolupen a les urbanitzacions i el seu entorn local, vaig passar uns dies de rodatge, amb un home jubilat i que el que es dedicava era a treballar cuidant els jardins i les cases de la gent que allí residia en la seua majoria era una residència temporal, ocasional o simplement vivendes comprades pensant en una especulació,... El més sorprenent era la capacitat de relacionar-se únicament amb el gest i ben bé amb poques paraules, la comunicació existia. La passió per el camp la traslladava als jardins i la cura que en feia d'ells.

D'aquest mode *40kdaily* és un projecte que va nèixer en el 2010, fins l'actualitat, en marcat en un procès d'obra oberta i en contínua creació.

Després de fer aquestes grabacions i amb la idea i concepte d'artesa<sup>1</sup> vaig reprendre aquest concepte com a cura i creació pròpia i de forma individualitzada no en sèrie, i com aquest concepte estava adaptat a la realitat pràctica de la tecnologia, l'art i la ciència. El replantejar els oficis i el significat i sistemes de relacions que s'experimenten i exerciten en un espai on la globalització està tan pròxima i evident que és totalment palpable.

La interacció que es produïa al camp i a l'espai físic obert i natural, em va portar a l'anàlisi i la necessitat de dibuixar i donar forma al tipus d'interacció que s'establí, els comportaments i les relacions. El dibuix com a llenguatge a través del moviment i del gest.

Aquest referent sense adonar-me'n havia estat present, i em va ajudar a repensar les interaccions, els moviments, pensant que ben bé el nostre sensors més immediats són les mans en l'espai. Així va nàixer el projecte *40k daily*.

### **1.3 Objectius.**

Els objectius generals d'aquest projecte es centren en propostes personals, plàstiques i artístiques basades en el desenvolupen i generació d'un codi personal gràfic i visual.

- Fomentar i desenvolupar un llenguatge personal a partir de la producció gràfica i visual, amb connexió dels artistes i creadors a la xarxa, per crear comunitat i donar a conèixer el treball.
- Generar un llenguatge adié a la xarxa amb uns objectius comunicatius gràfics i visuals, amb un desplegament de tecnologies i tècniques no costoses, per fomentar la creació i la producció diària.
- Estudiar i intentar comprendre les qüestions filosòfiques i estètiques on el paper de l'art i la tecnologia afecta a l'èsser humà.

---

<sup>1</sup> SENNET, Richard, *El artesano*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2008 p.144.

- Analitzar l'evolució història dels llenguatges visuals en relació a l'experimentació i la creació de narracions en xarxa.
- Aprendre i adquirir coneiximents sobre la xarxa, el llenguatges de narració, les possibilitats per futurs idees i projectes.
- Experimentar amb les possibilitats de l'esfera pública que ella ens ofereix, de transformar sobre tot els dispositius de distribució social, amb les possibilitats d'inclús alterar els modes d'exposició, de presentació pública de les pràctiques artístiques”<sup>2</sup>.

També plantejem uns objectius futurs específics relacionats en els aspectes llenguatge visual, tècnics i tecnològics com:

- Ampliació i seguiment de la línia de treball a partir de qüestionaments filosòfics i tècnics.
- La possibilitat d'establir una reconfiguració de la imatge en l'espai físic a partir dels conceptes i materials estudiats durant el projecte.
- Investigar sobre el llenguatge visual a la xarxa i la possibilitat de crear noves narracions a partir del navegador.

---

<sup>2</sup> BREA, Jose L., “La era postmedia. Acción comunicativa, práctica (post)artística y dispositivos neomediales.” Ed. *Argumentos*, 1. Centro de Arte deSalamanca, Salamanca, 2002, p.22

## 1.4 Metodologia.

Per el caràcter teòric-pràctic, hem precisat d'una metodologia que abarca tant la investigació com l'organització de la memòria.

La revisió bibliogràfica es deguda a l'aproximació dels conceptes que delimiten el marc d'estudi, tractant disciplines com les de l'art, la ciència, la tecnologia i les humanitats. Indagant en les transformacions visuals i socials produïdes per la tecnologia i les xarxes socials.

En quant al criteri de l'elecció de referents artístics ha sigut el de contextualitzar els estudis referents als pioners dels llenguatges precinemàtics, audiovisuals, en les xarxes socials i en les obres artístiques en les quals està present el caràcter de la memòria, la quotidianitat i el diari.

En quant a la metodologia d'investigació podem distingir les següents passes:

- Búsqueda d'informació a nivell teòric: referents filosòfics, científics, artístics i webs. A nivell pràctic: referents visuals, en xarxa de sistemes d'utilitzar les narracions i formats audiovisuals. L'expressió científica de la imatge dins la xarxa i en la construcció del moviment gràfic i visual dels precinemàtics, en l'avantguarda, el documental experimental, videocreació i la imatge en moviment online.
- Anàlisi i selecció. Cada un dels textos a nivell teòric han sigut seleccionats i resumits amb el fi de poder ser integrats en el propòsit del projecte. A nivell pràctic aquesta selecció s'ha realitzat tenint en compte la funció i el comportament de cada un dins de les referències narratives i visuals.
- La classificació d'autors tant teòrics com artístics, la classificació de projectes precinemàtics físics i instruments de reproducció d'imatge visual.



- Síntesis i relació de dades: tota la informació s'ha intentat posar en context i relació amb els diferents parts del projecte intentat proporcionar un cos compacte en quant als elements bàsics.

El caràcter teòric-pràctic del projecte promou aspectes tant inductius com deductius, centrant-nos en l'observació i l'estudi dels treballs d'altres artistes, explorant les capacitats tècniques i repercussions visuals i narratives. La investigació s'ha centrat en la construcció i el desenvolupament del llenguatge visual.

Les fonts bibliogràfiques han sigut conseguides a través de la informació de les assignatures cursades en el Màster d'Arts Visuals i Multimèdia, la biblioteca de la Universitat Politècnica de València. I de les bases de dades dels treballs i projectes recollits per la Facultat de Belles Arts i la Universitat Politècnica de València.



## 2 La construcció de la imatge en moviment.

*Les imatges òptiques i sonores pures, el plànol fixe i el muntatge-cut defineixen i impliquen un més enllà del moviment.*<sup>3</sup>

*Gilles Deleuze*

La representació de la imatge en moviment és una conseqüència de tot un procés d'investigació al llarg de la història. Un procés que té a veure en desxifrar i entendre l'èsser humà.

Desde la prehistòria s'ha recollit informació gràfica dels intents pictòrics per plasmar el moviment, desde el jabalí en uit pates de la cova d'Altamira passant per la representació del moviment de la Cova del Chauvet<sup>4</sup>, l'allau tècnic de la reproducció de la imatge en moviment per els Lumière al s.XIX i les càmares que ens ofereixen una representació del moviment. Totes aquestes pràctiques de l'antigüetat fins ben entrat el s.XIX estan cobertes de totes unes representacions centrades en l'èsser humà i el seu entorn.

La "seqüencialització" serà "una solució il·lusòria al problema del temps segons" Aumont<sup>5</sup>. La possibilitat d'agrupar les imatges en seqüències i fer un estudi i una representació en sèrie dona lloc a la representació de la imatge i la creació de narracions més allà de la única imatge.

El que ens és d'estudi dins d'aquest projecte són els preàmbuls de l'arribada al cinema el procés mitjançant la imatge es va definir com una narració visual a partir dels elements més mínims i com s'ha desenvolupat dins d'aquets margens.

Per altra banda hem de contextualitzar que ens trobem en ple s.XXI on tots els allaus tecnològics s'han anat aprofundint i la representació del temps i

---

<sup>3</sup> DELEUZE, Gilles. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine, 2. Paidós, Barcelona, 1987. p. 38.

<sup>4</sup> HERZOG, Werner. La cueva de los sueños olvidados, 2010

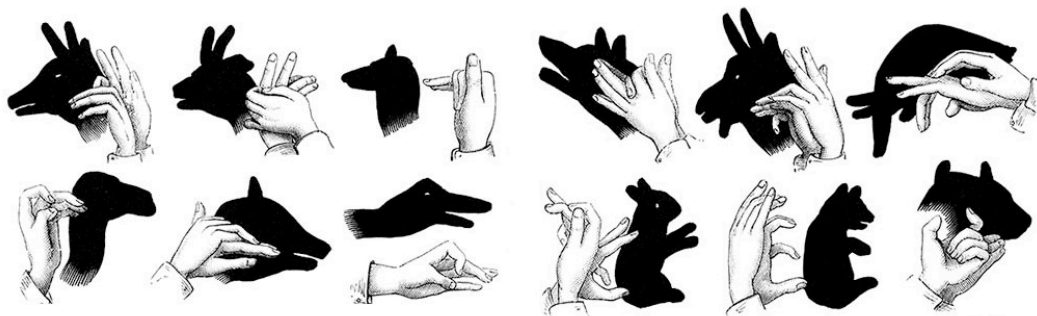
<sup>5</sup> AUMONT, Jacques. El Ojo interminable. Cine y pintura, ed. cit., pág. 59.

la imatge ha arribat a representacions molt definides a una visió del temps extesa imperceptible per l'úll humà però sí per els aparells tecnològics.

Dins d'aquests paràmetres és necessari fer una revisió d'allò que se'ns ha formulat i se'ns ha aportat per crear desenvolupar els llenguatges visuals i plàstics.

## 2.1 La sensació de moviment.

La representació del moviment era una necessitat que desde la Prehistòria, passant l'imperi Romà a través de la seqüencialització de la columna Trajana de Roma, el primer espectacle documentat de teatre de ombres en la Xina tracta del s.XI, mentrestant a Europa l'Edat Mitjana es desenvolupà el llenguatge narratiu mitjançant la sèrie seqüenciada d'imatges, als retaules i relleus, que representaven els successos mitjançant la utilització d'un ordre cronològic i simbòlic. Fins el s.XVIII que arriben les primeres aplicacions del moviment real.



Ombres Xinesques

El problema de la representació del moviment recorre diverses fases:

1. Purament plàstica, a través dels elements intrínsecs de la pintura tradicional.
2. Mitjançant diferents mecanismes òptics i lumínics.
3. Confluència dels mecanismes òptics i lumínics junt els artífexs de visió que creben la il·lusió, el pre-cinema.

Les primeres aplicacions de moviment real, van vinculades a un progressiu augment de l'espai de representació: el panorama. El moviment i la seqüencialització de les imatges ve donada per el moviment de l'espectador, que contempla i recorre l'obra pictòrica exposada per percebre-la en tota la seua dimensió, al igual que succeeix en l'arquitectura.

Paralelament van sorgint noves experiències en les que el propi moviment real es convertix en element expresiu de l'obra d'art englobant-se dins del cinetisme o art cinètic.

Dins del camp de la pintura els futuristes com Carlo Carrà, Giacomo Balla a la pintura i Umberto Boccioni desde l'escultura i Marcel Duchamp desde el Dadaisme, que desenvolupà treballs pictòrics que representaven el moviment com instal.lacions cinètiques.

Fins els s.XVIII set segles després arribà desde Xina la representació del moviment a Europa a Itàlia, les ombres xinesques, els primers teatres de ombres. Els primer dels qual es té notícies es el de Domenico Angelo, 1737, extenguent-se per Alemanya, França i Anglaterra. Espectacles que en la societat europea de la segona mitat del s.XVIII era molt aficionada als entreteniments òptics.

L'apogeu de les ombre xinesques es donà a partir del 1880 a Paris, amb *Le Chat Noir*, propietat del dibuixant i caricaturista Rodolphe Salis, en els quals pintors com Henri Rivière<sup>6</sup> o Caran d'Ache<sup>7</sup> treballaren. Méliès també treballà oferint espectacles de ombre xinesques dissenà desenvolupant tipus d'ingenis i trucatges que després aplicaria a les seues pel.lícules.

La càmera obscura, fou un dels artillugis primerencs de representació. L'objectiu era captar la imatge a partir d'una obertura per projectar-la i després dibuixar o pintar sobre ella mateixa. Oferia la possibilitat d'un enquadrament i

---

<sup>6</sup> Ilustra *Les voyages d'A Kempis* de Émile Goudeau y *Les Farfadets* de Mélandri.

<sup>7</sup> POIRÉ, Emmanuel anomenat Caran d'Ache, caricaturista de l'època, col·laborà en *Le Figaro* i publicà el semanari satíric *Pstttt!*, i a més d'enumeroses series de dibuixos.

d'una reducció de la imatge a un espai bidimensional. Aquest artlugi era fruit de les investigacions dels grecs que ja utilitzaven un xicotet orifici per veure els eclipses. I en el Renaixement Leon Battista Alberti, utilitzava un bastidor sobre el que elaborava una quadrícula amb l'ajuda de diferents fils per després situar a quadrícula entre l'ull i l'objecte a copiar. Alberdo Durero també investigà i especificarà diferents sistemes i mecanismes per una fidel representació les formes. Leonardo determinà l'analogia operativa que existeix entre la càmera obscura i l'ull humà: *Totes ls coses que l'ull veu a través de xicotets ofrificis son vistes al revés per aquest ull, però conegudes del dret*<sup>8</sup>. Posteriorment al s.XVI a la càmera fosca se li afegeix una lent, que permet millorar la qualitat de la imatge i acabarà sofrint transformacions, reduint el seu volum, fins convertir-se en portàtil i afegint diafragmes de diversos tamany per modificar la representació de les formes.

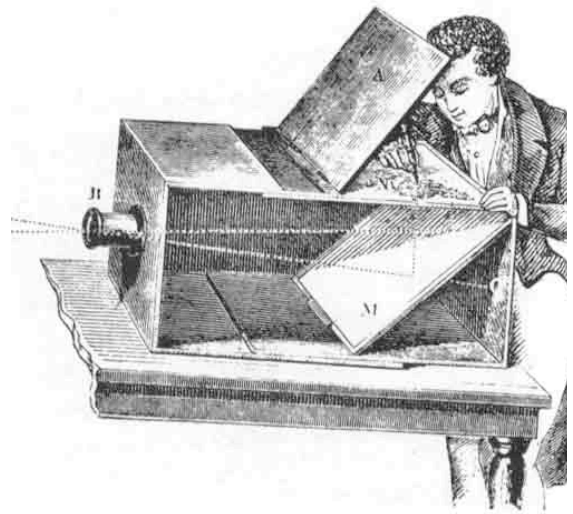
A partir del s.XVII, a partir de les experimentacions en les lents, en la talla, la combinació i els diferents tamany contribuiren a la creacio efectiva de la primera linternà màgica. La representació d'imatges, miniatures pintades sobre vidre, amb temàtiques fantàstiques, humorístiques, paisatges, històries de l'antic testament o inspirades en la lliteratura. Episodis de figures imaginaris, esquelets, demonis i fantasmes que foren englobats baix el genèric de Fantasmagories. Les obres de Étienne-Gaspard Robertson cap al 1798 en París foren les més reconegudes inclós amb el nom de fantasmogories.

---

<sup>8</sup> DA VINCI, Leonardo, Tratado de pintura, Madrid, Akal, 1986.



Escena de Fantasmagoria del s.XVII



Gravat il.lustrant la càmera obscura.

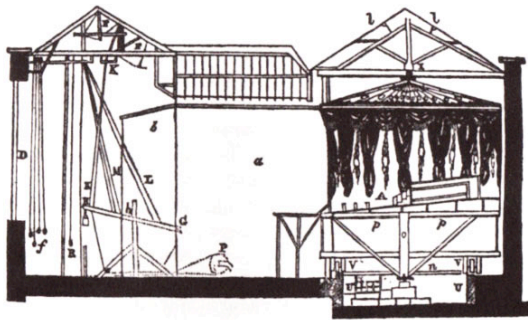
La impressió del moviment es conseguia a través dels canvis en la dimensió de les imatges per l'avanç i retrocés de la pròpia llinterna. Fins i tot s'arribà a crear una llinterna mòbil, Lampadoscopi perquè era més operativa alhora de treballar en els jocs d'allunyar i apropar la llum al vidre.

Tots aquest aparells i/o artillugis estaven inventats per representar històries, crear narracions visuals. Aquestes narracions visuals podien estar acompanyades d'un narrador. Artillugis que buscaven de la projecció i contar amb els espectadors, eren un artillugis que necessitaven d'un públic. El Panorama fou el més determinant ja que necessitava dels espectadors però aquests venien a ser part de l'obra, ja que a través del moviment de l'espectador generava la lectura de la imatge. L'efecte depenia de privar a l'espectador de qualsevol enquadre o marc de referència, doncs la imatge els rodejava en al seua totalitat, sense bores o juntes aparents. Així privava de la capacitat de contextualitzar la imatge en el voltant sinò únicament en la representació mateixa; sense tindre punts de referència per apreciar les proporcions fora del marc de representació.

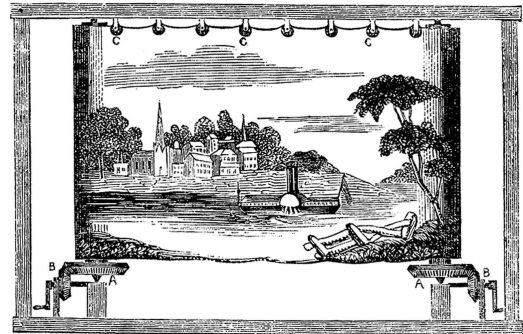
El Panorama es convertí en una manifestació i en un mitjà propagandístic. Representava architectures, paisatges, recreacions

d'esdeveniments, sobretot batalles. el panorama evolucionà integrant efectes per imprimir major realisme a les escenes, fins el 1914.

Inspirat en el Panorama Daguerre construïeix el Diorama. A partir de la utilització de teles transparents, la utilització de diversos bastidors alineats un darrere de l'altre, guiant-se amb l'estructura de diversos dispositius òptics o caixes de visió com les pintures intercambiables i mòbils denomiandes *Vues d'optique*. Una apertura amb una lent d'augment que permet mirar l'interior e la caixa on es troben les escenes pintades sobre un llenç enrotllat en els seus extrems i dos cilindres moguts per mitjà d'una manivela proporcionen el moviment. Foren els precursors de la estereoscopia.



Imatge de la patent del Diorama de Londres, 1823.



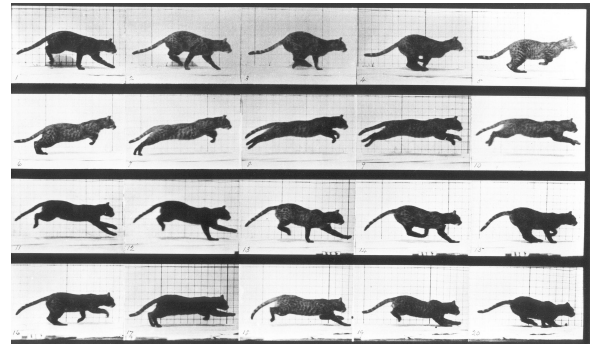
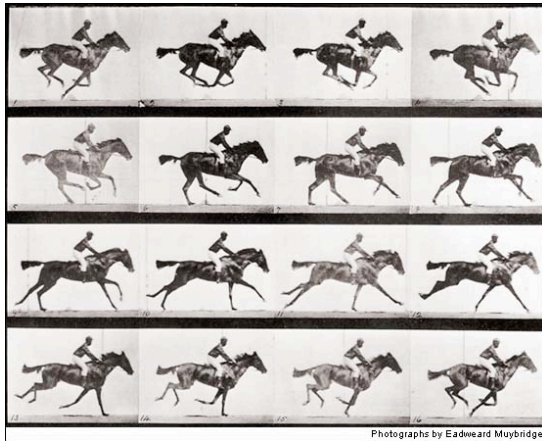
Il·lustració del Panorama dissenyat per John Banvard, 1848.

La imatge fotogràfica vincula el temps amb l'espai. Fins l'arribada dels treballs de Niepce que aconseguí captar les primeres imatges amb detalls, 1816, i el treball de Daguerre que prossegueix les seues investigacions, en la imatge i el moviment. Junt a la cronofotografia que provoca l'emergència d'una nova meta la d'unir la imatge fotogràfica a una cadència fixa de disparats que captin un moviment continu. Seran Muybridge i Marey es l'artífices d'aquest sistema un mitjantçant els disparats en sèrie amb 12 càmeres, mentre tant Marey treballà en el fusil cronofotogràfic, 1889.

Per aquesta feina al 1878 Muybridge després de diversos intents dissenyà un sistema de disparadors electromagnètics alineats cadascú en dotze càmeres que s'activaven al pas del cavall, això feu possible el registre de



les 12 imatges durant el recorregut, per després convertir-se en 24 en una segon dispar. Aquest invent dins del camp de la cronofotografia fou de gran importància ja que és la primera sèrie de fotografies que van descompondre el moviment ràpid. Muybridge intuï que la fixació del moviment debia completar-se desde la sobreimpressió d'una sèrie gestual.



Fotogrames de Muybridge, XIX.

Al mateix temps que es portaven a terme aquest experiments, el psicòleg francès Etienne-Jules Marey utilitzava el fusell fotogràfic per analitzar el moviment d'animals i persones, tan Muybridge com Marey pretenien conseguir resultats semblants, però enlloc d'utilitzar diverses càmeres un únic dispositiu de presa d'imatges. En qualsevol cas ambdós sistemes es basaven en clixés sobre soports rígids. La peça que seguia faltant en el trencaclosques era la pel·lícula flexible que podria permetre imprimir fotografies a gran velocitat amb una sola càmera.

L'obra de Marey i Muybridge ens demostra els forts vincles que la imatge digital manté amb el precinema i el cinema dels orígens. La imatge es transforma en un mapa, en un rizoma d'"instants qualsevols" previs a la síntesis del moviment que el cinema posa en pràctica.



Fig. 1. Mode d'emploi du fusil photographique.



Prova gràfica de Marey.

Marey amb el fússell  
cronofotogràfic, gravat 1882.

Així que més allà dels invents i les investigacions tècniques la imatge en moviment venia a ser algo que fascinava. L'èxit de les màquines com el fenaquistoscopi o el zoòtrop es basava en eixa impressió de moviment que es produeix quan imatges dibuixades es posen en un dispositiu giratori per donar la sensació d'animació.

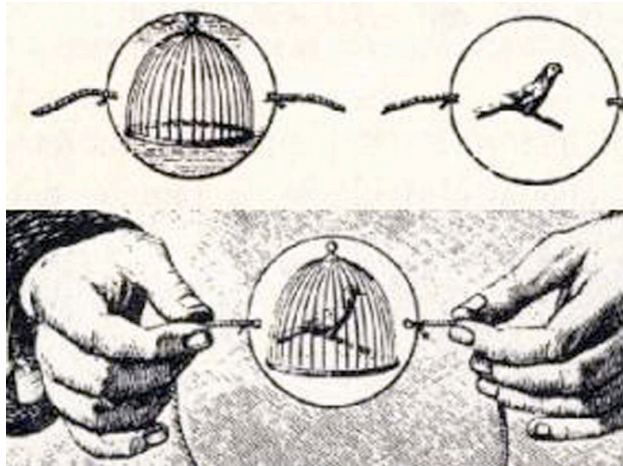
Els estudis i investigacions sobre fenòmens òptics fins aleshores havien estat ignorats o desapercebuts, però seran part del procés i l'evolució d'un gran nombre d'artefactes que preconfiguraran el projecte.

Un d'aquests primigenis aparells, el Caleidoscopi, inventat per David Brewster, al 1816, aquest instrument permetia un número il·limitat de dibuixos simètrics i canviants mitjançant reflectors engranats.

A partir de la observació Peter Mark Roget, presentà el 9 de desembre de 1824, un significatiu treball titulat *Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel seen through vertical apertures*, dóna a conèixer la creació d'un efecte òptic en el qual durant el gir de la roda d'una carreta, els seus radis, vistos a través de les barres verticals, donen sensació

de ser curbs. Una curiositat que inconscientment es transformà en posteriors aparells de reproducció d'imatges en moviment.

El Taumàtrop, 1826 és un altra invenció desenvolupada a partir de les premisses de Roget, consisteix en un disc de paper en el qual les seues repectives cares contenen un dibuix. Al imprimir-li moviment rotatori per mitjà d'uns fils nyugats als extrems, les imatges es transformen en una única imatge per la seua visió simultànea<sup>9</sup>.



Taumàtrop, 1826.

Les investigacions del científic Joseph Plateau, autor de la primera teoria de la persistència retiniana de les imatges *Dissertation sur quelques propriétés des impressions produites par la lumière sur l'organe de la vue*, 1829. Aquest científic va partir de les experiències i els resultats obtinguts per Patrice d'Arcy, qui mig segle abans havia calculat els temps de persistència de les imatges en la retina. Establint les següents lleis<sup>10</sup>:

- Les sensacions produïdes en nosaltres per la llum son d'una certa duració.
- Les impressions decreixen gradualment(...) de manera que és impossible atrapar amb precissió l'instant on elles es desvaneixen.

---

<sup>9 9</sup> FRIZOT, Michel, *La Chronophotographie*, exposició en la Chapelle de L'Oratoire(27 de maig-3 de setembre), Beaune, Association des Amis de Marey et Ministère de la Culture, 1984.

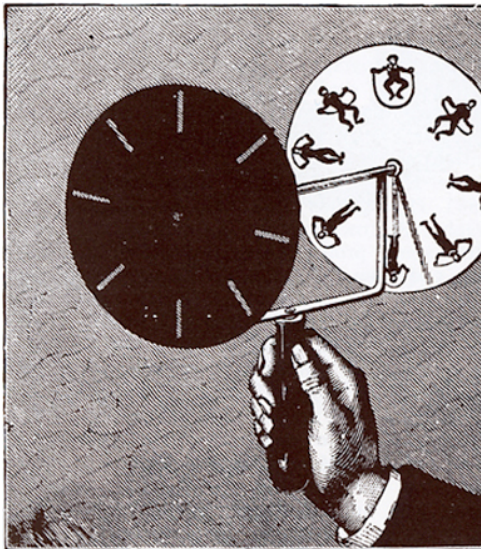
- La duració total de la impressió és al voltant de 1/3 de segon.

Com a conseqüència d'aquests assajos es concibeix el *Fénakitoscope*, 1832, de nou un disc de cartró però en aquest el perímetre estava foradat per unes fines ranures radials equidistants en les quals, proper al seu centre, hi ha una sèrie de dibuixos que representen les successives fases d'un moviment cíclic. Al col·locar el costat dels dibuixos del disc en front d'un espill i fer-lo girar ràpidament mentre l'ull es situa al nivell de les ranures, es crea la sensació de moviment. Aquest disc constava de 16 forats i 16 dibuixos, coincidint amb el número de fotogrames per segon emprats en els primitius cinematògrafs.

Així i tot Plateau junt al Simon Stampfer, realitzant investigacions en el mateix camp, inventaren el Estroboscopi, 1833, que en realitat és una simple variació del Fénakitoscopi.

Els estudis de la profunditat de la imatge, la perspectiva ja eren estudiats per Leonardo da Vinci, abans de que apareguera la primera càmera fotogràfica fou a la meitat del s.XIX, Charles Wheatstone, estableix les bases de la visió tridimensional, construint ell mateix un aparell per poder apreciar figures geomètriques en relleu. Al 1849 David Brewster dissenya i construeix la primera càmera fotogràfica estereoscòpica, i poc després un visor amb lents per poder observar les fotografies. Més específicament per observar imatges estereoscòpiques, s'han creat diferents procediments, la visualització creuada. Altres que requereixen d'aparells com l'anàglif, que consta d'unes ulleres de color vermell i blau, que provoca que les parts de la imatge que són de color vermell no són apreciables per el filtre del mateix color, però sí per l'altre i viceversa, provocant la sensació de relleu. La visió estereoscòpica produeix la sensació en tres dimensions, un cop les dues imatges que capten les retines són processades per el cervell. Els camps de visió es superposen per obtenir aquest efecte. Aquest processos resurgiren als anys 30 amb l'aparició de les càmeres 3D, no fou fins als anys 80 amb la creació de pel·lícules d'alta resolució, com IMAX 3D que es popularitzaria aquesta tècnica.

Per altra banda una altre apropament a la imatge 3D a partir de la imatge estàtica amb l'objectiu de generar sensació de moviment han estat les imatges estereoscòpiques la possibilitat mitjantçant una visió de diferents angles de presentar diferents imatges que el cervell interpreta generant una seqüència visual a partir dels diferents angles de visió o per el moviment de la fulla lenticular. La llàmina lenticular està formada per una sèrie molt densa de lents allargades, idèntiques i paral.leles. Darrere de la llàmina es colliquen diferents imatges que han sigut tallades amb franges i unides alternant les franges de les diferents imatges, *interlacing*. Depenent de l'efecte es diposen entre 2 i 25 franges d'imatge darrere de cada lent de la llàmina.



Fenakitoscopi, 1833.

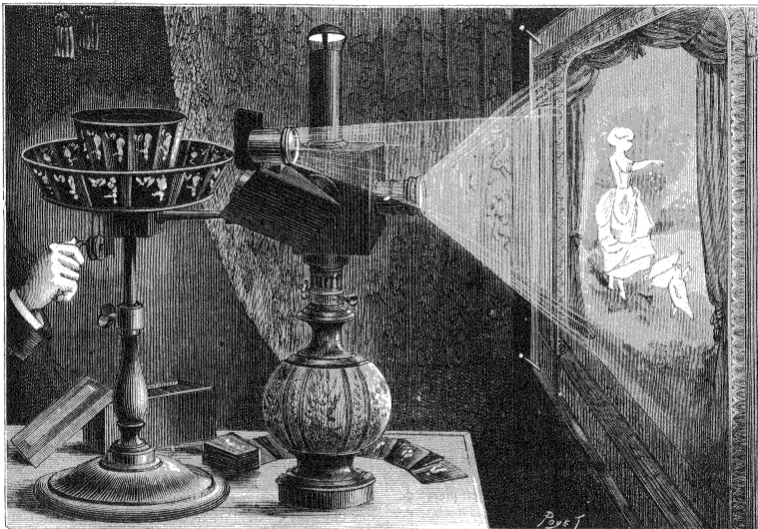
A partir dels anys 80 fins l'actualitat aquesta tècnica té una aplicació en la publicitat i els seus conceptes i idea principal d'establiment de l'animació i el moviment està unida als principis del precinema animat ja que moltes de les tècniques aplicades al paper lenticular fan ús de les tècniques d'animació, el *flip* la utilització d'una ràpid atransició, el *morphing* o metamorfosi la transformació d'una imatge amb un altre element, el *zoom* canvi de plà creant un efecte de salt.

La inducció electromagnètica aparegué de la mà de Michel Faraday, constructor del primer motor elèctric. Publicà un treball sobre il.lussions òptiques semblant als resultats de Plateau. Per aquest invent utilitzà una roda

dentada amb el seu contorn que es reflexava en un espill. Al girar aquesta, la imatge percebuda a través dels dents és la d'una roda perfectament in mòbil.

Destacar que aquest invents i trobaments òptics anaven associats a la creació d'uns gràfics i imatges que donaven aquesta sensació de moviment. Ja que tots aquest invents prenen sentit a través del desenvolupament i la creació de moviment dels fotogrames gràfics.

En 1876 s'inventà el Praxinoscopi Invent el qual es perfeccionà i s'eliminaren les ranures i s'afegiren una corona d'espills centrals amb forma rectangular i plana, en els quals es reflexava una banda de dibuixos situats en l'interior del tambor, es realizaren una sèrie de millores de manera que es substituïren els dibuixos opacs per transparents, de mode que es pogueren veure de manera continuada, i amb aquest sistema es feren possible les projeccions lluminoses animades. Reynaud realitzà totes les imatges, tant les figures com els escenaris, eren dibuixats i colorejats a mà, i actualment es considerat com el precursor dels dibuixos animats.



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Praxinoscope,  
projecció E. Reynaud.

Les troballes precinemàtiques es basaren en l'enginy i els estudis sobre la percepció i el perfeccionament tècnic dels aparells. La il·lusion de moviment, entendre i donar vida als objectes i la reproducció d'allò que s'observa era una

cosa que feia participar tan a científics i a artistes, el treball a partir de la fotografia, el dibuix i la pintura com a fonts principals per la recreació i la búsqueda del moviment, desenvolupant un nou llenguatge plàstic.

## **2.2 La il.lusió de moviment amb imatge gràfica.**

Marey quan inmovilitzà el vol dels ocell amb el seu fulsil fotogràfic, allò que estava fent era un anàlisis pictòric dels moviment del pardal en una seqüència de fotografies estretament relacionades entre elles. Reynaud, autèntic predecessor del cinema d'animació amb el seu teatre òptic.

En els primers dies del cinema es va veure la possibilitat que oferia a l'artista la possibilitat d'efectuar una sèrie de dibuixos que pugueren aplegar a generar la il.lusió del moviment.

Les primeres animacion gràfiques son obra de Émile Reynaud, totes les imatges tan les figures com els escenaris, eren dibuixats i colorejats a mà per el propi Reynaud, un dels actuals precursors de l'animació, dins del cinema. La primera projecció va tindre lloc en el Museu Grevin, en 1892 efectuant-se fin el 1900. Amb la popularització del cinematògraf desterrà el Teatre Òptic.

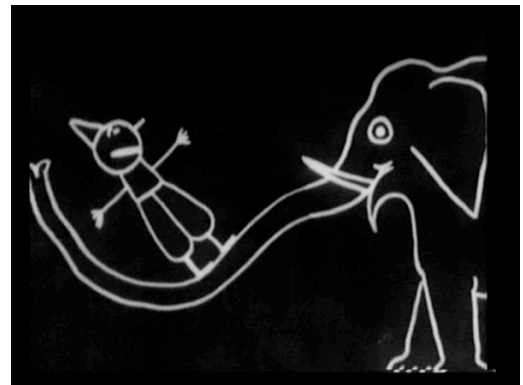
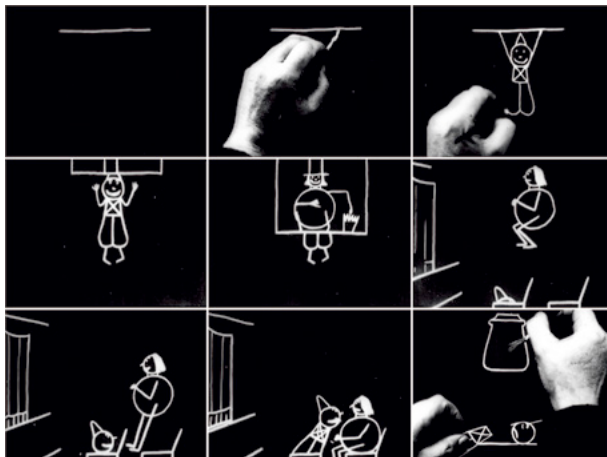
Els pioners de l'animació es basaven en els trucatges òptics, les desaparicions i les transformacions, Méliès aprofità imbuït per la curiositat les possibilitats del cinema aplicant totes les novetat a la seva obra.

Segundo de Chomón, va fer dibuixos animats; animació de ninots, models de fang, animació d'objectes i animació de siluetes. Emile Cohl prové de la caricatura i els seus films són una extensio de la seva obra gràfica, al igual que Winsor McCay. El cinema d'animació era incorporat als noticiaris cinematogràfics com un element mes d'informació, com succeïa als diaris. L'animació servia en casos en els qual la càmera no podia ser al lloc de la notícia. *L'enfonsament del Lusitania*, McCay

Els primers *cartoons* i pel.lícules de siluetes realitzats en Europa habien tingut una tècnica un tant primitiva, tendien a ser artístics en la seva concepció.



Mentre que els treballs de Cohl serpetenjaven com els seus xicotetes jocs visuals a un ritme uniforme. L'aproximació lliure i imaginativa, així com la llibertat en el ritme o temps de la pel·lícula, feren que els cartoons americans constituïren un tipus d'art popular totalment diferent al de les pel·lícules de folklore europees.



Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908.

Destacar que l'ús dinàmic del color i així ampliaren la tradició gràfica més lliure que s'havia donat en el camp del blanc i negre amb aristes com Gross, Hoppin, Moholy-Nagy, Ischinger, Man Ray i Hans-Richter.

Emile Cohl estava menys interessat en el desenvolupament de la tècnica que per mostrar l'encant que inspiraven els seus senzills traçats lineals, en un estadi primitiu on donava més èmfasi en la seua vessant més artística que tècnica.

El cinema d'animació es produí com a tal deu anys després del naixement del cinema, el 1905. Segundo Chomón produí dues pel·lícules: *Eclipse de sol*, documental d'astronomia i *El hotel eléctrico*. Per un altra banda Cohl creà un camí de fantasia i de món oníric *Fantasmagorie*, film que obrí l'animació al camp del grafisme. Mentre que en el film de Blackton l'animació és subsidiària d'arguments i d'escenaris reals.

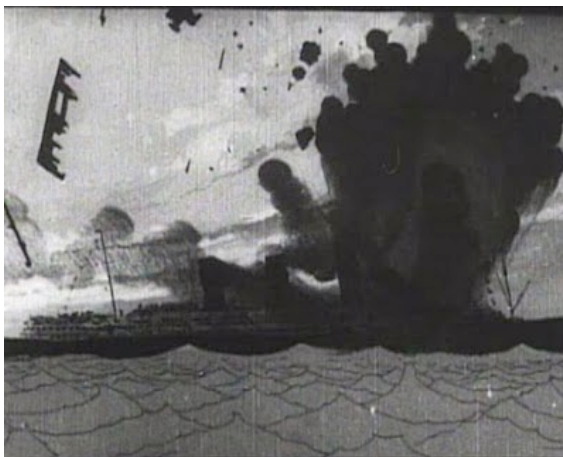




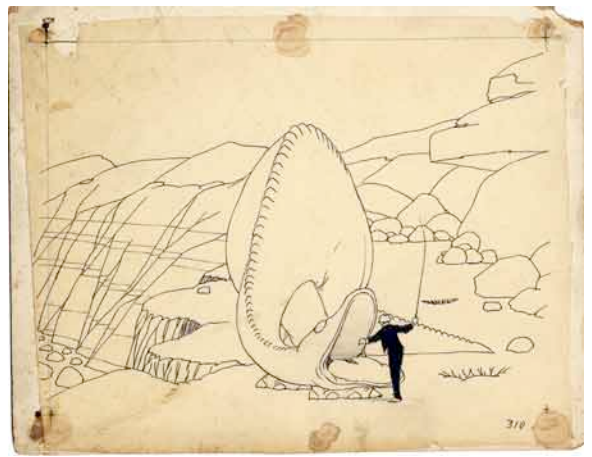
Hotel eléctrico, Segundo de Chomón, 1908.

Winsor McCay realitzaria *Gertie the Dinosaur*, considerada la seva obra mestra. La projecció consistia en un espectacle en qual es col·locava, elegantment vestit i es posava a cridar com un domador d'animals davant la pantalla, això coincidia amb l'aparició de Gertie a la pantalla.

Més enllà de la tècnica expressiva utilitzada la clau del gènere iniciat per Chomón, Blackton, Cohl i McCay resideix en el mecanisme de control del pas de la maneta de la càmera mitjançant el qual es podia trucar el temps i el moviment de les imatges.



Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur*, 1918



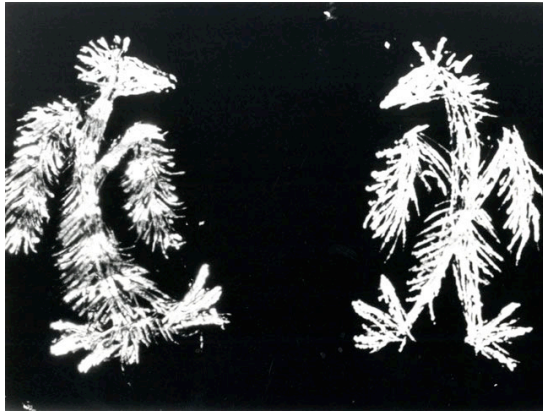
Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur*, 1914.

A diferència del cinema el moviment de les imatges és preexistent, mentre que en l'animació el moviment es crea en la projecció. Norman McLaren ho expressava dient *el moviment dibuixat, no uns dibuixos que es mouen*.

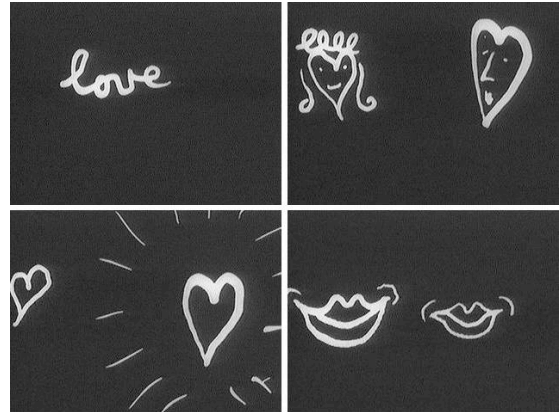
Segon McLaren i Manovich ben bé tenen moltes coses en comú els procediments tecnològics i els procediments analògics sin ben bé els precursors de l'animació poden considerar-se com els precursor de l'animació per ordinador. Chomón establí els principis fonamentals de l'animació, i del temps amb el pas de maneta, Colh ho aplicà al camp gràfic i establí la bases de les caracteritzacions dels personatges i les formes en línia mentre que McCay, representà l'ambició artística de l'animació.

Per un altra banda debem considerar el cinema de Norman McLaren estava prop de la concepció del free cinema, el seu trobament amb cada nova pel·lícula era l'experimentalitat. Es considerava a ell mateix com un investigador de les tècniques cinematogràfiques, el treball realitzat al ser creat per ell mateix tenia ja tota una personalitat donada per la individualització, aquest fet li permetia improvisar el moviment en la mateixa creació i la generació d'un treball que aprofundia en la seua qualitat artística, així les seues pel·lícules estan plenes de espontaneïtat. Els seus personatges animats, estan compostos per la seua màxima simplicitat visual, buscant un mitjà d'expressió purament lineal i en termes cal·ligràfics, adquirint personalitat a través del moviment. Representa un retorn als mètodes dels primitius, per el seu apropament a una estètica no naturalista.

Introduí un tipus d'animació tridimensional i estereoscòpica dissenyada que fou important per el cinema científic i instructiu, 1951. Explorar alguna nova invenció. Així la naturalesa de les seues pel·lícules, va enriquint-se amb les seues pròpies tècniques.



Blinkity Blank, 1955, Norman McLaren.



Valentine's Day, 1940, Norman McLaren.

Hem de fer referència aquells artistes que treballaren en el camp de la imatge gràfica en moviment, buscant un nou llenguatge fora dels models narratius establerts fins aleshores, com Len Lye, Hans Richter, Robert Breer, Stan Brackage, Ken Jacobs, Peter Kubelka and Jonas Mekas que en la part relativa als referents analitzarem.

Ja en el s.XX la tecnologia del cinema s'estableix, els seus orígens queden relegats al pasat. Tot allò que tenia a veure en la construcció manual de les imatges, les accions en loop, la naturalesa discreta de l'espai i del moviment, es deixà de costat, apartades del cinema.

L'animació deixa en evidència el caràcter artificial, admitint la imatge com a representació, un llenguatge que queda més a prop d'allò més gràfic que a la fotografia. Moviments discrets, discontinus, personatges toscament representats movent-se sobre un fondo fixe i detallat; moviment escàs i irregular, un espai construït a partir de capes individuals d'imatges. Son combinats amb altres imatges a través de la impressió òptica.

La tecnologia fílmica dels grans estudis, Hollywood, començà a tindre la primacia en la producció per el costos dels materials i sistemes de creació de la imatge. Però amb la creació fílmica digital les pràctiques cinematogràfiques s'han democratizat. Les imatges finals son construïdes manualment a partir de diferents elements. Així mateix la història de la imatge en moviment completa

un cercle en la seua totalitat. Naix de l'animació, el cinema desplaça cap a les fronteres, per finalment convertir-se en un cas particular d'animació.

La cultura de la imatge en moviment està tornant a ser redefinida; el realisme cinemàtic es veu desplaçat de la seua posició com única forma dominant per convertir-se únicament en una opció entre altres moltes, segons Manovich.

### 2.3 La imatge en moviment online.

*No som artistes, tampoc per suposat "crítics". Som productors, gent que produeix. Som productors, si, però també som productes. El nostre propi treball, l'activitat que el concreta, és en realitat el que ens produeix. Ningú es autor: tot productor és una societat anònima-inclús diríem: el producte d'una societat anònima.<sup>11</sup>*

La Société Anonyme

Internet anava prenent forma per ella mateixa davant la mirada dels artistes. En 1993 poc després de que aparegueren els primers programes de navegació en Internet, Mark Amerika, novel·lista de tradició underground, creà Alt X, un lloc d'Internet basat en protocols Gopher, el previ a la forma d'hipertext que s'universalitzaria després de l'aparició de la Web. Un espai que s'oferia a tots els creadors literaris com una xarxa paral·lela al món editorial capaç de rompre amb la tirania de les grans companyies

L'aparició i desenvolupament de la Web a mitjans dels anys 90 anava a suposar una redefinició dràstica dels termes en els quals els artistes podien plantejar-se la seua intervenció en la formalització del mitjà. La nova tecnologia alimentava la imatge utòpica de molts artistes d'un espai lliure de treves

---

<sup>11</sup> La Société Anonyme, Redefinición de las prácticas artísticas s.21, <http://aleph-arts.org/pens/redefinicion.html>

que impedién la comunicació universal. Basada en una estructura horitzontal. A la vegada proposava una homogeneïtzació i estandarització equivalents a les quals havien patit la resta de mitjans, de la qual els artistes tampoc escapaven.

Una de les respostes immediates a l'aparició de la Web en l'àmbit artístic va ser la multiplicació d'un tipus de pràctiques que reconeixien l'estructura hipertextual de la xarxa com el seu marc necessari. Com a *net.art* un atzar del dadaisme, el nom havia nascut a partir d'un missatge de correu electrònic mal xifrat que contenia una sèrie de signes al codi ASCII `g#;Net.Art{-^s!`, el nom seria adoptat per distints grups o artistes individuals que buscaven un ressó per els seus incipients experiments amb el llenguatge html i altres dispositius de software, java, flash, que estaven desenvolupant, al 1995.

La fascinació per l'horitzontalitat i les possibilitats multimèdia aparentment il·limitades va fer possible el debat general sobre la relació entre art, producció i vida s'orientara cap una investigació sobre el mitjà mateix, i es generara així una tendència artística es presentava com *específicament mediàtica*.

A l'era digital online, vivim en un espai d'abundància i consum d'imatge visual, de qualsevol tipus d'objecte (imatges, signes gràfics que aporten o transmeten informació per mitjà d'allò visual) que apareixen en el desenvolupament multimèdia i utilitzen el paràmetre temps com base per la creació de la il·lusió del moviment. Ens referim a l'animació i al vídeo.

A la xarxa els objectes visuals tenen un consum molt ràpid per la relació que s'estableix entre l'usuari i el dispositiu. L'augment de dispositius tecnològics i la utilització de la xarxa en tots ells, fa que la xarxa estiga present en tots els àmbits de la nostra vida.

L'animació és el procés de successió progressiu d'objectes visuals en el temps dins d'un període de temps específic amb la intenció de simular la sensació d'imatge en moviment. La successió d'imatges s'estableix en la relació de *frames* o quadre per segons (*fps*). Aquestes successions formen tota una sèrie d'objectes visuals, compresos en quadres. La relació que s'estableix

entre els quadres depenen de la tècnica emprada dibuixos animats, *pixilation*, *stop-motion*, rotoscòpia, *cutout*, animació per ordinador (2D,3D).

El comportament de la imatge en moviment es degut a l'aparició d'unes tecnologies i formats d'arxiu que feren possible que els navegadors pogueren interpretar i decodificar la imatge per llegir i establir el moviment dins de l'arxiu. Distinguem dos grups, les imatges en moviment generades a partir de formats d'arxius.

- El GIF (Graphic Interchange Format), format d'arxiu gràfic entrellaçat.
- L' *animació flash*, .swf o video .flv formats d'arxiu propietari que depenen de la instal.lació d'un plugin per la seua reproducció.
- El vídeo, és un objecte visual té diversos formats i codificacions, depen d'ells per la seua reproducció en xarxa.

El segon grup per animacions generades en codi, aquestes poden utilitzar també imatges estàtiques que poden animar-se quan es carregen en el navegador i a la vegada cap la possibilitat d'una interacció amb l'usuari:

- css3.
- Javascript.

La relació que s'estableix dins d'aquests grups és que tots ells poden representar el moviment en els navegadors, però el sistema i la seua aplicació els fa diferents i en cada cas particulars.

La web va nàixer a partir del text al igual que la seua codificació, que està construïda en base d'un llenguatge d'etiquetes, organitzat i coordinat per el consorci W3C (World Wide Web Consortium). L'objectiu d'aquest consorci és vetllar per l'accessibilitat de la web i la capacitat d'edició i creació dins d'aquest espai siga possible per tothom, evitant que la web quede en mans privades, emprant una codificació propietària i com a conseqüència privada i no accessible.

La web funciona a través dels navegadors, que interpreten els llenguatges de la web i els mostren mitjançant les finestres. El html (Hyper Text Markup Language), llenguatge de marcat d'hipertext, dissenyat per estructurar textos i relacionar-los en forma d'hipertext. El seu origen al 1990 era purament estructural. L'estructura indexical, permet organitzar i estructurar el contingut en base d'un arxiu principal el qual enllaça en la resta.

El llenguatge html que estructura i separa el contingut necessita d'un altre llenguatge per gestionar la posició dels elements, el tamany, color i inclús l'animació a través de les fulles d'estil css (Cascade Style Sheet).

El llenguatge html, conta d'una estructura bàsica i una relació d'etiquetes marcades per el W3C, que els navegadors interpreten. Per un altra banda s'ha d'entendre que els navegadors, la majoria d'ells en mans d'empreses privades, intenten participar i incloure personalitzacions i trets que ben bé no formen part dels estàndards però potser hi formen o finalment queden en desús. La tecnologia Flash és un cas particular ja que colpsà la web de tota una sèrie de webs animades que fins el desenvolupament del javascript i del css3 eren impossible.

Així que el llenguatge de la web es desenvolupa entre la gestió de la W3C i les empreses de tecnologia. Sent la W3C la gestora l'organitzadora de la gestió principal i dels criteris comuns i públics de la WWW. L'etiqueta img, donava l'opció d'incloure una imatge dins de la codificació html, el 1993.

El gif és un format d'imatge que pot guardar més d'un fotograma. Per crear l'arxiu hi han tota una sèrie de softwares propietaris o lliures, en els quals es pot gestionar la quantitat d'imatges que vols animar i el temps de progressió entre elles. Fa 26 anys que aquest format d'arxiu existeix i actualment està vigent.

A partir del 2001, l'aparició de la *generació Flash*<sup>12</sup>, la banda ampla, les tecnologies Flash i Shockwave, la crisi dels *punt com* donà pas a al 1996 a un nou model basat en les *xarxes socials* i en els principis de participació col·lectiva i oberta, opinió i comentari, es refereix aquest període com la *Web 2.0* o *web participativa*.

L'animació flash, depen del programa Adobe Flash Professional, creat per Macromedia el 2005. Aquesta aplicació possibilita la creació i manipulació de gràfics vectorials amb possibilitat de maneig de codi mitjançant un llenguatge de scripting anomenat ActionScript. En aquest programa es desenvolupen animacions publicitàries, reproducció de vídeos, com youtube i altres mitjans interactius, popularment coneguts com *animació Flash*. Els arxius flash tenen una extensió d'arxiu swf, poden aparèixer dins d'una pàgina web o poden ser reproduïts independentment per un reproductor flash.

Les característiques d'aquesta segona fase induïda per una sèrie de tecnologies basades en l'arquitectura de participació, l'usuari és el proveedor dels continguts dels llocs que visita, afegint valor a les noves aplicacions de la xarxa mentre fa ús d'elles.

El conjunt d'investigacions artístiques habien assumit un grau de maduresa que únicament era assolible darrere aquest *net lag* de finals dels anys noranta, desgelament del desmesurat entusiasme dels primers moments de la inclusió d'Internet.

El caràcter crític de la relació entre pensament creatiu i tecnologia del primer art d'Internet continuava sent i conformant l'element més essencial de les noves creacions artístiques en línia. El desenvolupament al llarg d'aquest període i la seua hibridació en altres moltes formes artístiques, digitals i analògiques, més relacionades en la dimensió cultural i social de la xarxa que amb l'especificitat tecnològica que puga caracteritzar cada obra.

---

<sup>12</sup> MANOVICH, Lev "Generation Flash" ,2002.  
[www.manovich.net/DOCS/generation\\_flash.doc](http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc)



El vídeo digital aparegué en 1983 però fins el 1990 començà a fer-se ús en la web. La imatge del vídeo ve a estar capturada amb un dispositiu o creada directament amb l'ordinador, bé amb software 2D i 3D o amb codi. La progressió dels intervals entre els fotogrames, depen de la velocitat de capturar la imatge en l'actualitat es poden fins i tot capturar un milió d'imatges per segon, i alhora d'exportar per la relació de fps en la qual s'exporta la pel·lícula. A part del format d'arxiu de vídeo s'ha de tindre en compte la codificació que el que provoca en l'arxiu és una compressió, dependent de l'ús final de la imatge s'haurà d'aplicar una codificació diferent.

Actualment el vídeo té molta vigència en la web perquè el W3C, ha creat una etiqueta nova que inclou els formats de vídeo directament en una pàgina web o document html.

CSS3, és una ampliació del CSS, la diferència la seua capacitat per animar imatges amb HTML5, té tota una sèrie de propietats, selectors i valors per determinar i aplicar animació a imatges i elements html.

JavaScript és un llenguatge de programació basat en C. En 1995 s'utilitzava en les pàgines web HTML, per realitzar treballs i operacions al marc d'aplicació client-servidor. Amb l'aparició de la web 2.0, Javascript s'ha convertit en un veritable llenguatge de programació que augmenta la potència del càlcul, la usabilitat d'aplicacions amb tècniques avançades com l'AJAX. L'actual capacitat de Javascript és la gran quantitat de llibreries o frameworks, que permeten simplificar la manera d'interactuar amb el document HTML, en l'arbre DOM, per gestionar esdeveniments, desenvolupar animacions i afegir interacció en les pàgines. JQuery és una de les més utilitzats, aparegut en 2006.

Cal ressaltar de Javascript la proliferació de llibreries per treballar les imatges animades, destacar processing.js que ofereixen la capacitat de controlar les imatges i la progressió dels frames i la seua disposició en la pantalla, que funcione en events inclús programari que adapta a llenguatge css, html i javascript, un simulacre de Flash en els estàndards de la web.

Principis del s.XXI la utilització majoritària de la web està en mans d'unes poques empreses, quan el paradigma de les tecnologies de la informació pareix haver evolucionat durant aquesta última dècada cap al tancament com a sistema, sent determinat cada vegada més per les grans corporacions d'Internet i telecomunicacions davant la primera idea d'Internet com un territori independent<sup>13</sup>.

La tendència dels sistemes centralitzats dins la-xarxa és la tendència del control oligopolístic de l'ús d'Internet. La proliferació de plataformes, com espais tancats de continguts, amenaça en treçar la *xarxa en illes fragmentades*<sup>14</sup>.

La nou vertent biopolítica del model de negoci sobre el que es fonamenta el *sistema-xarxa*. El caràcter lucratiu de les xarxes socials en Internet evidencia la xarxa com una producció econòmica i producció d'experiència social i afectiva on coincideixen alhora fusionant-se i conformant un tot integrat. Unint el concepte de *sistema-xarxa*, *capitalisme social* i *capitalisme afectiu*.

L'expansió de la connectivitat i les possibilitats de comunicació i contacte s'han incrementat, al mateix temps que aquestes possibilitats estan condicionades per un pocs models i patrons d'intervenció dissenyats i gestionats per cada vegada més un reduït nombre d'empreses, conformant un ordre tecno-social. Així que molts dels processos de la nostra existència individual i col.lectiva passen estar canalitzats per entorns en xarxa corporatius.

Darrere d'aquest món que es proposa com un món idíllic de noves possibilitats comunicatives i afectives, també comporta un matís de certa

---

<sup>13</sup> BARLOW, John Perry, *Declaration of Independence of Cyberspace*, 1996  
<https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

<sup>14</sup> BERNERS-LEE, Tim, " Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality" , *Scientific Magazine* <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web>

negativitat per el reconeixement de les relacions econòmiques i dels poders subjacents. Treball que la nova crítica cultural posarà de manifest. Obrint nous camins i formes de vida en xarxa alternatives.

Les propostes del nou art d'Internet com pràctiques activistes en xarxa o amb certes iniciatives vinculades als moviments de software lliure i de codi obert. Mitjantçant el desitjos de compartir, contribuir estar en contacte i cooperar en xarxa. Un model de negoci en el qual la producció afectiva i les interaccions vitals es converteixen en la base essencial de la nova producció econòmica mitjantçant el desenvolupament de les xarxes socials i de plataformes col·laboratives que canalitzen al desig col·lectiu d'expressió i contacte.

Descriure i pensar el *sistema-xarxa*, implica ser especialment conscient d'aquestes circumstàncies. Assenyalant una dràstica separació entre els sistemes polítics i el sistema econòmic transnacional que representen les corporacions de les telecomunicacions. La xarxa passa a convertir-se en un model propi de negoci *Web 2.0* oferint ferramentes per a que els internautes puguin crear continguts i puguin operar amb la informació que es troba a la xarxa, o fent possible l'establiment de noves interaccions comunicatives entre els seus usuaris.

Les raons per afirmar que el patró de funcionament de la *Web 2.0* està basat, principalment, en aconseguir afegir a l'usuari a la informació disponible; els ideals de les noves empreses de la xarxa estan dins de la línia i l'ordre de la inclusió total.

L'objectiu es generar aplicacions i plataformes de fàcil ús que fagen possible l'explotació econòmica de l'experiència del contacte entre persones, de la simulació de totes les possibles variants i dinàmiques.

El context de participació col·lectiva que conformen les xarxes socials acabarà sent considerat com un dels àmbits més atractius per ser explorat per les noves pràctiques artístiques, per la seua enorme importància en la determinació i consolidació de noves pautes i hàbits socials i per la seua

influència en les formes de producció de subjectivitat.<sup>15</sup>(pag35 practicas y artisticas en internet,...).

En conjunt també seria factible concebre-les com una via idonea per desenvolupar modes alternatius de valoració dels hàbits predominants d'intercanvi, col.laboracio i participació col.lectiva, com una metodologia d'exploració crítica denominada "capital social".

La identifiacació de l'obra d'art com "programari social", la pràctica artística s'orienta a l'exploració de les formes en les quals es donen les interaccions personals i socials en l'actual "sistema-xarxa".

L'activitat ha de ser considerada com part integrant de l'actual sistema de producció econòmica, on no hi ha diferència entre el temps de "producció laboral" i qualsevol altre temps de treball, la indistinció dels temps de vida i treball és el que permet que pugam calificar de "biopolítica" a la producció global i en xarxa contemporànea. Maurizio Lazzarato, proposa que s'anomenen com a "pràctiques posartístiques". La disolució de l'art en la vida han sigut d'alguna manera apropiats per la pròpia producció biopolítica.

El sistema funciona perseguint una indiferenciació cada vega major dels subjectes, si ben bé mitjantçant una estratègia d'aparent i continuada singulatització.

Pierre Levy definiria el ciberespai com *allò universal sense totalitat*<sup>16</sup>.Quant més universal menys totalitzador seria el sistema comunicatiu generat. El ciberespai entés com expressió de diversitat una extensió de les potències d'allò humà. Les possibilitats d'actuació emancipatòria depenen, dels aspectes menys organitzats, de la seua impredecibilitat, inestabilitat. La volatilitat, no es troba en contradicció amb el seu fort caràcter cooperant, que

---

<sup>15</sup> PRADA, Juan Martín, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, ed. Akal, Madrid, 2012, p.35

<sup>16</sup> LÉVY, Pierre, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthopos y Universidad Autónoma Metropolitana (México),2007, p 83

sorgeix de forma espontànea amb la correspondència dels interessos, afinitats, tendències i experiències comuns. El ser de la multitud és un ser poètic.

Tot intent de deslegitimitzar la pràctica política i social ha anat convertint-se, irremediament, en una forma de legitimització, la deslegitimització de la deslegitimatzaació en ella mateixa<sup>17</sup>.

*Crear i recrear, transformar la situació, participar activament en el procès, això és resistir*<sup>18</sup> únicament podem transformar el món recreant-lo, els impulsos creatius de la diversitat de la multitud connectada guarden un immens potencial que poc a poc va activant-se.

---

<sup>17</sup> DRUCKREY, Tim “Fast, Cheap and Out of Control” , Telépolis

<http://www.heise.de/tp/artikel/3/3171/1.html>

<sup>18</sup> FOUCAULT, Michel, *Dits et Écrits*, IV, París, Gallimard, 1994, p.741



### 3 La narrativa visual.

Enmig dels avanços científics i tecnològics del s.XX l'art feia possible la col.laboració entre aquests camps, creà una vinculació que venia marcada de més enrere però en aquests moments era més evident la involucració dins del sistema productiu de l'artista on passa a ser un proletari més dins d'un sistema productiu, de l'economia tardo capitalista, on el consum de la imatge és més freqüent i aquests sistemes demanen i exigeixen una renovació i creació constant d'imatge segons Walter Benjamin.

Així que hi ha una nova sensació del temps, la pèrdua de les distàncies, sensació d'implossió temporal i la dislocació espacial respon tant a la verificació de l'experiència individual i col.lectiva, com a la pèrdua de la distància que ens permet articular els nostres desitjos i expectatives d'un mode prospectiu. La connectivitat que forma part del motor de la comunicació que determina la naturalesa expansiva i rizomàtica d'aquest model.

Els impulsos que modifiquen els ritmes de la nostra existència passaren a estar dominats pels impulsos econòmics i tecnològics a escala global, fora del nostre control. On es viu a una *societat xarxa*, que anomena Manuel Castells. On la lògica del procés de comunicació organitza tot el sistema d'intercanvis socials i culturals, on el *mitjà és el missatge*, segons Marshall McLuhan.

En tot cas aquest paradigma s'extrauen vàries idees i en dos vies alternatives la possibilitat que això aportà una actitud positiva, per traslladar-ho a la comunitat global i poder construir una nova societat més col.lectivitzada i per altra banda el somni i la sensació que l'apertura infinita s'havia tornat en una pressó de la qual n'era impossible escapar.

Així que durant el s.XX i principis del XXI, van treballar en gran mesura amb els conceptes de la societat i la tecnologia, on hi havia una forta càrrega en la necessitat de comunicar-se i generar material, documentar, i establir nous sistemes o bé aprofitar aquests sistemes per emprar-los amb un sentit més

col.lectivitzador i comunal, on la participació i la interacció per l'espectador formaria part també de l'obra i seria generador del sentit i de l'obra mateixa.

### 3.1 El diari-visual.

*Soles podem saber qui és o era algú coneixent la història de la que és heroi, en altres paraules, la seua biografia.*<sup>19</sup>

Hannah Arendt

El projecte de *40kdaily* es troba dins de diferents camins en els quals s'inscriu i divergeix, formant part de la narrativa visual. Parteix del format diari i el retrat autobiogràfic. A mitat camí entre el documental autobiogràfic mantenint una relació estilística prop de les premisses del cinema d'avantguarda. Amb trets característics del cinema poètic no narratiu.

El documental ha obert les frontes per acollir obertament l'expressió de la subjectivitat com un element habitual dins de les seues pràctiques, en ella s'inclou el caràcter autobiogràfic donant lloc a la relació i el diàleg entre principals conceptes de la narració visual que desenvolupem. El diàleg que s'estableix entre el diari, el documental i l'avantguarda, pràctiques que venen definides pels anys 70 fins hui.

El documental té com a tret més característic la connexió amb el món històric i/o empíric, que col·loca com dominant la funció referencial, segons Jacobson, o el seu caràcter indexical, segons la terminologia de Peirce, en quant manté una relació causal, existencial amb el seu objecte<sup>20</sup>. La relació

---

<sup>19</sup> ARENDT, Hannah, *La Condición humana*, Barcelona, Paidós, 1993, pàg. 210.

<sup>20</sup> NICHOLS, Bill, dins del seu llibre *La representación de la realidad*, ha expandido esta premissa, reclamant un triple punt de vista per definir el documental. El realitzador ho entén com una pràctica institucional com un discurs propi. L'espectador, com un producte audiovisual originat en el món històric, articulat a través d'uns procediments de compromís retòric, anclat en



indexical no anula el caràcter construït que s'integren dins d'una estructura dotada de sentit, que va més enllà del enregistrament mecànic dels esdeveniments i de la realitat empírica que ens rodeja.

Al llarg dels 70 el llenguatge el relat dins del documental abandona la narració omnipresent i acaba generant una autoconsciència unida a una major subjectivització mostrant una inserció en el devindre històric com un actor social més, com un coneixement limitat.

Per un altra banda l'avantguarda acull tota una sèrie de diversitat de termes que relacionen amb les pràctiques d'avantguarda on es posa en evidència la dificultat per acotar aquest terreny, com a tret principal el cinema d'avantguarda queda com oposició al cinema de Hollywood, dins de la seua producció i distribució. Les obres les quals pertanyen a l'època d'avantguarda, qualificades com avantguardistes disten de la homogenitat i la mateixa condició d'avantguarda n'és altament contradictòria<sup>21</sup>. Les avantguardes busquen l'experimentació formal, relegant la narrativitat i recorrent a estratègies anti-il·lusionistes que subrallen la reflexivitat del film.

La relació indexical amb el món històric, la recuperació de l'experiència de vida del autobiografiat<sup>22</sup>, presenta un diàleg entre el documental contemporani i les avantguardes. On l'autobiografia encontra el seu hàbitat natural en la pràctica documental. L'autobiografia no oculta el seu inevitable caràcter de construcció. L'autobiografia no pot crear una rèplica exacta de la vida pasada en el present, però la seua composició dota als esdeveniments

---

una literalitat denotativa. I en quant text, es defineix com un gènere basat en una lògica informativa, amb una estructura argumentativa i un muntatge probatori. Els conceptes teòrics sobre el documental que planteja en aquest article es asen en les seues línies geeral en lo proposat per Nichols en aquesta obra. En Bill Nichols, *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, Paidós, 1997, pags. 42-43

<sup>21</sup> SÁNCHEZ-BIOSCA, V. Cine y vanguardias artísticas, Barceona, Paidós, 2004, p'ag. 21.

<sup>22</sup> GUSDOR, Georges. Condiciones y límites de la autobiografía, Anthropos, suplementos núm. 29, 1991, págs. 15.

pretèrits d'un sentit segons Gusdorf, 1948. En el nostre projecte el caràcter referencial de l'autobiografia no l'abordarem per l'efecte de realitat, no entesa com a registre audiovisual, i per un altra banda si per el temps i per el seu caràcter construït per el protagonisme de la mediació subjectiva.

En un sentit més ampli podríem afirmar que tot documental autobiogràfic també seria avantguardista, en la mesura que trenca amb la tradició objectivista del documental clàssic. O que tot film avantguardista és autobiogràfic, pues es l'expressió d'un autor individual i revela el seu món interior. Realment hem de posar en comú tots aquests trets comentats i tenir en compte les següents qüestions que afecten al projecte com son *la veu en off on l'autor de les imatges dins del seu entorn filmades per ell o documents domèstics de tipus fotogràfic, fílmic o escrit. Açò no exclou la presència d'una experimentació formal que acabe produint un extranyament de les marques referencials, o el recurs a la recreació ficcional dels esdeveniments, sempre que no es convertiscquen en el registre dominant d'interpretació de l'obra*<sup>23</sup>. Hem de veure que els límits ben bé son difícils de detectar i potser fins i tot entren en contradicció aplicats aquestos enunciats a la pràctica i desenvolupament del projecte personal, dins d'aquestes esclatxes son les parts a investigar i aprofundir per obrir i donar sentit.

Fent particular èmfasi en el diàleg amb les avantguardes audiovisuals. Al fil d'aquesta revisió ens plantejarem les qüestions teòriques més rellevant per l'anàlisi desde la construcció de la identitat personal o familiar, la relació entre el relat domèstic i història oficial, la tensió entre referencialitat i subjectivitat o la dialèctica entre experimentació formal i estil realista.

A partir de la tipologia proposada per Jim Lane on senyala uns dels principals enfocaments del documental autobiogràfic el *Journal entry approach*, una modalitat que es basa en el rodatge d'esdeveniments diaris durant un període de temps mantingut i en la seua posterior muntatge seguint una

---

<sup>23</sup> VV.AA. Documental y vanguardia, Cátedra. pág 224.

estructura cronològica narrativa<sup>24</sup>. El terme s'identifica amb el "diari", i també assumeix trets bàsics d'aquest format tradicional en l'àmbit lliterari. Rodatge cronològic que obliga a realitzar un treball de muntatge. Segons la transformació sofrida en la post-producció, el resultat final estarà més aprop del diari lliterari o es pareixerà més a un documental clàssic, si ben bé la seua estructura bàsica mantindrà la premisa d'*entrades* o fragments de vida ordenats cronològicament. Aquests fragments cronològics solen adquirir una estructura narrativa, articulada generalment a partir d'una crisi personal que espera ser resolta a través d'un procés d'autoconeixement recolzat en la filmació del període posterior<sup>25</sup>.

En la búsqueda d'una coherència narrativa en els relats autobiogràfics, la identitat personal tendeix a reflexar fragmentació i inestabilitat, el mateix caràcter autogràfic porta implícitament aquesta indagació, com reflex inevitable de la condició humana en la seua búsqueda de sentit, sol articular-se en termes narratius, per així aconseguir una integració significativa de pasat, present i futur. Formant part d'un procés d'autoconeixement.

El reconeixement dels documentals autobiogràfics com a *procés* o *búsqueda* apunta també a altre dels trets més característics: caràcter performatiu (o realitzatiu), i la seua representació com *obra en construcció* en la mesura que intente reflexar la pròpia vida del cineasta amb el seu mateix dinamisme temporal<sup>26</sup>.

El caràcter performatiu dins dels documentals i junt les pràctiques de les avantguarda es troben en una voluntat comuna per convertir la construcció de l'obra en eix estructural de l'esforç creatiu. L'estructura relativament oberta fa evident el procés de construcció de la pròpia identitat.

---

<sup>24</sup> LANE, Jim, *The Autobiographical Documentary in America*, Madison, The University of Wisconsin Press, 2002, pág. 33.

<sup>25</sup> LANE, Jim, op. cit., pág. 35.

<sup>26</sup> BRUZZI, Stella, *A New Documentary: A Critical Introduction*. pág. 155.

La representació de la intimitat adquirix una configuració definitiva més allà del moment de la filmació, en la fase de post-producció. En un segon terme realitza un treball de selecció, juxtaposició i comentari que constitueix el segon exercici de memòria, en el qual penetren i amplifiquen els registres diaris grabats a través del temps. Finalment l'estructura de les imatges i els sons, l'afegit de la música i sobre tot del comentari en off otorga així al producte final una espesura expressiva pròpia.

### 3.2 El diari-xarxa.

En paraules de Manuel Castells les noves ferramentes i alternatives que donava lloc la xarxa fa necessària una interpretació de la mateixa. Ara ens movem en un espai capitalista que ha passat d'industrial a informacional, en una societat postmoderna. On la informació passa a ser el valor en el qual la producció absorbeix l'acció explotadora del capital, acumulant el major potencial del treball i al voltant d'ella s'articulen les identitats i es projecten els desitjos<sup>27</sup>.

Ulrick Beck anomena aquesta societat com *societat del risc*. On el nou poder de la societat en xarxa repercuteix igualment en les relacions interpersonals, en els modes de producció i consum, en les formes d'explotació, dominació i control, amb els mecanismes de resistència i els seus antagonistes. Però a la vegada es construeix sobre una morfologia de xarxa que s'articula sobre els processos tecnològics, econòmics, culturals i socials ja existents.

Desde el punt de vista de la filosofia postfoucaultiana de Deleuze i Guattari observem la modificació del sistema, de l'individu, la família, el treball, l'Estat i l'ordre mundial. Totes les estructures del sistema disciplinar modern amb tots els seus compartiments i estructures, han passat a formar part d'una lògica definida per la dinàmica incontrolable dels fluxes. Això suposa una modificació en

---

<sup>27</sup>CASTELLS, Manuel, Capitalismo informacional.

el sistema radical en els relacions i diferències existents entre ells. D'aquest mode la xarxa es defineix com una estructura basada en nodes potencialment comunicables entre ells i com a tals es comporten.

La virtualitat ha pasat a ser un mode d'existir i d'actuar propiciat per la societat en xarxa dominant. Jean Baudrillard, descriu a la cultura contemporànea com una cultura de simulacre una cultura en la qual la realitat està en perill, l'augment de l'espai virtual, es interpretat com un joc infinit d'espills de fira que denomina *hiper-realitat*, que es basa en la *virtualització del món*. Per a Pierre Lévy el que és virtual és allò que és processual, projectiu, obert, definir virtual com una idea oposada a allò que és actual. D'un altra manera Foucault ve a dir que la consideració d'allò real com la demostració més acabada de les operacions del poder, la vinculació d'allò virtual front allò actual, és un qüestionament de la societat contemporànea símptoma dels nous modes d'actuació del poder i mai d'un hipotètic retrocès d'allò real.

En el context de l'imperi del signe, la representació, la imatge i el simulacre, ja no podrien entendres com un desplaçament o pèrdua de la realitat, sinò com la seua manifestació dominant en la contemporaneïtat.

La identitat del subjecte en l'entorn virtual ha pasat a ser un *registre*, discontinu i de significació oberta. Les identitats individuals i grupals són més visibles i afirmatives a la vegada que mes fràgils, transitòries i d'un sol ús. Pasa a ser una inversió en la qual el subjecte té una participació activa i constant. Els subjecte d'un entorn virtualitzat s'està construint i reinventant continuament la seua subjectivitat segons Anthony Giddens.

El subjecte pasa a ser una construcció innacabada que sempre està en procés. No s'identifica del tot amb el seu cos actual, ni es medeix respecte a un patró únic, ni asumix com a pròpies i irreversibles les pautes abans adscrites a la circumstància biològica específica, l'ampliació *ortopèdica*, segons McLuhan.

Desde els 90 com afirma Lev Manovich l'ordinador i allò digital deixà de ser únicament un instrument tecnològic per convertir-se en filtre de tota cultura. Traspasats els límits de la cultura analògica, la naturalesa digital defineix nous

campus d'acció: capacitat quasi infinita d'emmagatzematge, la combinabilitat, la convertibilitat, la variabilitat, l'automatització, la producció de simulacres, tendència dels *nous mitjans* a apedaçar als antics, la substitució de la narració per les bases de dades i la possibilitat que té l'individu per aplicar les possibilitats anomenades, descontextualitzar, apropiarse, modificar o interactuar amb el material digital i finalment disseminar-lo en soports digitals o a través de la xarxa.

Jean Baudrillard descriu la comunicació i la cultura digital com una expulsada de les fronteres de la realitat i del temps històric per vore's condemnada a citar-se i reciclar-se en si mateixa en un *loop perpetuo*, coincidint així amb el procediment bàsic de les operacions cibernètiques.

Per a Rheingold, les comunitats virtuals serien l'últim reducte de sociabilitat comunitària en la societat contemporànea. En la dècada dels 90 la World Wide Web fou colonitzada per els grans portals mediàtics i comercials, creant un espai intervenit, on l'espai per crear la producció de trames comunitàries. Suficientment trabades i estables com per generar tipus d'identitat col·lectiva que pugueren oferir-se com alternativa a les forces que organitzen la societat contemporànea en el seu conjunt. Les condicions d'accés a la xarxa i la seua naturalesa sempre estan en continua transformació, al igual que els tipus de *vida* que poden observar-se en la xarxa a principis del s.XXI.

La xarxa el que farà és intensificar i amplificar els trets propis d'una cultura que es construeix a ella mateixa i als subjectes que la formen emprant la virtualitat, flexibilitzant els mecanismes de construcció subjectiva.

Les noves formes del poder econòmic i molt especialment les que operen en Internet estan encaminades a la producció *biopolítica* és, fonamentalment, producció de subjectivitat. Tota una sèrie de formes de relació social i interpersonal específiques<sup>28</sup>. Aquest concepte bé en part plantejat per

---

<sup>28</sup> MARTÍN Prada, Juan, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Ed Akal, 2012, pág 51.

Michel Foucault , ja que totes les estratègies polítiques i econòmiques es centren ara en la vida i en allò que és viu; el poder *circula* ara en els dispositius de l'exercici de poder més eficaços estan basats en lògiques participatives, en fluxes d'activitat social.

La lògica econòmica del sistema-xarxa es fonamenta en diferenciar i singularitzar tot procediment, fent sobreabundant l'oferta de la lliure elecció, de la lliure decissió. El sistema busca la multiplicitat de singularitats que conforma la multitud connectada. El domini opera a través de jocs de poder mòbils, innestables, basats en seductores i difuses estratègies de circulació i transmissió de gojos comunicatius i afectius.

El nou capitalisme es podria denominar com *social o afectiu*. La gestió de les xarxes socials ens demostra que producció de sociabilitat i producció econòmica conincideixen. Vida, economia i socialitat es fusionen, així com els diferents escenaris on aconsegueixen.

Les formes de relació humana actuen en el nou sistema-xarxa com les bases instrumentals de la producció. Les relacions polítiques i econòmiques no son separables de les personals i socials. Les interrelacions vitals devenen directament productives. Negri ha definit l'afecte (entès com la ment coextensiva amb el cos) com *subjectivitat productiva*<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> NEGRI, Antonio, *Valeur et affect*, Futur antérieur 39-40 (1997-1998, pp. 45-56.[ed. cast.: *Valor y afecto*, Félix Guattari y Antonio Negri, Las verdades nómadas & Generale Intellect, poder constituyente, comunismo, Madrid, Akal, 1999

### 3.3 La poètica del gest.

*Uns pensen, es diu. Altres actuen. Però la verdadera condició de l'home és la de pensar amb les mans.*<sup>30</sup>

Jean Luc, Godard

Quasi a la vegada que Niepce i Daguerre desvetllaven al s.XIX l'ull de la fotografia, Andrea de Jorio publicà *la mimica degli antichi investita nel gestire napoletano* inaugurant l'estudi etnogràfic del gest sino que, a més a més, estudià una continuïtat entre els gestos quotidians dels napolitans i aquells altres representats per la plàstica de l'antiguetat clàssica. Un camí cap a la psicologia i la reconquesta de l'arrel general del seu propi imaginari amb cada nova paraula, la fotografia i el cinema incrustaren els gests en el temps. D'aquesta manera el temps es transformà en gest, anclatge de memòria, lloc d'atenció i forma de resistència.

El cinema està construït a base de gestos. A través del gest cinematogràfic parlant i mortal es fon en una única figura muda. El cinema segueix sent, de fet, un art mut i de gest. Les seqüències de Marey y Muybridge imposaren un llarg silenci sobre una forma expressiva capaç de demostrar el ser en el llenguatge humà com gestualitat pura.

S'establix una relació entre el dibuix i la filmació a partir de la necessitat de projectar la imaginació i lliberar els nostres somnis, *dibuixant contorns en els murs de les presons* com anomenava Chris Marker, en la poesia de *Sans Soleil*, 1982. També està present en Godard sobre la invenció de la projecció cinematogràfica per Poncelet<sup>31</sup>. Açò comporta lliberar les formes i obrir l'espai poètic, sensual i intuitiu per les correspondències imaginàries. Què és allò que no es pot veure, en un i altre film, en qualsevol film? que es això invisible, que, no obstant, el cinema pareix materialitzar i fer sensible?

---

<sup>30</sup> Godard en el capítol 4A de *Histoire(s) du cinéma*, 1998.

<sup>31</sup> GODARD, Jean-Luc Godard. *Pensar entre imàgenes*. Barcelona: Intermedia, 2010, 0. 284.



Son estats, moviments, presentiments: únicament s'imaginem, s'interpretem, es componen. El cinema a través del muntatge, encontra una nova forma, de fer visible i real això que és invisible. Així podem pensar que els sentiments formen part d'unes imatges invisibles que els cossos fan visible o al menys sensible; i el cinema, busca els gestos que materialitzen eixes sincronies i desincronies misterioses<sup>32</sup>.

S'obri un camí de treball molt enriquidor la relació entre els sentiments i la imatge, la creació d'intimitat i quotidianitat. Que reposa en l'elecció dels gestos que pareix obeir a una reflexió sobre la pròpia dificultat del cinema per filmar les sensacions que es susciten.

Quan comence un film, sovint tinc problemes de pell, supose que açò no succeix perquè la superfície del film és una superfície sensible perquè encara el celuloide es diu la pel·lícula (pell). Supose que la pell és una superfície tan sensible com la pel·lícula. L'excitació s'expressa en la meua pell, es reproduïx en la meua pell.<sup>33</sup> Godard

En aquest terme fer una imatge equivaldria també a un altre gest de tocar amb un altra pell, o de voler fer-ho ruboritzar-se, o ben bé ser tocat, d'aquest mode el treball del cineasta consisteix en obrir o estendre les possibilitats imaginàries, del lloc que hi ha entre els plànols (i els cossos) on un plànol vertaderament es fa i transforma. Per a Godard, l'assaig és una tentativa, una aproximació, i el treball del cineasta *fer visible allò invisible*.

En els cineastes hi ha una doble intenció el crear els plànols mitjançant els gestos i a la vegada fer sorgir una expressió. Crear una doble gestualitat, que consisteix en l'equilibri entre allò que es mostra i allò que s'amaga, en mostrar ocultant: un gest que manifesta una emoció sedimentada per la ficció, i un gest que a la vegada s'encubreix en la seua relació amb altres cossos en el fora de camp.

---

<sup>32</sup> AIDELMAN, Nària y DE LUCAS, Gonzalo (eds.). Op. cit. 201.

<sup>33</sup> KLUGE, Alexander, 120 historias del cine. Caja Negra: Buenos Aires, 2010.

Els gestos d'amor i els del cine estan presents tan a les pel·lícules de Godard com a les de Marker. L'expressió de felicitat del final de la pel·lícula de *Sains Soleil*, la dificultat de generar l'expressió de felicitat que buscava estava en el material que sobrava, en el descartat, en aquells fotogrames, en la sensibilitat de la pel·lícula, els desenfoques, en el tremoleig. En aquells fotogrames que manifesten que una imatge també es fa en la mà i es el document de la distància emotiva desde la que el cineasta es situa davant del que filma i del temps en el que el càmera i les persones filmades s'entren i comparteixen el mateix lloc.

Al igual que l'afectivitat i en la xarxa en els gestos també trobem àmbits de reminiscència segons Georges Didi-Huberman ens recorda que el equivalent dels humans al que els fòssils a la història. Tot gest és fosilització, espai de la pervivència d'un sentit més allà de l'individu concret que el produeix o encarna.

En la història de la pintura molts son els exemples i la simbologia de les mans en el missatge i la paraula. Al igual que en el cinema i la fotografia compartixen un mateix desig: tocar el temps, el dol per la fugacitat en la captura d'allò visible. Buscant crear una illa de temps enfront de la realitat externa. La suspensió la recull amb tota la seua hipnòtica força del gest bergmanianà.

En l'obra de Bergman, la imatge de la mà és recurrent, l'ús expressiu de les mans al llarg de la filmografia bergmaniana: *El Silencio*, *Fanny y Alexander* i, *Persona*, aquesta última fou concebuda per una *ur-imatge*, una imatge fundacional: la de els dos protagonistes comparant les seues mans. El totèmic gest del xiquet sense nom de *Persona* ha acabat convertint-se en el gest per excel·lència i la interactivitat. Tocar la imatge, el temps, es açi, tocar el més intangible dles temps: el futur.

Gubrecht detectava en la nostra cultura actual una nostàlgia de la presència que la tecnologia actual tracta de paliar, el que està en joc és la relació del cos mateix amb la imatge.

Richard Serra treballa amb els visuals per documentar els performances de mans: *Hands scraping*, *Hands tied* o *Hand catching*, 1968, que suposaven una connotació reflexiva dins del la filmografia. Suposava una continuïtat experimental que tractava en la seua obra plàstica.

El del video Antoni Muntadas, *El aplauso*, 1988. Per el simbolisme i la utilització de la imatge amb emprant unes seqüències fixes i bucle, on a pareixen mans i el cambi de la imatge central que dóna lloc a la crítica i a la reflexió.

El projecte *40kdaily* manté una relació en els gestos per una banda per la capacitat de transmetre sensacions a partir dels fragments i la repetició, la capacitat de generar i descriure sensacions. I com un personatge més que dona un caràcter personal i torna humana l'escena.



#### 4 Referents.

La relació de referents que posem a continuació son en essència i/o formen part de l'arrel del projecte. Així i tot és important contextualitzar i posar en evidència que vivim en una època postmedial<sup>34</sup>. La imatge-moviment ha sofert canvis i no únicament en la tècnica sinò canvis més profunds en la producció, distribució, la recepció i l'experiència estètica i plàstica de l'obra.

El sorgiment de noves formes artístiques arran de factors tecnològics. El desbordament de les fronteres i les catalogacions visuals, que Jose Luis Brea anomena *postmedia*. La influència de nous dispositius i un domini hibridat de la imatge-moviment en el qual les estructures narratives i postnarratives dels discursos han vist les seues formes autònomes deconstruïdes, el *postcinema*. El temps expandit, el collage digital, la *postfotografia*. La desmaterialització de l'art, la negació de l'objecte i la conseqüent aportació del document com a obra, el cinema expandit del moviment fluxus, la tradició europea del *cinema verité* i el cine d'experiència, les experiències de guerrilla, el video activisme dels situacionistes. Tota una herència que dóna lloc al *media-art*<sup>35</sup>.

Abordarem els referents a mode de puntualitzacions i recolsaments conceptuals i visuals per entendre el procés i direcció del projecte elaborat i en creació. Així mateix establim dos eixos centrals, els referents visuals: l'avantguarda i el documental junt la videocreació, i en segon terme les pràctiques artístiques en l'era online les narracions visuals, minimacions i el gifart.

---

<sup>34</sup> BREA, José Luis, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. 2001, <http://www.joseluisbrea.net/>

<sup>35</sup> MARSHALL, McLuhan.

## **4.1 Pràctiques artístiques visuals.**

Els referents visuals els establim en dos eixos principals: uns que corresponen a l'avantguarda per la seua aportació al llenguatge visual, experimental, poètic i narratiu. El documental, per generar narracions visuals que es construeixen amb l'objectiu de mostrar des de la reflexió, l'autoconeiximent i d'una forma més intimista i personal el pensament a través de les imatges. La videocreació material videogràfic que té les seues arrels amb el videoart, l'experimentació fílmica i el videoclip.

N'hi ha moments que ben bé aquests camins es bifurquen o es troben, ja que tenen molt present trets com l'autoria i l'experimentació com elements en comú. Així i tot el que ens interessa d'aquest estudi és l'experimentació i el discurs personal que s'extrau d'aquestes obres; en què s'assimilen i afecten el nostre projecte.

### **4.1.1 El cinema gràfic.**

L'avantguarda és una època que suposà la ruptura, amb els cànons narratius i conceptuals per la indústria del cinema a Hollywood, com a conseqüència i alternativa es generaren noves formes de narrar més pròpies i personals dins de l'expressió del cinema.

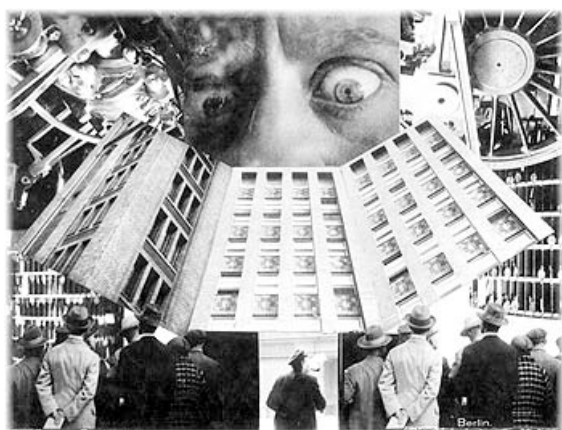
Així el cinema esdevingué en una font d'experimentació plàstica aconseguint obres amb caràcter abstracte, per ser *pintures en moviment*, i matges no narratives i pròpies del collage i la poètica visual.

L'experimentació duta a terme amb la idea d'unificar el cinema i la pintura, donà lloc a treballs d'autor, nascuts del més íntim, com qualsevol altra

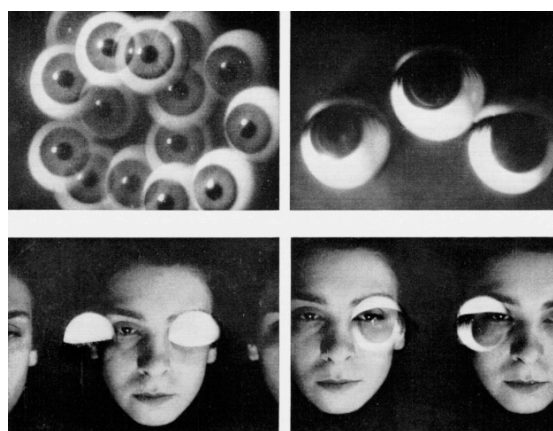
activitat artística. Els poetes i els pintors s'han convertit en cineastes<sup>36</sup>, segons Dwoskin.

De Hans Richter, destacarem *Filmstudie*, 1926 pel distanciament que marca per emprar les imatges d'objectes reals establint analogies a partir de les seues formes, arribant-se a un terreny més figuratiu.

Mentre el que el treball de Richter era treballar en el plànol, Ruttmann treballa la tridimensionalitat i intentà treballar en el so no com estructura per estudiar el moviment, sinò per traduir la seua potència emocional.



Weekend, Walter Ruttmann, 1930



Filmstudie, Hans Richter, 1926

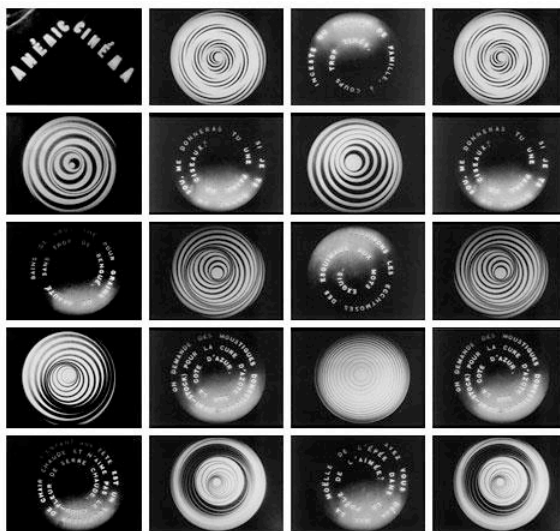
Oskar Fischinger enregistra, *München-Berlin Wanderung* (Caminata de Múnic a Berlín). La pel·lícula recull la caminata amb l'itinerari comentat al títol que Fischinger realitzà en l'estiu del mateix l'any 1927. El mètode utilitzat consistí en filmar fotograma a fotograma tot allò que apareixia davant dels seus ulls. El resultat un mosaic on es recullen a mode de diari de viatge, una col·lecció de múltiples i variats rajos d'imatges.

*Anémic Cinema* és un fim realitzat per Marcel Duchamp és interessant per dos vies, la utilització d'una instal·lació visual precinemàtica, i per el llenguatge filmic i representació en sí mateix. Duchamp recupera els

---

<sup>36</sup> WYVER, John, La imagen en movimiento. aproximación a una historia de los medios audiovisualesValenciana, 1992.

*Rotoreliefs*, una sèrie de seqüències alternades de deu discs òptics amb dibuixos de cercles descentrats i dins del propi fil realitza un joc gramatíl en ell mateix: "*Anémic*" es cinema. Les frases al girar en la superfície dels discs perden el significat concret però generen una il·lusió gràfica pura en una dimensió conceptual entre les figures geomètriques i els jocs lingüístics.



'Anemic' Cinema, 1926, Marcel Duchamp

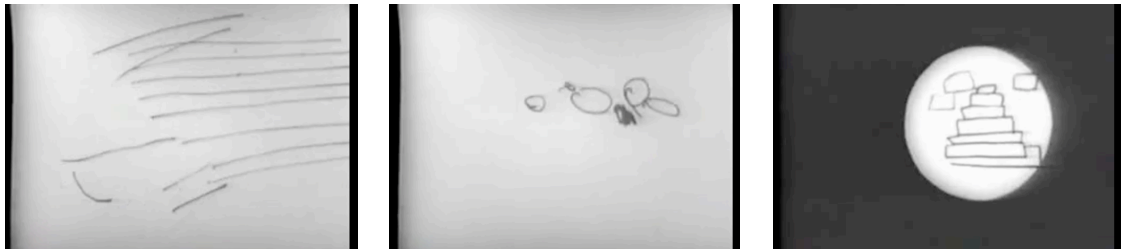
Aquestes premisses dins del cinema i la creació de la imatge visual, també foren recollides cap als anys 70, en els films underground recollien l'herència de les avantguardes i alhora treballaven en benefici de crear una estructura serial d'imatges que anaren fluint amb una imperceptible variabilitat, molt propera al minimalisme, formant un nou ordre espacial i deixant que les mateixes imatges desempeñen el paper essencial. Birgit Hein<sup>37</sup> estableix tres àrees d'actuació dins del cinema estructural: el moment de rodatge, el procés òptic; el procés de revelat, les intervencions directes sobre la superfície del suport fílmic i per últim la forma de la projecció, ja que una impressió de moviment únicament es crea durant la projecció.

---

<sup>37</sup> HEIN, Birgit, The structural film, en VV.AA, Film as film, Formal experiment in film 1910-1975, Londres, Arts Council of Great Britain, 1979.



Robert Breer parteix del fotograma coma base emprant la forma, com a representació, *Recreation*, 1956 és una pel·lícula plenament abstracta però construïda per la mescla d'imatges figuratives. Consta d'una sèrie de plànols en els que Breer juxtaposa fotogrames completament diferents entre ells, creant un borbardeix abstracte dimatges netament figuratives que provoquen en l'espectador una il·lusió de moviment. Realitzà animacions dels seus dibuixos i pintures, degut al seu interès per el que hi ha entre moviment i imatge. *A man and his dog out for air*, 1957, és una peça elaborada a partir d'únic element la línia.



A man and his dog out for  
air, Robert Breer, 1957.

Desenvolupa múltiples metamorfosis abstractes que van d'un simple traç que es converteix en una maranya gràfica complexa. *69*, 1968, realitza un joc visual a partir de diversos objectes lineals i geomètric que giren sobre ells mateixa mostrant una part de l'enquadre. Mentre succeïxen aquests girs ocorreixen una sèrie de canvis i metamorfosis, incorporant nous elements o plànols de color. En *Fuji*, 1974, descriu el viatge en tren per Japó elabora una sinfonia quasi abstracta recorrent a l'estratègia del parpadeig, emprant els colors primaris, acompanyat pel soroll del ferrocarril. Incorporant imatges reals amb una simplificació plàstica realitzada per mitjà de la línia i la taca.

Seguint amb aquesta línia de traç i dibuix en blanc i negre David Lynch és un dels cineastes prolífics en quant a llenguatges i tècniques la pel·lícula *Six men getting sick*, 1967 pel·lícula d'animació que mescla varies tècniques on empra de base la pel·lícula fílmica com a llenç i la sèrie *Dumbland*, 2002 sèrie que juga amb el traç no buscant la perfecció que manté un grau d'abstracció, la

vibració de la imatge, el loops jugant amb aquesta sensació molt conscientment de personatges *sense vida* animats.



Dumbland, David Lynch,  
2002

El cinema gràfic part es centra en l'experimentació i en l'abstracció com a creació plàstica d'un llenguatge narratiu i poètic, junt el llenguatge plàstic de l'animació. Els jocs del temps, els ritme, el loop, les pauses i els plànols. Una representació de la imatge amb una voluntat de representar mitjantçant l'abstracció i l'experimentació.

#### 4.1.2 El documental.

Les bases del documental parteixen de l'experimentació per el desenvolupament de les tècniques i les noves formes narratives. *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*, de Walter Ruttmann, 1927. Documental líric, mostra la fascinació per el mite del ritme automàtic de la gran ciutat. El hombre cámara, Dziga Vertov, 1929, *24 Dollar island*, 1927, Robert Flaherty. Aquestes pel·lícules tenen en comú la visió de la ciutat, l'espírit de la metròpoli, impregnat pels canvis dins de la societat, la velocitat, la idea de màquina com a conceptes principals.

László Moholy-Nagy inicia els seus tantejos en el cinema a partir de la redacció del llibre *Pintura, Fotografia, Cine*, 1924, resultat de la seua feia com a docent i investigador i les seues dos primeres pel·lícules *Berliener stilleben*, 1926 i *Marseille, vieux port*, 1929. Porten una línia de treball semblant a el documental de Ruttmann i Vertov, amb un concepte i idea de sinfonia visual.

Realitzaria en segon terme diversos documentals més sobre les formes arquitectòniques i un més social sobre el món dels gitanos.

Dziga Vertov, *El hombre cámara*, 1929. Considerat com el “cineasta de la base de dades” del s.XX. Integra una estructura de dades estàtica i objectiva convertint-la en dinàmica i subjectiva. Integrant la base de dades i la narració en una nova forma. Converteix el cinema en una base dades de la vida urbana en els anys vint, de les tècniques cinematogràfiques i de les noves operacions de la epistemologia visual, i també de les noves operacions d'interfície que aporten, més allà de la simple circulació humana per un espai físic<sup>38</sup>



El hombre cámara, Dziga Vertov, 1929

Aquests conceptes de bases de dades estan presents en el sistema que en el nostre projecte organitza la informació, la consultem i fem ús. Un sistema de narració instaurat al s.XXI.

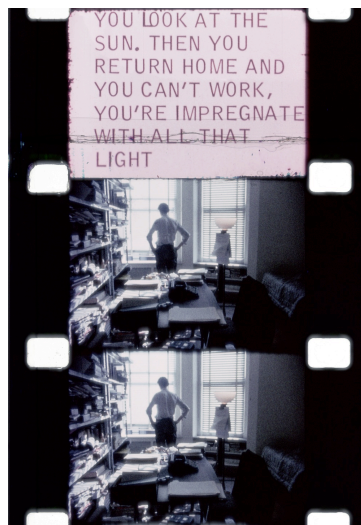
El documental en format de diari, en diàleg amb els processos de subjectivització i experimentació tan propis de les avantguardes, van ser explorats per Jonas Mekas ja que estableix una relació entre el documental, autobiografia i l'avantguarda. *Walden*, 1964-1969, són una sèrie de diaris fílmics, que han ocupat de manera extensa tot el llarg del seu treball. Un estil inquiet, molt personal, utilitza la càmera com una extensió de la seua subjectivitat. Per ell, el principal repte era el moment de filmació consisteix en

---

<sup>38</sup> MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Ed. Paidós, 1998.

*com reaccionar amb la càmera segons les coses que ocorren, com reaccionar de tal mode que el metratge reflexe allò que sent en eixe mateix moment.*

Pel·lícules diàries amb una estructura unida a la reflexió que van més enllà de la seqüencialitat de les entrades d'un diari. En aquesta segona fase, Mekas estructura les seqüències amb inter títols escrits, descriptius, però que ja suposen una declaració de principis, en la seua defensa de la quotidianitat com matèria prima del cinema. A més a més, amb freqüència la pròpia formulació d'aquest ròtuls adquireix un doble sentit.



Walden, Jonas Mekas, 1964-1969

L'estructura global del seus diaris presenta, un caràcter fragmentari i sense clausura propi d'aquest genere. Mekas va combinant una seqüencialitat en aparença anodina, que de vegades ni tan sols conta amb una senyalització clara dels anys que recorre, amb altres estructuracions més experimentals properes a un cine poètic no narratiu. S'identifica en un autor romàntic que dona forma a una obra unitària amb una visió específica.



Walden, Jonas Mekas, 1964-1969

Brakhage entenia el concepte d'amateur en un sentit més ampli, xicotets formats (16mm, 8mm, o Súper 8), apassionat protagonisme de l'expressió de la subjectivitat, desinterès per el referent figuratiu en benefici d'una major abstracció.

El treball que realitzaven dins de l'àmbit dels diaris amb formats autobiogràfics, amb un caràcter aficionat del cinema domèstic font d'inspiració per el seu treball, no únicament com a model d'inspiració formal, sinó també com mode d'emancipació del cinema industrial.

Dins del format diari variants d'autorretrat i retrat familiar, com el treball de Jim Lane, Johan van der Keuken, plantegen un híbrid a mitat camí entre el diari, l'autorretrat i el retrat familiar. Estructuració del material amb un caràcter més diacrònic, material d'arxiu familiar. Es constitueix en un peculiar mode d'investigació d'inspiració etnogràfica, *etnografia domèstica* com diria Michael Renov, que es presenta com un procés d'autoconeiximent. La búsqueda del sentit del projecte vital, les arrels familiars com a punt de partida de l'autocomprensió. El cineasta es converteix en l'objecte mateix de la seua búsqueda, imprimit en aquestes obres un caràcter reflexiu o autoconscient, desde allò lúdic i allò irònic fins altres elements més existencialiste o d'un to

més experimental. *Reconstruction*, 1995 de Laurence Green, *Film Portrait*, Jerome Hill.



Film Portrait, Jerome Hill, 1971

Més expressiu i dins del terreny figuratiu que prové de dos tipologies colaterals a l'expressió fílmica: el documental, un gènere en aquells moments aflorint i el llenguatge, encara rudimentari, dels primitius anuncis publicitaris. Hans Richter realitzà *Inflation*, 1927. Un breu documental sobre els diners. S'estructura al voltant del seu objectiu que és la idea o concepte, i mitjançant series associatives, i utilitzant el collage tracta les imatges segons xarxes que s'uneixen i es cusen.

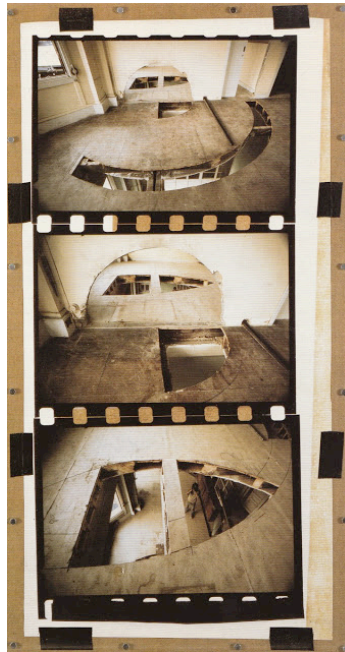
El treball dins d'esquemes proper al cinema de avantguardes o a les pràctiques contemporànies de la videocreació per Scott Barlett, *Testament*, 1974 de James Broughton.

En *Everything's for You*, 1990 Ravett contruïx la seua representació de la memòria familiar a partir dels efectes de collage, material d'arxiu, metratge i animació.

Fins i tot en les cineastes com Chantal Akerman, *News from Home*, 1991, el retrat familiar acaba transformant-se en propostes creatives de les cineastes, fins el punt de debilitat la seua consistència referrencial, en favor de la plasmació audiovisual de la seua experiència interior.

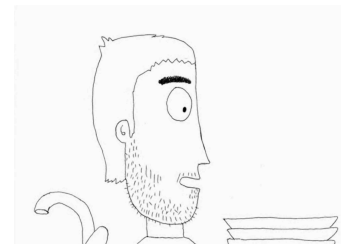
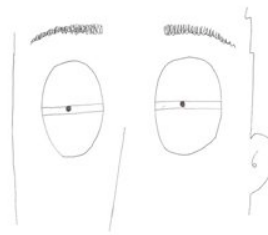
Gordon Matta-Clark, considerava la càmera de cinema com un vehicle idoni no únicament per captar l'espai, sinó per transmetre una vivència. Per

*documentar*, així la mateixa pel·lícula en ella mateixa és una obra d'art. La càmera li permetria filmar quasi a mode de diari els seus descens al subsòl.



Officce Baroque, Gordon Matta-Clarck, 1977.

*Les nostres vides dibuixades*, 2011 està amb la mateixa línia de treball plàstic que *Dumbland*, no parteix de la voluntat de reflexar la realitat dins la imatge sinó com a document, *més que el relat d'un conjunt d'eventes d'esdeveniments, s'ha acabat convertint en el reflex del pas del temps, del testimoni de la nostra memòria i dels vincles que hem anat creant*<sup>39</sup>.



Les nostres vides  
dibuixades, Lluís Nadal  
2011.

---

<sup>39</sup> <http://www.lesnostresvidesdibuixades.com>



Dins dels visuals hem d'obrir diferents camins, és ben clar que el conjunt global dels nostres referents té un motiu clar que és el reflex de la memòria, del diari i de la intimitat, com a signe de representació, conceptes que arribarem a ells a través de la construcció dels plànols, els gestos i els elements representats.

#### 4.1.3 La videocreació.

L'època de formació de creació mitjançant el vídeo fou duta a terme per l'emergència immediata i simultànea en múltiples generos, entre el 1968-1972. No obstant això mantenien una gran coherència: tots aquests apropaments eren vídeo, cap s'excluí del camp i molts artistes treballaren en formes múltiples. Una atmòsfera de recolsament mutu. Que s'aprofita com una ferramenta política, de comunicació i un mitjà d'art sensible, deixant de banda la ficció narrativa.<sup>40</sup>

Explorar les possibilitats del vídeo com *matèria* electrònica, seguint els processos de transformació de l'energia i el temps en formes d'ona, freqüències, voltatges, i finalment en senyal de vídeo: imatges i so. Amb aquestes experiències es buscava un nou *vocabulari* formal.

Les experimetacions en la majoria dels video-artistes reformularen propostes de les primeres avantguardes: la perspectiva múltiple i punts de vista simultanis; la noció de l'aleatorietat, la incorporació de l'experiència quotidiana i les noves relacions amb l'audiència investigades per els surrealistes; l'atzar i la destrucció de les formes que interessà als dadaistes.

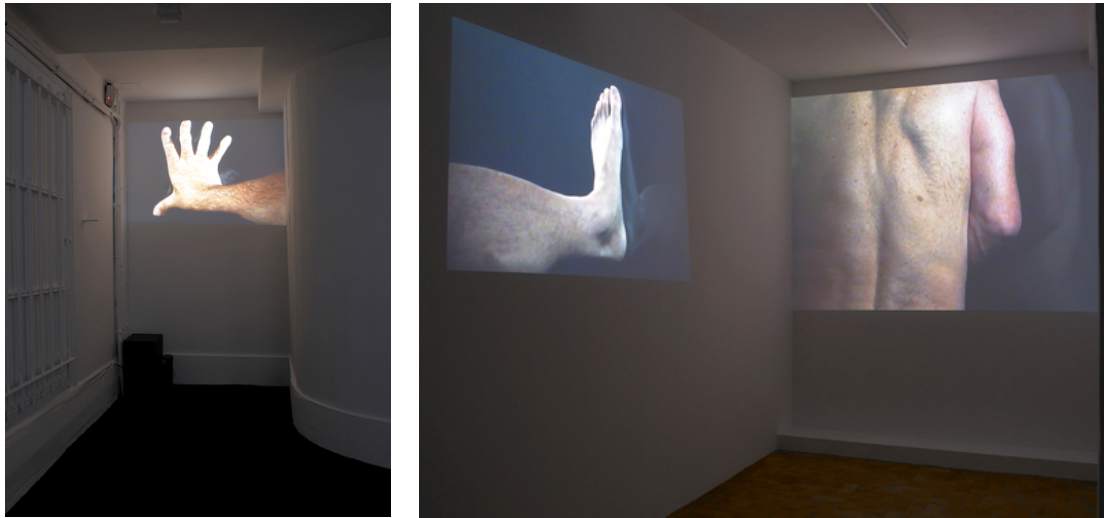
En paraules de Martha Rosler *la indústria de la cultura contra la indústria de la consciència*. L'esforç anava en la direcció de transformar cada aspecte del sistema, hereu del projecte avantguardista revolucionari, per redefinir el

---

<sup>40</sup> BURRIS John, “¿Fue el Portapak la causa del vídeo? Notas sobre la Formación de un Nuevo Medio” [texto on-line] <http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/portapak.htm> [consulta 2/1/2012]



sistema cap a fora, unint art com vida social i fent que l'espectador i productor tingueren funcions intercambiables.<sup>41</sup>



It's turtles all the way down, Gary Hill, 2008

Hi havia una ferida oberta, encara que marginal, d'investigació artística en l'àmbit dels mitjans tecnològics, protagonitzat per Nam June Paik, Douglas Davies, Mobile Image i xarxes independents de ràdio i televisió. Els fonaments d'aquest projectes n'eren el procés comunicatiu, l'acció col·lectiva i comunitària. Aquest moviment partia sobre el substracte d'utopia col·lectivista hereu dels anys 60 i 70. On les dinàmiques de l'art d'avantguarda, el videoart i l'art públic intentaven trencar l'encanteri que fetixitzava les obras que s'exposaven a les galeries.

Els membres de la comunitat artística, més o menys vinculats amb la tradició d'activisme artístic del situacionisme o de el Fluxus, no eren els únics que pretenien emprar les xarxes de comunicació d'un mode creatiu i alternatiu als mitjans controlats per les multinacionals, així com a conseqüència en els 70 i 80 proliferaren les emissores de ràdio i televisió independents.

---

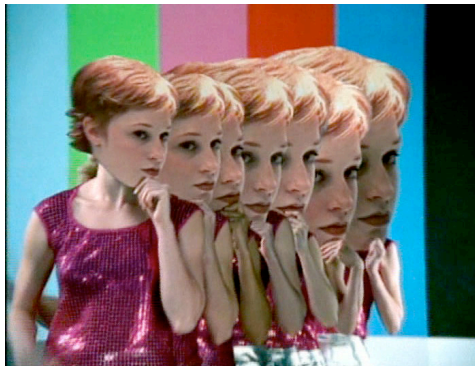
<sup>41</sup> ROSLER, M., "Video: Shedding The Utopian Moment", en *Illuminating Video. An essential guide to Video Art*. Ed. Aperture/Bay Area Video Coalition, cop. New York, 1990

*Theme Song*, 1974 de Vito Acconci, estableix una relació entre el mitjà el vídeo i la separació de l'artista en el món exterior.

La fotografia i el cine digital anaven a reflexar d'un mode més immediat i continuat l'impacte de allò virtual en les arts visuals. L'obra fotogràfica de Jeff Wall des de finals dels 80, ha sigut la primera en descobrir els principis estètics d'una nova pràctica basada en la traducció digital del procés fotogràfic.

El videoclip té molt a veure a la representació viva de l'avantguarda dins l'era dels visuals online i en xarxa. La seua relació popular, com a imatge reminiscent i que porta a una relació espai-temps. El nexce d'unió que es crea amb la imatge i la música. La imatge tan com a fil conductor de la vivència visual i com a gènere que inclou l'experimentació plàstica que viu i fins i tot la capacitat per crear i generar narratives, a partir d'assimilar fragments i apropiarse de films i/o retalls de fotografies i tot tipus d'imatge apropiades, per a la fi crear narratives personals amb un objectiu plàstic, visual i narratiu.

El format breu determinat per el temps de la música i la imatge com a recurs plàstic i visual que recolsa una melodia, lletra, so llenguatge paral·lel a la imatge visual. Establint una relació directa entre el temps-imatge-moviment. Efectes de cortina, quadre dins de quadre, filmació fotograma per fotograma, foto-collage, inversió de valors tonals, mescla de matèria ficcional i documental, imprevisibilitat, fragmentació i dinamisme, segons Lequizamón son unes característiques pròpies del llenguatge del videoclip.



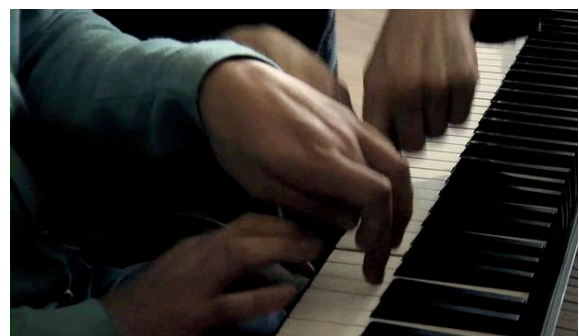
Let forever be (Chemical Brothers), Michel Gondry, 1999.

Els realitzadors i directors de videoclips que obren el camp a l'experimentació més plàstica i visual, agafant els precedents de l'avantguarda i incorporant-los als llenguatges digitals del s.XX-XXI, arriben a crear llenguatges propis i personals a través del video clip: Michel Gondry, Spike Jonze, Cunningham.

Els videoclips han obert el camp també al pas als curtmetratges o el cinema, o viceversa com el grup Efkerlang<sup>42</sup>, on integren dins de la seua música la narrativa visual, gràfica i plàstica. Arribant a tindre una relació directa amb el documental amb l'objectiu d'una visualització compartida, apartir de la xarxa, i de la visualització col.lectiva, on s'havia de publicar el seu lloc de projecció i havia de poder ser lliure el seu accés i comunicat a la web del grup. Posteriorment adjuntar una fotografia per documentar la projecció, i formar una base de dades gràfica del recorregut del documental<sup>43</sup>.



An Island (Efkerlang), Vincent Moon, 2010.



---

<sup>42</sup> <http://efterklang.net/home/>

<sup>43</sup> <http://www.theghostofpiramida.com/host-a-screening/>

Vicent Moon<sup>44</sup> és un fotògraf i realitzador de videoclips i documentalista, treballa en diferents col·lectius té un repositori personal, alhora treballa amb diferents plataformes com le blogotheque<sup>45</sup> i La Faute des Fleurs<sup>46</sup>. Ha dirigit i realitzat el *videoclip llarg* amb efkerland an island<sup>47</sup> i està realitzant una peça visual que té a veure en el documental i el videoclip, esperando el Tsunami<sup>48</sup>.

L'interessant de Vicent Moon és la fusió que realitza del videoclip i el documental, no acabant de ser ni un gènere ni un altre perquè ja com anomenava José Luis Brea ben bé les catal·logacions han quedat desbordades i no tenen massa sentit però la intersecció d'aquests dos camps Vicent Moon ha arribant a tindre una estètica personal. Té especial vigència i reconeixement perquè ve a engegar tot el seu treball dins de la xarxa. Trets significatius i que tenen cabuda en el nostre projecte.

Destacar aquests videoclips per tindre una línia de treball semblant al treball per la inclusió del dibuix en línia i utilitzar els elements visuals animats a mode de icones amb una representació simbòlica amb un paral·lelisme amb el projecte 40kdaily, per l'ús de l'estètica i del temps de l'animació. Club de fans<sup>49</sup>, el grup Ruinas, realitzador Àlex Marull.

El treball realitzat per Albert Acoz, per a Nacho Vegas, la cançó Actos inexplicables<sup>50</sup>, la seua relació que estableix en la imatge-temps, encara que realment té a veure amb les característiques del western, per el so i la representació de la imatge-temps amb els cavalls, recorden directament a l'animació a les primeres cronofotografies de Muybridge.

---

<sup>44</sup> <http://www.vincentmoon.com/>

<sup>45</sup> <http://www.blogotheque.net/>

<sup>46</sup> <http://lafautedesfleurs.com/vincent-moon>

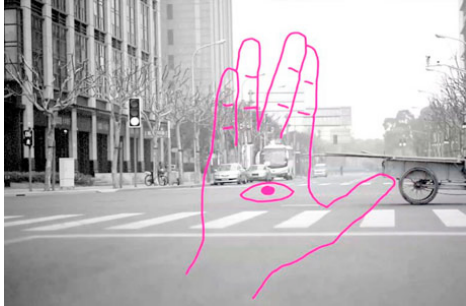
<sup>47</sup> <http://anisland.cc/home>

<sup>48</sup> <http://www.esperando.cc/>

<sup>49</sup> <https://vimeo.com/54089545#at=0>

<sup>50</sup> [http://www.dailymotion.com/video/xdpzxt\\_actos-inexplicables\\_music](http://www.dailymotion.com/video/xdpzxt_actos-inexplicables_music)

Fent la bugada, és la bellesa dels moviments repetitius. La bellesa del cercle infinit. La bellesa d'una llavadora centrifugant. I la bellesa de velles pel·lícules en blanc i negre, explicant, en idiomes incomprensibles, obtusos conceptes de trigonometria. I entre mitges, uns frames en gre, com parpadejos que no busquen coincidir en l'úll humà, sinò desacompassar-se. Com si fóra el propi video qui parpadeja. com si fora ell, qui ens mira a nosaltres<sup>51</sup>.



Ruinas (Club de fans), Àlex Marull

Pràctiques artístiques en si que mesclen, la música, l'apropiacionisme, l'experimentalitat donada per l'avantguarda, el documental com a mirada subjectiva i punt de partida per crear obres personals, ajustades a un temps i a una narració donada per la música.

---

<sup>51</sup> GONZALO de Pedro. <http://venuspluton.com/haciendo-la-colada>

## 4.2 Pràctiques artístiques en l'era online.

La relació que establim en aquest apartat és la utilització de la xarxa com a mitjà i objecte en ell mateix per generar narratives visuals a partir de les xarxes socials i les imatges en moviment. Els tres eixos en els quals establim els nostres referents en xarxa són els microrrelats, les minimacions i el gifart.

Com diria Roy Ascott a la xarxa veure és posseir, ho fas teu I sobretot en mans de l'espectador és el determinant funcional principal del museu.<sup>52</sup> La importància dels llocs-arxiu, el museu i la biblioteca dins de la història de l'art contemporani. Son necessàries per entendre les estètiques de l'arxiu informàtic.

### 4.2.1 Els microrrelats.

*Un epifenòmen de l'auto-narració que estructura la producció i recepció de la identitat en les nostres vides.*<sup>53</sup>

Paul J. Eakin

Davant de l'actual context de *capitalisme afectiu*<sup>54</sup>, se'ns obri un marc de resistència política eficaç, operar desde dins de la pròpia producció biopolítica, en una activa apropiació per part dels subjectes. Crear una nova resistència que contenen per la producció de noves comunitats, per la generació d'una activa posada en marxa del principi del comú. L'afirmació de l'expansiva potència de llibertat i d'obertura ontològica que comporta l'afecte. La creació artística siga un mitjà de rescat de les mateixes xarxes empresarials.

---

<sup>52</sup> ASCOTT, Roy, The Museum of the Third Kind, [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic015/ascott/ascott\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html)

<sup>53</sup> EAKIN, Paul John, How Our Lives Become Stories. Making Selves, Íthaca, Cornell University Presss, 199, pág. 124.

<sup>54</sup> MARTÍN Prada, Juan, *¿Capitalismo afectivo?*, revistaEXIT Book , núm.15, Verano de 2011.

La relació que s'estableix entre les xarxes socials com a mitjà per desenvolupar accions artístiques i polítiques son part important del desenvolupament i de l'activisme dins la xarxa. Desde sentades virtuals *SWARM*<sup>55</sup>, 1998 organitzada per els artistes Electronic Disturbance Theater, manifestacions virtuals *MayDay Net Parade*, 2004<sup>56</sup>. La utilització dels sistemes de microblogging han conseguit nivells d'influència determinants, desde els inicis de Twitter, 2006 L'ús de les xarxes socials com ferramentes activistes *Tweet4action*<sup>57</sup>, 2011 de Les Liens Invisibles, una irònica iniciativa de fer com *la màxima ferramenta per l'activisme de sofà*<sup>58</sup>, dins del context dels *Twitter Revolutions*.

En el context de les xarxes, trobem dos fases una primera que ubiquem als moments inicials de la xarxa quan pensar en forma de resistència política en línia era pensar en accions cuidadosament dissenyades i programades. Ofereixen una vinculació més directa entre l'art contemporani i l'activisme digital en la xarxa en la dècada dels noranta tot derivava en un caràcter més *professionalitzat*.

Per un altra banda, recurrent a les xarxes socials i a les plataformes d'ús comú, les protestes articulades rebosem de creativitat i humor, canalitzant-se en actuacions col.laboratives i de producció de situacions, més prop de l'art contextual<sup>59</sup>. Els moviments multitudinaris autoorganitzats a través de les xarxes son intents per establir nous camps de llibertats, d'experiències de reflexió i expressió a ser compartides, que coincidarien, en gran mesura, com les més importants funcions constitutives de moltes de les noves creacions

---

<sup>55</sup> <http://www.thing.net/~rdom/ecd/CHRON.html>

<sup>56</sup> <http://www.molleindustria.org/netparade04>

<sup>57</sup> <http://www.tweet4action.com/>

<sup>58</sup> <http://turbulence.org/archives/11.html>

<sup>59</sup> ARDENNE, Paul, Un arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación, Murcia, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2006.

artístiques, consistirien també en crear dispositius en els que la història pugui fer-se, segons el pensament de Félix Guattari.

S'ha de qüestionar que els serveis de *microblogging* estan en mans de grans empreses i s'han evidenciat la presència d'altres elements actius en la catalització, expansió i desenvolupament d'aquests fenòmens<sup>60</sup>, Així que davant aquestes pràctiques s'ha evidenciat la necessitat de lliberar la comunicació dels interessos comercials i econòmics que la parasiten, així com de crear noves vies i canals de comunicació, *hacktivism*<sup>61</sup>. La disseminació, acció directa solucions creatives són algunes de les seues característiques per promoure el dret a la llibertat d'opinió i expressió, considerant *l'ús de la tecnologia per fer avançar els drets humans a través dels mitjans electrònics*<sup>62</sup>.

L'art en Internet pot ser considerat com una de les formes en les quals la creació artística s'identifica amb la producció d'un bé comú. A través de les dinàmiques socials que han anat generant tota una sèrie de xarxes de producció i circulació de béns comuns P2P (*peer-to-peer*, "entre iguals" o "d'igual a igual"). En aquestes xarxes la comunicació són d'usuari a usuari.

Dins de la cibercultura el valor de qualsevol bé digital augmentaria sempre amb la seua difusió<sup>63</sup>. The Foundation for P2P Alternatives<sup>64</sup> ha ampliat el terme assenyalant els enormes potencials socials que alberguen els sistemes i processos basats en estructures d'*igual a igual*, atenent a la capacitat per afiançar formes d'organització social voluntària, per desenvolupar processos socials participatius i de cooperació col·lectiva en xarxa en tots els àmbits de les activitats humanes.

---

<sup>60</sup> "Hans Ulrich Obrist In Conversation with Julian Assange, Part I" e-flux journal #25/05/2011.  
[http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_232.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_232.pdf)

<sup>61</sup> [http://www.cultdeadcow.com/cDc\\_files/cDc-0384.html](http://www.cultdeadcow.com/cDc_files/cDc-0384.html)

<sup>62</sup> [http://www.cultdeadcow.com/cDc\\_files/HacktivismFAQ.html](http://www.cultdeadcow.com/cDc_files/HacktivismFAQ.html)

<sup>63</sup> PERRY Barlow, John, "Selling Wine without Bottles", en Peter Ludlow (ed.), *High moon on the electronic frontier: conceptual issues in cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999.

<sup>64</sup> <http://p2pfoundation.net/>



Aquesta definició obri el ventall a tota una sèrie d'obres que operen en torn a les dinàmiques del model P2P es completaria amb aquelles iniciatives centrades específicament en els usos concrets de les xarxes i dels clients P2P. Com el projecte de vídeo de Anders Werberg<sup>65</sup> desenvolupat desde el 2006, una sèrie de vídeos que únicament existeixen mentre que els usuaris els compartisquen.

La xarxa social té gran càrrega poètica tan per les formes com per el contingut per la capacitat de ser *afectiva*, *social* i treballar utilitzant el model del *pro-comú* partint desde la producció oberta i lliure, posant en circulació o la conformació d'una mercaderia que es considera comú, la participació i comunicació de molts a molts.

El projecte de Linda Ruiz *Auto-yo*, 2008 estableix un fluxe comunicatiu permanent mitjantçant un automatisme apropiacionista de fragments de texts encontrats en la xarxa, i per tant, no configurant una *identitat* que es pugui conèixer al llarg del temps per la seua desconexió.

Els patrons de reptició no soles són formes d'expressió comunicativa sinò també d'estat i situacions viscudes per la multitud conectada, series *Working on my novel – Great Twitter searches Volume #1*, 2001 – y *Follow my other Twitter – Great Twitter searches Volume #2*, 2011.

Jodi planteja un quetionament del sistema d'expressió mitjantçant el performance, en el que un conjunt de joves, utilitzen els teclats de l'ordinador inalàmbrics amb rodes a mode de skateboards, envien missatges via Twitter, una metàfora de les expetatives que genera l'eslògan corporatiu de l'empresa, *la millor manera de descobrir el que està passant en el teu món*, SK8, 2009.

---

<sup>65</sup> <http://p2p-art.com/>



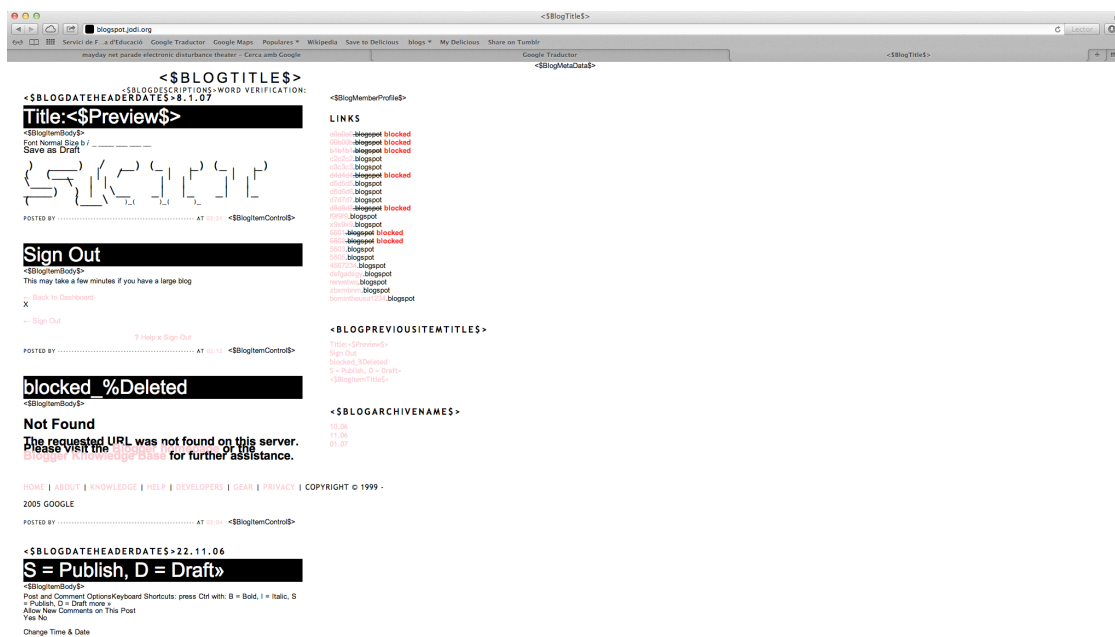
SK8, Jodi, 2009.

El *blog-art* no es tant l'experimentació d'un nou mitjà sinò de l'artista en ell, i davant la mirada de molts d'altres. Creacions que insisteixen en el fet de que som fonamentalment temps compartit, exhibit i registrat.

El projecte del col·lectiu Jodi <\$BlogTitle\$><sup>66</sup>, 2006-2007, continua el treball de les primeres manifestacions del net art front als regímens de llenguatge dominants en Internet basat en l'eficàcia, optant per una inhabilitació, una intrumentalització dels llenguatges. Proposa una introducció d'un cert desordre dins de la comunicació o com denomina Derrida *destinerrancia*, per posar en evidència els mateixos sistemes de producció d'opinions sotmeses a una estructura i a unes convencions comunicatives proposades per uns interessos corporatius. Posa de manifest la destrucció o el silenciament de totes aquelles formes d'expressió que no corresponguen amb els usos lingüístics i les convencions comunicatives que es presuposen han de ser les habituals amb el seu blog de Blogger, així aquesta manifestació segueix la mateixa tendència que el primer net art posar en evidència els regímens dels llenguatges dominants en Internet basats en l'eficàcia i a questionar-nos el control de les formes de producció.

---

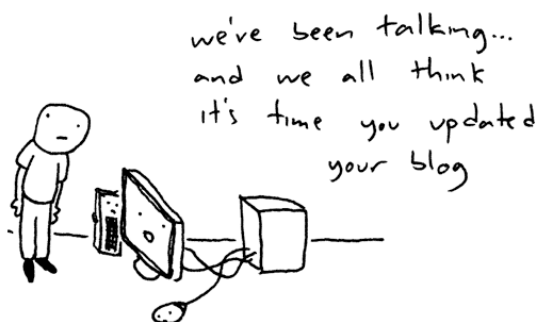
<sup>66</sup> <http://blogspot.jodi.org>



<\$BlogTitle\$>, Jodi, 2006-2007.

En aquesta manteixa línia està el treball de Jimpunk i Abe Lincoln, el rebuig radical a una “constructiva” interacció de l’usuari-espectador, *Screenfull.net*<sup>67</sup>, 2005.

Cory Arcangel amb el treball *Sorry I Haven't Posted*, 2010, Arcangel compila entrades de blogs en les quals els seus autors es disculpen davant dels seus seguidors per haver pasat temps sense publicar continguts nous, característica dels blog *depression* o *blog life crisis*.



FRIDAY, JUNE 18, 2010

Walgreens Trip 6/18

Sorry I haven't posted lately. I've been very Busy. My son graduated h.s, went to his college for orientation, also spent some time with my wonderful sis! Miss her already!!

<sup>67</sup> <http://www.screenfull.net/stadium/>

## I'm Back, We're Not Dead Yet

POSTED BY PETER HOEFGEN · APRIL 15, 2012 · LEAVE A COMMENT

**FILED UNDER** BLOGGING, FICTION, WRITING

Hi Everyone,

Sorry I haven't posted for the last three weeks. I'm working on my first novel and it's coming together quicker than I thought it would, which is great. I'm halfway through, writing a chapter a week and loving how the rough draft is coming. In fact here's a picture of the chapters I've completed.

Sorry I Haven't Posted, Cory Arcangel, 2010

El registre i enmagatzament temporal del sistema blog, somet a la representació de la vida un registre temporal que es mostra i es dona conèixer en molts dels treballs com *Obsessive Consumption*<sup>68</sup> de Kate Bingaman, 2007, prop del nostre projecte per l'apropiació de moments i la recreació dels mateixa mitjantçant el dibuix, *Eat 22*<sup>69</sup> de Ellie Harrinson, 2007 o *Psych I OS*<sup>70</sup>, 2005 de [ubermorgen.com](http://ubermorgen.com). Projectes que exemplifiquen el gran conjunt de blogs que son comprensibles desde la perspectiva que aporta la tradició d'algunes pràctiques conceptuals centrades en l'anàlisi de l'experiència del temps, i a la inherent relació temporal que estableix entre el blog, el subjecte que escriu un post i els seus lectors i que no és un altra que la pròpia vida en el registre compartit del deveindre temporal.

A partir del 2005 les possibilitats del pensament artístic per actuar en la reconfiguració dels models més habituals de la pràctica comunicativa i d'interrelació social en la xarxa.

La complexitat inherent a la relació temporal que es tableix entre el blog i el subjecte que escriu un post o entrada. Així que no és l'experimentació de nou mitjà sinò del artista mateix en ell i davant la mirada dels altres.

---

<sup>68</sup> <http://katebingamanburt.com/daily-purchase-drawings>

<sup>69</sup> <http://www.eat22.com>

<sup>70</sup> [http://www.ubermorgen.com/lectures/univ\\_applied\\_art\\_09\\_2004/psychosx.html](http://www.ubermorgen.com/lectures/univ_applied_art_09_2004/psychosx.html)

El sistema de blog han donat lloc a la creació d'unes compilacions de resposta a determinades sensacions i experiències vivides en el procés de deambulació digital.

Per un altra banda a l'acumulació col·lectiva de materials, *Internet Surfing Clubs*, pràctica comisariada per Raffael Dörig en plug.in, Basilea, 2010. Aquestes propostes tenen com a principi l'acció creativa d'un nou arxivalisme compulsiu i transformador, irònic, carregat d'ingeni.

La deambulació en la web recorda al treball de Joseph Cornell als anys 40 buscant fotografies, grabats, pel·lícules o cartes que acabarien siguent depositades en caixes-collage. Peregrinacions substituïdes per les navegacions en la xarxa a través de blogs i repositoris col·lectius. L'obra no és sinó l'expressió d'un trànsit, d'una navegació creativa i profundament irònica per un univers de dades visuals i de referències que l'artista s'oposa a consumir passiva i complacentment, preferint recrear, transformar, reconfigurant les relacions de dependència i d'oposició, mostrant de formes diferents i possibles dels elements que constitueixen l'imaginari visual de la nostra època, senyalant l'extrema diversitat en la xarxa que habita.

#### **4.2.2 Les minimacions.**

La diferència que s'estableix entre les animacions i les minimacions és molt subtil. Quan les animacions passen a tindre un tamany entre 5 i 10s. aproximadament es denominen minimacions, animacions mínimes que estan pensades per construir gestos de complicitat, alertes, animacions publicitàries (*banners*) i xicotets reclams. El temps entre quadres dins de les animacions o minimacions en xarxa està entre els 15 i 24 fotogrames, ja que un tamany superior excedeix a la capacitat de l'observació de l'ull humà<sup>71</sup>.

---

<sup>71</sup> MAÑAS, Moisés, Animaciones y minimaciones, <http://www.manualdeestilo.com/visualizar/animaciones-y-minimaciones/>

La repetició com idea de present i com un loop en contínu moviment que genera moviment i pensament, desde els dispositius precinemàtics del s.XIX, fins l'aparició del Cinetoscopi d'Edison, estaben basats en xicotetes *loops*. A mesura que el cinema comença a madurar, el *loop* es desterrat únicament apreixia als films instructius, els espectacles pornogràfics i els dibuixos animats d'aquest mode el cinema narratiu ha evitat el loop; a l'igual que les formes modernes occidentals de ficció, plantegen una concepció de l'existència humana com una progressió lineal. Manovich es questionà si el loop pot ser una nova forma narrativa apropiada per l'era de l'ordinador.

Els dissenyadors de CD-ROMs van veure la necessitat de crear un llenguatge cinemàtic diferent, en el que les estratègies com son el moviment directe, els loops i la sobre imposició, ja empleades amb anterioritat en les representacions d'imatges del s. XIX, animació del s.XX i en la tradició de l'avantguarda del cinema gràfic, eren aplicades a les imatges sintètiques o fotografies. Aquet llenguatge sintetitzà l'il.lusionisme cinemàtic i l'estèica del collage gràfic, que es caracteritzava per la heterogeneïtat i discontinuïtat.



Between the Words,  
Agnes Hegedüs, 1995

Agnes Hegedüs, a partir de la narració de la intimitat i de la identitat crea microrrelats. En l'obra *Between the Words*<sup>72</sup>, 1995 utilitza els símbols i el gest com a base d'interacció i comunicació, ho trasllada a una comunicació visual creant un llenguatge gestual i visual, on es genera el diàleg. *Things Spoken*,

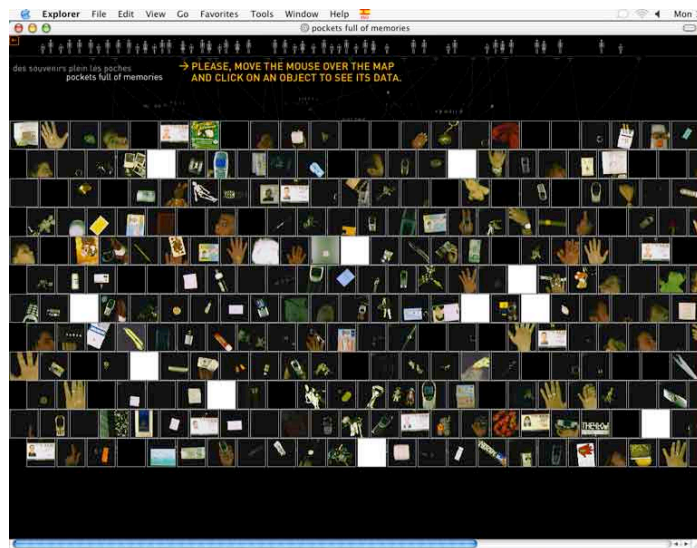
---

<sup>72</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/between-the-words/images/5/>

peça de CD-ROM és un altra peça creada en 1999, que té a veure en els objectes i la història que s'estableix a partir d'ells, amb una veu en off i una navegació hipertextual va construint-se el relat.

En el desenvolupament d'una nova imaginació espacial tractaren de substituir el concepte i pràctica d'actuació estètica basada en el temps per una emninentment espacial, com succeix en algunes de les obres de Chris Marker, sobre tot en els seus intents de transferir les regions de la memòria a termes geogràfics abans que històrics, tal com ocorre en el treball de CD-ROM *Inmemory*, 1997.

L'obra de *Full of Memories*, de George Legrady, 2001 semblant a la de la d'Agnes Hegedüs, encara que la diferència és que en aquesta peça es demana al públic que constitueixi la base de dades a partir dels objectes que porten damunt.



Full of Memories, George Legrady, 2001

Com l'obra d'Antoni Muntades que es basa en la col·lecció d'objectes, atributs, obrint una esquerda entre l'estructura, la forma, el continguts, les paraules, el material i el lloc de l'obra, dins del relat del fitxatge i control crea una narració *The File Room*, 1994.

La no-linealitat, l'hipertext i els hipermedies és un dels punts crucials de l'art multimèdia. L'interès per la base de dades que permet una no-linealitat no només en l'estructura d'escriptura, sinò també en la lectura. Una base de dades no perd el seu usuari en els meandres del relat, però permet construir-ne i tenir consciència que altres eleccions, altres narracions són possibles. Tot i que es basa en un principi antinarratiu, la base de dades no expliquen res, és un instrument particularment eficaç per a una narració múltiple i no lineal.



File Room, Antoni Muntadas, 1994

La memòria del lector a través del seu recorregut *ADaM*<sup>73</sup> de Timothée Rolin n'és un exemple, prenent una estètica de l'activitat quotidiana, documenta la seva jornada amb un seguit de fotos proveïdes d'un breu comentari, es segueix la jornada d'algú, que constitueix en si mateix un microrelat. Però ràpidament es creuen les històries per crear-ne de noves que objectivament, no existeixen al principi sinò que són construïdes per l'internatura. Existeixen els criteris d'elecció i la lògica de la selecció, de la sostracció, esdevenint així el nucli de l'estructura narrativa.

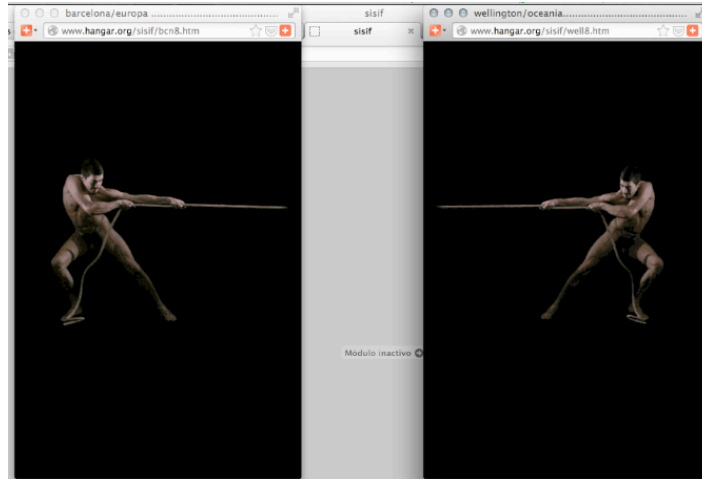
La base de dades es fa ressó de qüestions polítiques, socials i culturals actuals: la vigilància i el fitxatge electrònic; 'arxiu, la conservació i l'accés a la informació quan tot conservar la utopia de poder conservar-ho tot sembla realitzable; el tractament d'una gran quantitat d'informacions; la identitat; la producció de sentit a partir de dades, etc.

---

<sup>73</sup> <http://www.adamproject.net/fr/concept/>



L'obra d'Antoni Abad, tan amb *Sisico* com *1.000.000 de besos*, mantenen una relació entre la imatge i el context de xarxa, mitjançant els hipervincles, el text i la imatge en bucle generant poètiques.



Sísico, Antoni Abad

Manovich es questiona la possibilitat de fer cinema en la xarxa *Little Movies* 1994-1997, Lev Manovich. El projecte naix al principi de la web abans de la seua exposició massiva. Volia convertir les limitacions de la xarxa en una nova estètica. És possible crear pel·lícules amb la resolució d'un píxel? És possible tenir un sentit i una experiència emocional baix 1MG? <sup>74</sup>.



Little Movies, Lev Manovich, 1994-1997

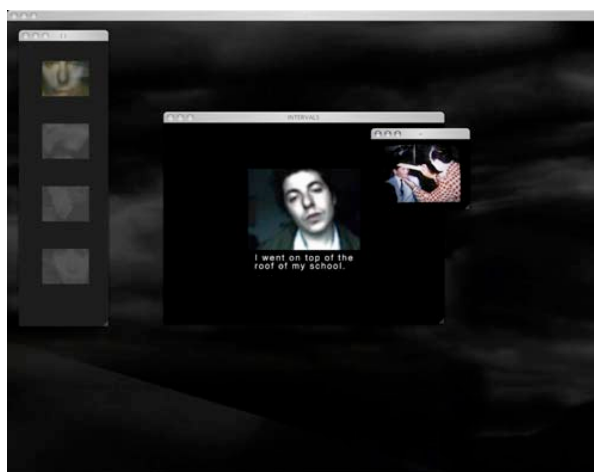
---

<sup>74</sup> <http://archive.rhizome.org/artbase/1688/>

El treball Hello<sup>75</sup>, estableix una vertent poètica de la imatge en relació a la xarxa que amplifica el sentit i l'ús de la imatge emprant el mateix navegador com a llenç. Per un altra banda Mouchette<sup>76</sup> estableix un diari personal a partir del hipertext adjuntat imatges, generant un diari íntim i personal.

40kdaily d'aquest mode manté una relació pròxima amb els principis de les narratives amb hipervincles, per la construcció de les narracions a partir de les bases de dades i la construcció per part de l'usuari de les seqüències narratives..

Foucault abordà el pensament i la reactivació de les antigues diatribes entre una filosofia de l'espai i un altra del temps: l'esforç per establir, entre els elements que podrien haber sigut connectats en un eix temporal, un conjunt de relacions que els ha fet aparèixer com juxtapostos, oposats, implicats entre si, en suma, que els fa aparèixer com una espècie de configuració. Una filosofia de l'espai que en les investigacions sobre l'espai posmodern del capitalisme global Fredric Jameson, reclamarà un nou tipus d'imaginació espacial capaç d'enfrontar-se al pasat en nous termes i de llegir els seus secrets més ocults en la plantilla de les seues estructures espacials.



Intervals, Hovath, 2004

---

<sup>75</sup> <http://www.computerfinearts.com/collection/kanarek/hello/hello.html>

<sup>76</sup> <http://mouchette.org/home/chezmoi.html>

Un caràcter espacial i no tant temporal, de la història. Aquesta estratègia genera obres com *Intervals* de Hovath, 2004 construint complexos i evocadors entrecreuaments amb molts diversos ordes de sentit: entre allò més personal i col·lectiu, entre el present i el record, entre el que és propi i alié. Creant microrrelats cohabitant en temps narratius i a velocitats diferents, emplazando al espectador en un temps psíquic i mai cronomètric.

La distància física i el tamany de les diferents finestres emergents evoquen distància temporal i jerarquització dels records i percepcions, *Tenderly Yours*, 2005, obra que ens introdueix en un teixit narratiu intent al voltant dels cicles vitals, la perduda, la memòria, l'amor i el desig, que evoca continuament la cinematografia francesa de la Nouvelle Vague, net cinema.

Les *kinoestructures* vinculades a la *imatge-moviment* i les *cronogènesis* pròpies de la imatge-temps eren segons Deleuze dos capítols successius d'una semiòtica pura, en 1985 afirmà la importància futura d'aquest descobriment de Bergson d'una imatge-temps, convençut que encara quedaben per despejar moltes de les seues conseqüències. Vaticinant que les imatges electròniques serien el sport en aspectes no coneguts encara de la imatge-temps.

Moltes de les obres de la xarxa incideixen en aquest mètode, *entre dos imatges*, *entre dos accions*, per aquest motiu els artistes fan ús dels elements propis de la imatge electrònica: la pausa, el retard, la vibració, la proliferació, la multiplicació.

Un exemple és l'obra de Vadim Bernad, *Vibrations*, 2002. L'efecte de vibració dins del camp digital estableix una relació límit entre imatge, desplaçament i temps. La imatge vibratòria, conformada en la relació entre un fotograma i el següent i en la seua repetició. L'experiència visual es compromet en una sèrie de micropercepcions que son temporalment ampliades, convertides en mini-esdeveniments emplaçats en unes imatges en les quals s'ha otorgat un inquietant temps i una extranya duració.

El procés seriat o documental de fets que generen tot un diari o història personal, entorn a unes micropel·lícules, en la línia de treball de online

database cinema. El retrat de la ciutat a partir de les imatges del metro a *Tokyo per Stop Motion Studies*<sup>77</sup>. 2003.



Tokyo, Stop Motion Studies, 2007

En l'art actual els reptes més interessant no es tracten en representar d'una o altra forma els successos en el temps, sinò sobre tot, en exposar la manera en la qual els experimentem temporalment, *45 segundos*, 2004 de Harris Skibelli + Shake, una obra que ens ofereix el visionat d'una sèrie de vídeos, d'uns segons, en apariència intrascendents. Tots ells ens remeten a aquests moments de visió quotidiana en el que un està replegat cap al seu propi interior. La brevetat que es anunciada desde el seu inici, l'aparent intrascendència del que en eixos videos succeix es transforma en enigmàtics fragments de vida. Un recordatori de que les coses no succeixen en el temps, sinò que estan constituïdes com duració.

En aquestes propostes la detenció o ralentització extrema de l'acció servix per promoure una certa resignificació dels pasats de la recepció, per reestructurar-los d'un altra forma, permetint, en contra dels sistemes de narració tradicional, no únicamen l'instant pasat de la percepció d'una obra influisca sobre l'instant present, sino que aquest puga influir sobre aquell, o que ambdos queden disolts, convertits en una mera noció. El succés representat o narrat situa en primer terme, com camp central de reflexió, la pròpia experiència de

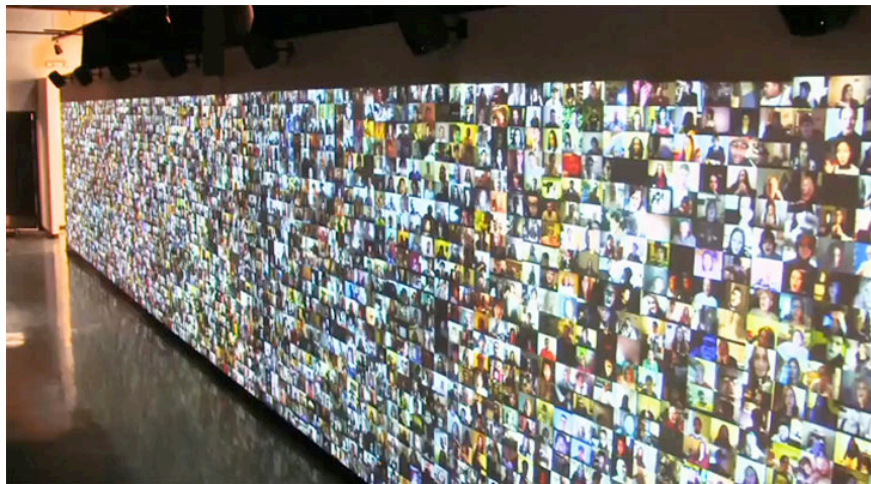
---

<sup>77</sup> Stop Motion Studies, <http://www.turbulence.org/Works/sms/>

l'espectador, la seua pròpia consciència del temps en l'acte de percebre allò en el que pareix que no hi haja que esperar a vore evolucionar.

Un dels artistes més prolífics emprant la tècnica de l'animació i del microrrelats és Hans Hoogerbrugge, crea sèries d'animacions fent una visió personal i crítica mitjantçant la representació d'ell mateix a un univers gràfic basat en el blanc i negre de base i alguna vegada inclou més tonalitats. Les seues sèries venen donades per animacions úniques a partir de loop que necessiten de la interacció per construir la narració.<sup>78</sup>

L'obra de Christopher Baker, *Hello World! or: How I learned to Stop Listening and Love the Noise*<sup>79</sup>, 2008. A partir de videos personals extrets de YouTube o denominats videoblogs o vlogs ha conformat una retícula conformada per més de 3000 vídeos. Ha conformat una instal.lació que mostra de forma simultànea a milers de persones presentat-se en el món, ofereix d'entrada l'experiència de un xiuxiueig col.lectiu. Un retrat el que ens proposa Baker del desig i del soroll de la màquina social que el conforma.



Hello World!, Christopher Baker, 2008

---

<sup>78</sup> Hans Hoogerbrugge, <http://www.hoogerbrugge.com/work/animation/>

<sup>79</sup> <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>

Amb la mateixa línia de treball una videoinstal·lació multicanal, Natalie Bookchin presenta *Testament*, 2009 a partir de les expressions contemporànies del jo i les històries que estem actualment contant a la xarxa arran de les nostres vides i de les nostres circumstàncies, en la peculiar combinació d'intimitat i anonimat, de connectivitat simultànea i aïllament que caracteritza les relacions interpersonals<sup>80</sup>.

#### 4.2.3 El gifart.

La capacitat de generar i crear imatges en moviment en un arxiu, amb una capacitat reduïda i aconsellable de 40k. Amb un software de creació d'imatge bitmap a partir de dos o més fotogrames, conté unes característiques que fan del mateix format una plataforma en ell mateix. L'únic requeriment per poder veure el moviment que siga visualitzat amb un navegador. I el seu pes es recomana que no supere els 40k. Aquesta senzillesa sumada a la proliferació i ús de les xarxes socials i els sistemes de blogs i microblogging ha fet del format GIF un format en creixement i en contínua transformació.

Desde els primers gifs de les imatges web en construcció, els *dancers*, els logos 3D, els icones de les pàgines en obres... dels anys 90 fins l'actualitat pasada la crisi del Flash, així i tot el format GIF ha donat lloc a una sèrie de propostes artístiques que tenen cabuda a la xarxa i fins i tot als espais museístics.



---

<sup>80</sup> <http://bookchin.net/projects/testament.html>

El caràcter plàstic i la relació en els gifs ha estat marcat desde el seu naiximent per unes connotacions d'artesanía digital, fins l'actualitat.

Ja artistes com Tony Ousler empraren en les seues obres gifs, Cory Arcangel, Jodi part dels net artistes encontraren en aquest format una manera de generar i crear moviment en xarxa dins de les seues obres.



TimeStream, Tony Ousler

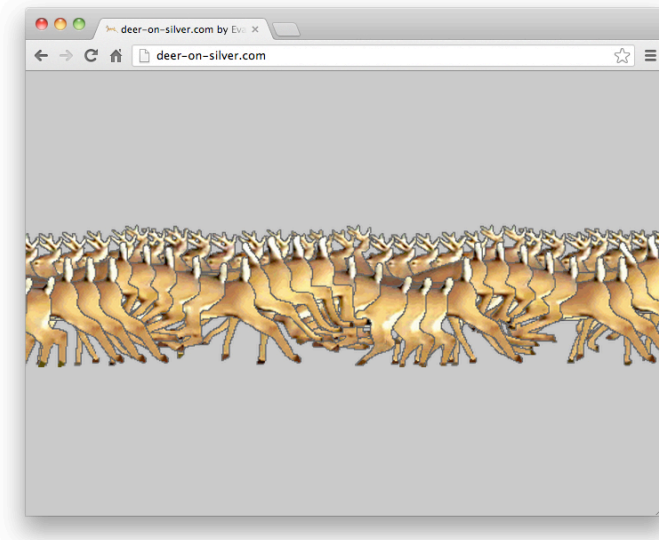
Inclús en les obres dels neartistes, on la voluntat principal era crear narracions com l'obra d'Antoni Abad, 1.000.000 de besos que després de la interacció apareixen un llavis llançant besos.

Com l'obra de Olia Lialina conformada en una estètica de principis de la web únicament amb blanc i negre, unes imatges retallades i marcades per els principis de les imatges discretes.

Si prenem els conceptes dels apropiacionistes i dels primeres netartistes vorem que part del seu llegat està present dins de les possibilitats i els camins que s'obren en la iniciativa de representació de la imatge GIF en moviment, el qüestionament de nou de com exhibir i fer possible la seua representació dins dels espais museístics també estan presents, encara que avui es contenen en uns mitjans tecnològics on la participació és més involucrada i massiva que ha permès la pervivència d'aquest format i desde el seu origen augmentat la seua popularitat.

S'han organitzat desde exposicions centrades amb un únic artista com Evan Roth, exposicions que per una banda tenen un format on part de l'exposició pren una representació física i digital. I per una altra banda propostes

únicament en xarxa les iniciatives de *The Photographers 'Gallery'* i *Moving the Still*.



Tribute to Heather, Evan Roth, 2012

Segons Evan Roth i Geoffrey Lillemon allò que els proporciona treballar amb GIFs, la sensació d'eternitat- com una cosa sagrada. Segons els artistes, *la idea d'una seqüència d'imatges en bucle que no té principi ni fi crea un moment de bucle en el temps, per tant, la idea d'una relíquia atemporal permet culte sense la pressió del rellotge de sorra.*<sup>81</sup> 2013.

Hi han de propostes d'artistes i personals com les de Evan Roth, on potser hi haja un vincle a més a més de l'espai en xarxa, en el museu o galeria, on el que es qüestiona és el mitjà i el potencial que aquest pot tindre.

Per un altra banda la utilització del moviment i la repetició per evidenciar i enfatitzar certs trets amb caràcter de denúncia i activisme, el moviment el loop repetitiu unit a l'estètica digital que van vinculades al pensament i a l'acció com les obres de Benjamin Gaulon *Recyclism*<sup>82</sup>, que junt al glitchr posa en evidència

---

<sup>81</sup> <http://image-of-edessa.com/>

<sup>82</sup> <http://www.recyclism.com/corrupt.php>



el sistema polític corrupte a partir de les imatges generades en un programari construït en Processing.



Recyclism, Benjamin Gaulon, 2012

Per un altra banda el col·lectiu Free Art and Technology<sup>83</sup> *occupy the internet*, amb el caràcter dels primers netartistes, l'apropiació i la posada en evidència del mateix mitjà, d'acomodament i qüestionar-se com s'està utilitzant la xarxa i la propietat dels continguts i del mateix lloc web, reivindicant una xarxa global, comunitària i oberta, en l'ocupació gràfica d'elements gràfics animats, els GIFs i amb cartells reivindicatius i estètics dels 90.



Occupy the Internet, F.A.T., 2011

---

<sup>83</sup> <http://fffff.at/occupy-the-internet/>



qualitats estètiques, una exposició que també compta amb una presència física a la galeria<sup>86</sup>

La relació que s'establix en l'art com espectacle i com element contemplatiu que a la vegada es transforma en element d'acció, en aquest cas l'observador passa a ser observat i ser obra d'art, el primer gif llançat a l'espai, *meti messaging for extraterrestrial intelligence, Humans watching Digital Art, 2013*<sup>87</sup>. Kim Asendorf.

---

<sup>86</sup> <http://joyofgif.tumblr.com/>

<sup>87</sup> <http://kimasendorf.com/first-gif-sent-into-deep-space/>



## 5 Descripció conceptual.

*40kdaily* es una proposta que naix del pensament i la imatge en moviment, entés com a diari, emprant el dibuix i la xarxa com la *pell de la pel·lícula*. Que beu de les avantguardes, el documental i de les primeres minimacions a la xarxa. Establint una relació directa amb la memòria i la intimitat com a reflexió i expressió latent. Creant unes representacions de dissociació entre allò físic i allò sentimental, entre allò corporal; la raó i la intuïció.

Buscant a través del moviment la representació del sentiments a partir dels gestos i els objectes, i el gest com a objecte, imatge en moviment i vibració. Aquesta proposta vol trencar la superfície d'allò real per mostrar les escletxes de la consciència. Emprant la desfiguració del gest que es dona en l'interior de la imatge, que ve a ser condició de la seua existència.

L'espessor de la imatge que pot dividir-se i es crea per capes: sempre hi ha qualsevol cosa que està darrere, superposat o ocult, obligant a que cada imatge es repetisca a ella mateixa aportant una diferència. Necessitant i utilitzant la repetició per reafirmar-se com a mitjà.

La imatge es transforma en un mapa, en un rizoma *d'instants qualsevols*<sup>88</sup> previs a la síntesis del moviment que *40kdaily* els posa en pràctica.

---

<sup>88</sup> DELEUZE, Gilles, *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2001.

## 5.1 La memòria online.

*Les expressions contemporànies del jo i les històries que estem actualment contant en la xarxa al voltant de les nostres vides i de les nostres circumstàncies*<sup>89</sup>

Roland, Barthes

Al s.XXI els diaris personals han pasat a denominar-se diaris electrònics personals o blogs, la societat dels mitjans d'accés a la informació s'ha denominat en la societat des mitjans personals d'accés i emissió d'informació. Els blogs permeten unes ferramentes actives del tipus *broadcast yourself*. Ferramentes lligades al "temps real" globalitzat, amb una continuïtat d'emissió, amb actualització contínua, connexió i enviament permanent de missatges a una xarxa d'amics o subscriptors.

L'actualització diària d'un blog està motivada per la necessitat de crear un espai de comunicació basat en interessos personals i per el convenciment de que aquestos no deuen quedar en privat. Amb un exercici d'autocomprensó. En món de desorientació en l'ordre socials, polítics i ètics, l'emergència del fenomen blog és la més clara tornada al *jo* i a la pròpia subjectivitat en el camp dels mitjans, el retorn a una certa *egologia* segons Juan Martín Prada. Un jo que s'investiga, s'expressa i compartix els seus pensaments, idees, opinions i confessions.

La percepció progressivament ha quedat automatitzada, assistida electrònicament, computeritzada<sup>90</sup>. L'experiència de veure forma part del registre, de la fixació en memòria externa. La precisió del registre tècnic respecte a la mirada, el progressiu sacrifici de la visió, com part essencial de la

---

<sup>89</sup> BARTHES Roland, *El susurro del lenguaje*, Barcelona Paidós, 1987.

<sup>90</sup> VIRILIO, Paul, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998, p. 81.

relació fenomenològica del èsser humà en el món, ha quedat relegada a una *visualització*<sup>91</sup>, una mirada delegada a l'ull de la càmera. Aquesta construcció tècnica de la mirada, la fa transmissible, editable, reutilitzable i així mateix també pot formar part de les plataformes que venen a ser àmbits per l'exposició de memòries personals, per la disposició col·lectiva, i el desenvolupament públic d'un arxiu personal.

La web actual podria ser considerada com l'evolució de la idea de un *world brain*<sup>92</sup> on la nostra memòria queda externalitzada i nosaltres ens movem en una memòria-Ser, en una memòria-món. *L'arxivació produeix, tant com registra, el propi esdeveniment*<sup>93</sup> d'aquest mode es planteja la modificació de les estructures que afecten i modifiquen l'aparell psíquic...

El sistema de memòria dins la xarxa pren un sistema de relació de dades que es posen en relació establint uns vincles entre el registre de la memòria i la consulta dels registres donant forma a unes estructures i sistemes de narració vinculades a l'espacialització de dades, prenent diferents característiques:

- Una estructura narrativa de caràcter no seqüencial.
- Antisistemàtica.
- De relacionalitat constant que depen de una reconfiguració dels moments d'accès a les dades arxivades i de una posada en pràctica de models alternatius d'incorporació, ordenació i recuperació de la informació emmagatzemada.
- La configuració asindètica, basada en la juxtaposició d'elements, tematitzant així formes concretes d'ordenació, catalogació, identificació i emmagatzement.

---

<sup>91</sup> Ibidem, p.25

<sup>92</sup> GEORGE Herbert, Wells, *World Brain*, Londres, Methuen & Co. Limited, 1938.

<sup>93</sup> DERRIDA, Jaques, *Mal de archivo. Una impresión freudiana*, Madrid, Trotta, 1996, p.25

- L'índex o directori, com sistema regulador més senzill de l'accés i espacialització de les col·leccions de dades i com element substituïdor d'una estructura lineal narrativa i pre-donada.

La construcció d'aquesta obra forma una producció poètica basada en estructures paratàctiques, profundament espacials, que permeten assajar la constitució d'un nou paradigma d'*alegories horitzontals*. Una poètica de la juxtaposició, un ordre de coexistència espacial dels elements que integren l'obra i que posa fi a tota temporalitat narrativa perspectivista.

## 5.2 La quotidianitat. El present dels presents.

*"la repetició és una condició de l'acció abans de ser un concepte de la reflexió"*<sup>94</sup>

Gilles Deleuze

L'arribada del s.XX l'animació que pasava per una construcció manual de la imatge, les accions loop, la naturalesa discreta de l'espai i del moviment, fou delegada a l'aparent bastard del cinema. Quedant com una tècnica residual del cinema. Manovich *L'animació subratlla el seu caràcter artificial, admitint obertament que les seues imatges no son sinò representacions qualsevols*, així és un llenguatge que ofereix la possibilitat de crear llenguatges i processos autorreferencials que reflexionen sobre la generació de la imatge mostrant obertament les costures en el procés i entre els diferents nivells de representació de la imatge i la ficció.

L'animació com a *consciència material*<sup>95</sup> en paraules de Sennet diu que els humans dediquem pensament a les coses que poden canviar, i aquest pensament gira al voltant de tres moments clau. La metamorfosis, presència i

---

<sup>94</sup> DELEUZE, Gilles, *Diferencia y repetición*, Valencia Ed. Preextos, p.147.

<sup>95</sup> SENNET, Richard, *El artesano*, Barcelona Paidós, p.51.



antropomorfosis. Un canvi en el procediment. La presència mitjantçant la personalització deixant bé una marca d'autoria o marca. I l'antropomorfosis que té lloc quan atribuïm qualitats humanes a la matèria prima. Tanmateix aci tenim el sentit d'animar és generar o donar vida mitjantçant el moviment.

La metamorfosi dóna lloc a la consciència material per tres vies l'evolució interna d'una forma-tipo, en el juí arran de la mescla i la síntesis i mitjantçant el pensament implícit del canvi. estimula la ment ja dins d'una activitat física com en una representació gràfica de moviment. On la imatge es transforma en un altra i deixa a la ment la reconstrucció del fet.

La presència ve donada per la personalització, per la xicoteta presència de peces acumulatives, que Sennet traça un paral·lelisme amb els artesans de rajoles, els quals creaven a partir de les seues peces que disponien de símbols i que creaven de forma individual i personalitzada. Així els GIFs en el seu conjunt formen un *corpus* generador de sentit.

L'antropomorfisme és una forma de donar qualitats humanes a objectes, desvela el poder de la metàfora i una tècnica per l'elaboració de símbols. Els materials en aquest cas el GIF ha pasat de ser entès com únicament un format sinò un generador de sensacions, pel moviment i la personalització que els artistes n'han fet. Així que el l'objectiu del GIF no és ser una animació en ell mateixa sinò ens fa pensar en el seu valor per la seua capacitat de ser conductor i generar un missatge.

El llenguatge de l'animació té trets característics com el loop o la repetició és un concepte que al llarg de la història ha donat lloc a noves definicions. Nosaltres tindrem en compte la especificació que en fa Hume, a partir del pensament de Deleuze. Presenta la repetició com un model inscrit en el següent cas AB-AB-AB,... Aquest esdevé en un canvi constant a diferència, apareix no únicament com a contracció dels elements en general, sinò que també com a cas particular, entre els dos elements determinats i reunits per una relació d'oposició. La diferència acaba abandonant la primera idea de

generalitat i es distribueix en allò que es repetix, integrant-se en noves generalitats vivents.

La idea de repetició ve donada per l'estructura del llenguatge narratiu visual que fem. Un model de repetició obert ja que remet a estructures de casos en les quals desenvolupa ella mateixa en el seu conjunt, el paper d'un dels dos elements oposats.

Tan Hume com Bergson asumeixen la idea de que en el nivell de síntesis sensibles i perceptives. La qualitat sentida es confon amb la contracció d'excitacions elementals. Les síntesis perceptives remeteixen a síntesis orgàniques, així com la sensibilitat dels sentits, a una sensibilitat primària del que som. Ser com elements primaris aigua, terra, llum aire contrets. Tot organisme és una suma de contraccions, de retencions i d'esperes. En el nivell d'aquesta sensibilitat vital primària, el present viscut constitueix ja en el temps un pasat i un futur.

Aquestes síntesis perceptives acaben desplegant-se en les síntesis orgàniques que tornen a desplegar-se en les síntesis actives d'una memòria i d'una intel·ligència psico-orgànica, segons Deleuze.

La combinació de les síntesis passives i actives i els seus diferents nivells en combinació, acaben generant tota una sèrie de signes. La manera en la qual la sensació, la percepció, però també la necessitat i l'herència, l'aprenentatge i l'instint, la intel·ligència i la memòria participen de la representació es medix en cada cas per la combinació de formes de repetició, per els nivells en que s'elaboren aquestes combinacions, per la posada en relació tots aquests els nivells i les síntesis actives amb les passives.

La repetició és en essència imaginària, ja que forma aci el *moment* la constitució, fent existir allò que contrau a títol d'elements o de casos de repetició. Segons Deleuze, la repetició imaginària es la vertadera repetició. La repetició que es desfà, es desplega i es conserva per a nosaltres en l'espai de representació, inclou la diferència, que és per ella mateixa de la repetició, allò imaginari. En la diferència habita la repetició. D'aquest mode acabem trobant la

diferència entre dos repeticions, o ben bé entre dos diferències habita la repetició, segons Gabriel Tarde.

40kdaily recrea una consciència del present com a moviment i moment continu, generant un llenguatge a partir d'unes sensacions basades en situacions i accions quotidianes. Evidenciant més que personalitzar obrir el pensament i recrear unes situacions que denoten i facen sentir.

### 5.3 El diari. El temps vivenciat.

*No, puc mostrar la foto de l'hivernacle. Aquesta Foto únicament existeix per a mi únicament. Per vosaltres únicament seria una foto diferent, una de les mil manifestacions de allò 'qualsevol' (...) no obriria en vosaltres ferida alguna.<sup>96</sup>*

Roland Barthes.

El relat filmic a 40kdaily es construeix per la successió d'imatges que es mouen en el temps, la relació que s'estableix entre el temps vivenciat pensat com moments comuns i compartirs en format diari. Com una successió de casos entesos com hàbit, que en la seua essència es comporten com a contraccions. Establint una relació de diari amb un sistema de representació mitjançant el blog i com a diari de reflexions dels presents, la memòria, la repetició, la reminiscència i *el passat com un efecte eròtic*. Aquests efectes i sensacions venen donats per el maneig del temps a un espai fílmic, animat en continu moviment i repetició *infinita*.

La contracció pensada com la fusió dels casos de la repetició, designant un dels dos elements actius, un dels dos temps oposats,.. ja que l'altre element es la distensió o la dilatació. Fusionants en una ànima

---

<sup>96</sup> BARTHES, Roland, La cámara lúcida, Notas sobre la fotografía, Ed. Paidós, Barcelona, 1992. pp.130-131.

contemplativa, en el esperit que contempla. Que es constitueix a partir del nostre hàbit de viure, l'espera de que *allò* continue, que un dels dos elements sobrevinga després de l'altre assegurant la perpetuació del nostre cas.

La síntesis constitueix el temps com present viu; i el pasat i el futur com, dimensions d'aquest present. Aquesta síntesis es intratemporal, allò que significa que aquest present passa. Així i tot es possible, sense dubte, concebre un peretu present, un present coextensiu al temps; la contemplació a l'infinit de la successió d'instantis. Dos presents successius poden ser contemporanis d'un mateix tercer, més extès per el nombre d'instantis que contrau.

La repetició s'inscriu dins del camp de la necessitat, perquè la necessitat descansa en una instància que até essencialment a la repetició. Tots els nostres ritmes, nostres reserves, els nostres temps de reacció, els presents i les fatigues que ens componen, es defineixen a partir de les nostres contemplacions<sup>97</sup>.

El fundament del temps és la memòria, descansada sobre l'hàbit, que es recolsa sobre la fundació. En la reproducció de la memòria el pasat torna general i el present en particular. En la mesura en que el pasat en general es l'element en el qual pot evocar-se cada antic present, que en ell es conserva, l'antic present s'encontra "representat" en l'actual. El present actual acaba en una síntesis activa, entre dos aspectes correlatius reproducció, reflexió, rememoració i reconeixement, memòria i enteniment.

La memòria es fon sobre dos nivells diferents de passat un que involucra a l'hàbit constituent el present viu en el temps, i el que fa del pasat i el futur els dos elements asimètrics d'aquest present, la síntesis passiva de la memòria constituent el passat pur en el temps, i fa de l'antic present i de l'actual els dos elements asimètrics d'aquest passat coma tal. Un passat no podria constituir-se si abans no hagués sigut present. Tot present passa i passa en profit d'un nou present, allò deu ser que el passat es contemporani de ell mateix com present.

---

<sup>97</sup> DELEUZE, Gilles, *Diferencia y repetición*, Ed. Pretextos, Valencia, p. 130.

Resulta una paradoxa: la coexistència. Tot el pasat coexisteix amb el nou present amb respecte al qual és ara pasat. Bergson afirmava que cada present actual no és més que el pasat sencer en el seu estat més contragut.

Es mitjantçant el pasat pur que el temps es desplega així en la representació. La contemporaneïtat, de la coexistència i de la preeexistència. La representació del present, baix el doble aspecte de la reproducció de l'antic i de la reflexió del nou.

Dels presents que es succeeixen i que expresen un destí, es diria que representen sempre el mateix, la mateixa història, amb una diferència de nivell, el destí concilia tan mal com el determinisme, però tan bé com la llibertat: la llibertat consisteix en triar el nivell.

La successió dels presents actuals no és més que la manifestació d'algo més profund. La successió de presents diferents desde el punt de vista de la síntesis activa, és, a més a més, la coexistència sempre creixent dels nivells del pasat en la síntesis passiva. El signe del present és un trànsit al límit, una contactació màxima que ve a sancionar com tal l'elecció d'un nivell qualsevol, contragut o distengut, entre una infinitat d'altres nivells possibles.

Com viure el pasat, com vivim la síntesis passiva de l'hàbit. La reminiscència, representa una memòria involuntària que difereix de la memòria voluntària. Els antics presents es deixen representar en la síntesis activa més allà de l'oblit, en la mesura en que l'oblit està empíricament vençut. La interrelació dels presents, el present existeix, però el passat insisteix i proporciona l'element en el qual el present passa i els presents s'interpenetren. *El ressó dels dos presents forma una pregunta persistent que esdevé en la representació com un camp problemàtic, de respondre, de resoldre. La reminiscència és eròtica,[...]. És sempre Eros, el noumenon, qui ens fa penetrar en aquest pasat pur en ell mateix; en eixa repeticióvirginal.*<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> DELEUZE, Gilles, Diferencia y repetición, Ed. Pretextos, Valencia p.141

La reminiscència introdueix el temps a partir de la Idea, segons Platón. La Idea deixa de ser el fonament a partir del qual els presents successius s'organitzen en el cercle del temps, de mode que el pur pasat que la defineix s'expresa necessàriament encara en termes de present, com un antic present mític. *Accepta la forma de cercle: introdueix el moviment en l'ànima més que el temps en el pensament. La segona síntesis del temps supera cap una tercera que denuncia la il.lusió del en-si com un correlat de la representació. El en-si del pasat i la repetició en la reminiscència serien en una sort d'"efecte". com un efecte òptic, o més bé, l'efecte eròtic de la memòria mateixa.*<sup>99</sup>

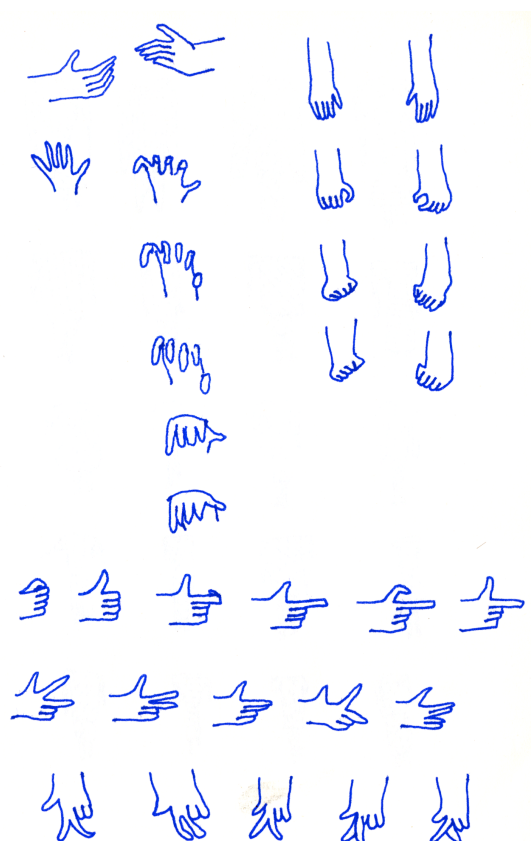
---

<sup>99</sup> Ibid, p.145.

## 6 Descripció tècnica.

40kdaily és un projecte online, amb un sistema d'organització de la informació com a base de dades, entroncant en els llenguatges i obres d'art que treballen la memòria i la identitat a partir de la col·lecció.

Aquesta recopilació de *moments infinits* estructurats dins del sistema digital com una acumulació d'imatges en moviment en una interfície organitzada de forma cronològica genera tota una estructura medial i compartida establint un discurs mediatitzat pel mateix sistema. L'estructura de blog o microblogging té unes ferramentes que donen lloc a una peça dins d'una comunitat i en xarxa a la vegada que comporta un tancament en un registre i un sistema estructurat i organitzat.



40kdaily, esbossos, 2011.

## 6.1 El dibuix de la identitat.

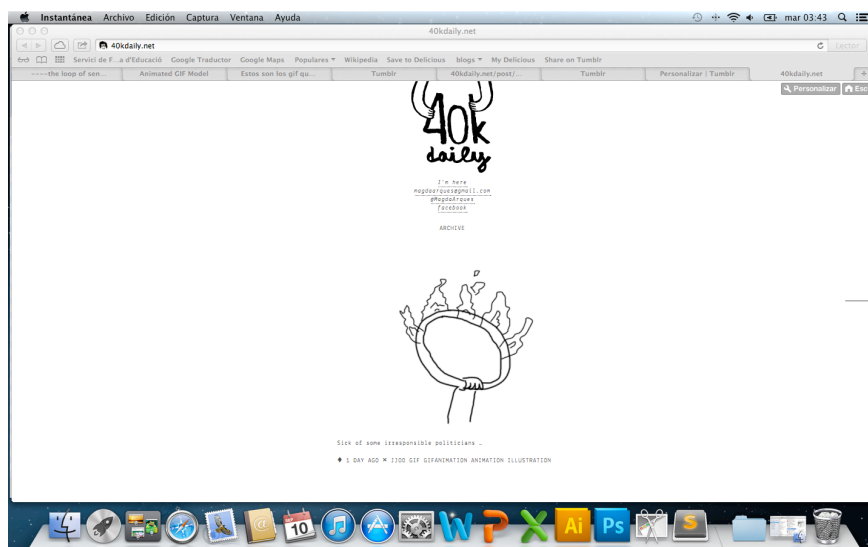
*Una propietat de partida del llenguatge d'animació consisteix en que aquest opera amb signes de signes: allò que passa davant l'espectador en la pantalla és una representació d'una representació.*

Lotman, Yuri

S'establix una relació entre el diari, el *jo* i la representació visual que donen forma al projecte *40kdiary*. La representació de la identitat com a subjecte creador i part dels sistemes representats. El subjecte personal com a emisor i part del missatge. Així el projecte *40kdaily.net* pren el nom del projecte a partir del tamany d'arxiu per generar un banner o imatge animada que es recomana per pujar a la web, per un funcionament adequat a les característiques tècniques de la xarxa.

Dins del marc artístic la qüestió de la identitat és el que es referix al resurgiment d'identitats basades en l'exercici de l'expressió d'un *jo* concret, sobre tot dins de les xaxes socials i dins dels sistemes de blog. Aquest *jo* va referència a la identitat que vol parlar d'un mateix, del que fa, del que opina, del que vol. L'usuari en les xarxes socials actua desde el compromís amb l'expressió des de la seua perspectiva personal i opinió sobre les coses. És precisament que sobre aquesta expressió del *jo* mateix que es genera una comunitat. La primera idea de la xarxa i del anonimat ha quedat relegada al usuari de les xarxes socials que actuen desde el compromís amb l'expressió de la seua perspectiva personal i opinió sobre les coses. Tornant-se un *jo expressiu*. Aquesta expressió del *jo* pren una figura més concreta, més identitari, passa a parlar d'ell mateix, del que fa, opina o vol.





40kdaily, disseny interfície, 2013

Les xarxes socials enmig d'una temps de sobreabundància d'informació i generació de perfils i proliferació de plataformes, personalitzades viu una explotació de la identitat més concreta, en el reconeixement d'una presència exposada per infinitat de dades *reals*<sup>100</sup>, en la búsqueda de la mateixitat.

El ciberpunk questionà la relació que s'establia entre les tecnologies i el cos, la substitució del cos biològic per el *cos de dades*. S'anticipava una nova forma d'identificació generada per la pròpia capacitat d'observar-nos i de transformar-nos a través de la percepció del món i de nosaltres mateix corresponent cada vegada més als propis dispositius tecnològics.

La relació que estableix la el ciberfeminisme amb aquest projecte, proposaven la xarxa com una espai de ruptura amb les relacions socials associades a la masculinitat i la tecnologia, veient en la xarxa un *espai feminitzador*<sup>101</sup>. Proposaven la desintegració i ruptura de les fronteres

---

<sup>100</sup> Cita , Ciberpaís, 25/05/2011

[http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/05/25/actualidad/1306314067\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/05/25/actualidad/1306314067_850215.html)

<sup>101</sup> GALLOWAY, Alex, Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo <http://www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>

contemporanes del gènere<sup>102</sup> en una relació íntima i subversiva entre les dones i la tecnologia. El *ciberfeminisme* es describí com un *navegador a través de qual vore la vida*<sup>103</sup>.

Internet ens oferix per la producció artística, la capacitat de crear un autorreconeiximent, de l'experimentació poètica de nosaltres mateix en aquest mitjà, que comporten un treball dins de l'economia de la intimitat i del *jo*.

La consolidació de la web social dona lloc a assumir el cos la seua representació com a cos real, representació d'una persona que vol interactuar amb altres, i que necessiten d'una identificació corporal. El concepte de *virtualitat* passarà a carregar-se de realitat, d'imatges de cos que existeixen físicament, de signes d'identitats concretes.

## **6.2 La unitat mínima de moviment online. El Gif.**

El Gif és un format d'arxiu digital que naix el 1987, a una època on encara els mòdems i l'ample de banda era molt reduït i aquest tipus d'arxiu oferia la possibilitat d'una imatge en moviment o estàtica encara que de baixa qualitat. La possibilitat d'emmagatzemar una paleta restringida de colors fins a 256, unes possibilitats tècniques que cap arxiu fins el moment l'equiparava: la capacitat de reproduir moviment amb un pes, relativament reduït en comparació altres tipus d'imatge web.

---

<sup>102</sup> HARAWAY, Donna, Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX, en Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinvenición de la naturaleza, Madrid, Cátedra, 1995.

<sup>103</sup> [http://www.2-red.net/habitar/tx/text\\_fw\\_c.html](http://www.2-red.net/habitar/tx/text_fw_c.html) MITROFANOVA, Alla, la presentació del primer encuentro de Cyberfeminist International en Kassel, Septiembre 1997. (Faith Wilding, una participant fundadora del moviment d' art feminista, es una artista multi-media, escritora y activista-feminista que actualmente reside en Pittsburgh, EE.UU.)

Per un altra banda oferia reticències ja que la compressió de la imatge afecta als colors i a la definició de la mateixa però també proporcionava la possibilitat de tindre un fons transparent.



not everything is going fast...<sup>104</sup>

Facilità la incursió de la imatge gràfica i animada dins la Web. Per aquest motiu aquest arxiu porta una gran càrrega i una vinculació amb els inicis de la Web i l'estètica gràfica on el detall, l'abundància de colorit i el moviment continu dels gràfics feia de les pàgines web un espai barroc a la xarxa. L'ús fonamentalment era generar publicitat, bé com a imatge fixa, però sobretot es reconeix per la seua capacitat de reproduir el moviment als *banners*.

L'empresa CompuServe fou la gestadora d'aquest arxiu, format que soporta uns 8 bits per pixel, 256 possibilitats de color diferent. Un tipus de format que utilitza un sistema de compressió Lempel-Ziv-Weich (LZW), tècnica que compremeix reduint el tamany de l'arxiu eliminant informació.

El primer estàndard va nàixer en 1987 i el segon al 1989 aquest és l'estàndard que hui en dia persisteix. L'entrada dels navegadors al 1991, Mosaic el primer navegador gràfic disponible per visualitzar pàgines web en sistema Unix, posteriorment al 1993 es crearen versions de navegadors per a Windows i Macintosh. Fou la base a partir de la qual es van desenvolupar els navegadors Netscape Navigator i encara en l'actualitat el Internet Explorer i el Mozilla Firefox. Fins aquest moment la web únicament s'entenia com a text i no com a imatge.

---

<sup>104</sup> 40kdaily, <http://40kdaily.net/post/10899038677/not-everything-is-going-fast>

La Web com a xarxa global, va començar a preocupar-se per les especificacions, la codificació i la creació d'etiquetes HTML, al 1993 Andessen anuncià l'etiqueta <img>, aquesta dada important va portar a la ubiqüitat de Gifs animats, així que d'aquest mode el Gif fou l'única alternativa per mostrar les imatges en moviment a la xarxa ja que a tot arreu es podien visualitzar les imatges construïdes baix aquest estàndard <img>. Era un format que va estar present per tot arreu ja no únicament a la web sinò al programari per crear presentacions gràfiques. La seua expansió va anar en augment.

Un altre impuls important de l'expansió del gif té a veure en el moment en el qual l'alotjament web Geocities ofería servei gratuït a partir del 1995 fins el 2009, la ample de banda va deixar de quedar-se restringit a la universitat i va començar a ser accessible per a tothom.

Abans de l'arribada de les xarxes socials i el disseny web professional Geocities destacà per la seua singularitat. Es convertí en el símbol de la web d'aficionats, Oliana Lialina junt Dragan Espenschied han estat estudiant aquest mitjantçant el material recollit. Aquests foren els indicis de les primeres modalitats d'expressió social en xarxa, a través de les pàgines estàtiques, poblades per mirades tradicionals i icones animats en format GIF.

*Ruins and templates of Geocities*<sup>105</sup>, la web es tornà en un repositori de webs poblades d'animacions i estètiques que Oliana Lialina anomena folklore digital.

---

<sup>105</sup> <http://contemporary-home-computing.org/still-there/geocities.html>



Whitout TV but she is precious,...<sup>106</sup>

Així i tot el format GIF va estar en perill per un conflicte de patents ja que el algoritme de compressió LZW (Lempei-Ziv-Weich), formava part de l'empresa CompuServe concedida a Unisys. I començà anys després al 1994 a perseguir els programaris i les implementacions heretades de CompuServe, totes aquelles empreses que utilitzaven aquestes implementacions haurien de pagar regalies a CompuServe i es creà una alternativa completament lliure i obert al GIF, que esdevingué en el PNG, arxiu que s'equiparava gràficament com a imatge a les mateixes característiques que el GIF encara i tot millorant la capacitat de la restricció de tons que en aquest format d'arxiu no existia però per altra banda deixava fora la implementació del moviment a l'arxiu. Finalment les patents LZW van expirar al 2004, i des de llavors, GIF ha estat totalment gratuït. Així que és un format obert.

En l'actualitat el GIF com a format per representar únicament el moviment a la web ha quedat obsolet per les noves especificacions de la xarxa dins del llenguatge HTML, com les etiquetes de vídeo, àudio, la possibilitat d'animar imatges emprant javascript mitjançant llibreries. Però així i tot el seu ús i la seua repercussió a la xarxa són patents. El buscador més popular el google ja deixà a partir d'aquest any la possibilitat de tindre aquest format d'arxiu d'imatges en moviment al servei de Google+.

---

<sup>106</sup> 40kdaily, <http://40kdaily.net/post/11914820767/without-tv-but-she-is-precious>

Les relacions ja no són únicament direccionals del pasat al present sinò recíproques. Així també amb aquesta idea el projecte a desenvolupar es treballa amb la idea del format GIF, però no únicament com un format obsolet sinò com una ferramenta d'expressió i comunitat.

### **6.3 La percepció electrònica-social.**

L'activitat del blog ha incidit molt profundament en la redefinició de l'esquema comunicatiu dels mitjans, la capacitat per fer canviar als mitjans més hegemònics ja existents, més varietat en la selecció de la informació, més punts de vista, més intimitats.

L'esfera del blog té un potencial en el sentit de la promoció i circulació del coneixement lliure i gratuït, en les formes d'integració social en comunitats. Els blogs son sobretot ferramentes socials, amb una capacitat per promocionar la llibertat d'expressió, la pluralitat i diversitat a les xarxes. Per altra banda permet que la informació siga interpretada col·lectivament produint coneiximent.

Capacitat d'interconnexió, d'interpretació i d'expressió on es fonamenten, en gran mesura, les possibilitats de la intel·ligència col·lectiva o *sabiesa de masses*.<sup>107</sup> Una col·lectivitat que ha d'autorganitzar-se espontàneament a cada moment a través de l'autonomia de cadascú dels seus membres, de l'acció comunicativa, recíproca i simultànea d'una activa multiplicitat de singularitats.

---

<sup>107</sup> SUROWIECKI James, *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economics, Societies and Nations*, Nueva York, Anchor Books, 2005..



some things going's on, lambchop<sup>108</sup>

L'intercanvi d'afectivitat, es veurà amplificada per la cultura del comentari, per la idea de la informació com opinió, en la proliferació dels diaris electrònics personals o blogs. Principis del s.XXI, la informació es presenta més com innumerables apreciacions particulars i personals.

Front a l'ús de la simplicitat, l'esforç del *blogger* dota d'estructura el caòtic fluxe informatiu. Part de la feina del *blogger* consisteix en compilar o *arxivar* cronològicament informació referida als altres *arxius* d'informació. És una potent tecnologia de la disensió política, una de les més democratitzades i accessibles.

Un dels objectius dels blogs es deixar constància del que un viu i pensa i de compartir-ho, esperant alguna forma de resposta o *feedback* que pot arribar mitjançant la referenciació o enllaç per part d'altres blogs. La necessitat d'actualització diària d'un blog estaria motivada per la necessitat de crear un espai de comunicació basat en interessos personals i per el convenciment de que aquestos no deuen quedar en privat. Un exercici d'autocomprensió. La interpretació és el blogger mateix, la seua creativitat i l'orientació de pensament i opinió en el devenir del temps.

El blog té per ell mateix la possibilitat de crear connectivitat social a través de recursos i posicions merament autobiogràfiques. S'ha convertit en una nova hermenèutica popular, els bloggers com nous hermeneutes que

---

<sup>108</sup> 40kdaily, <http://40kdaily.net/post/7389666074/somethings-goings-on-lambchop>

desenvolupen l'art d'interpretar i senyalar indicis d'aspectes rellevant en el caos dels fluxes informatius desmesurats.

*40kdaily* treballa dins del sistema de xarxa Web 2.0. Aquest sistema de xarxa on nosaltres aportem la informació i els continguts, i els usuaris poden participar intercambiant, quedant-se així el projecte com una gran base de dades generada, actualitzada i expandida permanentment pels seus propis usuaris en el qual el valor principal resideix, precisament, en les pròpies dinàmiques de compartició i intercanvi col·lectiu de les dades que la generen. Aquest sistema ha esdevingut en una arquitectura política en ella mateixa, generant pautes d'activitat a escala global que imposen l'expansió de nous hàbits socials i comunitatius, noves formes d'actuació carregades de prometedores potencialitats.

Pierre Lévy senyalà que els gèneres artístic propis de la cibercultura pasaven per una creació contínua. Son considerades com obres fluxe, obres-procés, o obres-esdeveniment. La pràctica artística es redefineix com una activitat de creació de noves relacions, actives, entre usuaris i mitjans tecnològics.

Aquest model que aprofitem està basa en la tendència que els usuaris aporten les dades a la xarxa sinò que també poden fer-ho desde els propis dispositius portàtils, de forma automàtica i autònoma. Accedint als materials a partir d'una identificació i categorització de múltiples formes. De fet les grans empreses de crear continguts o dades la seua feina es la gestió dels *metadades*, que essencialment és el que defineix el pas de la Web 1.0 a la Web 2.0 i la Web semàntica.

Així que aquest model està basat fonamentalment en la promoció del desig de compartir i l'intercanvi, de relacionar-nos, tractant d'extraure benefici de la col·laboració voluntària i dels seus propis usuaris i de les seues potencials per la posta en circulació pública de dades i continguts.

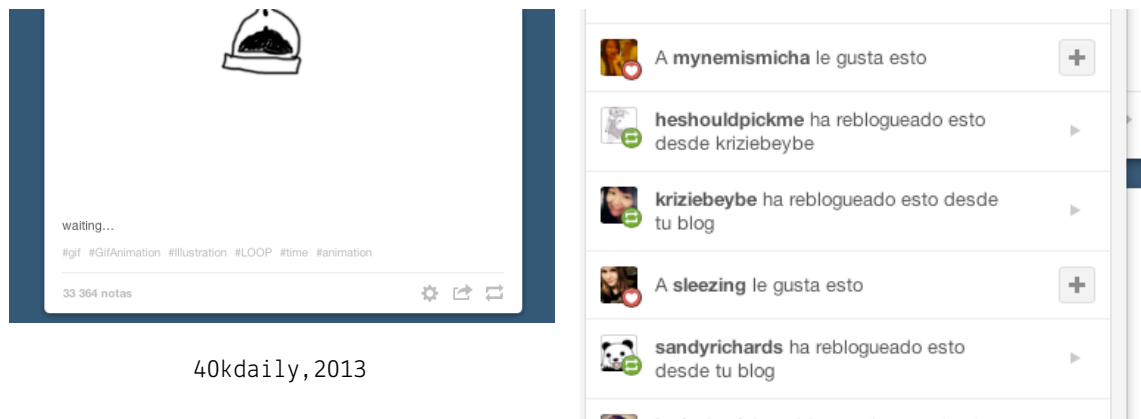
El sistema que fem n'és el Tumblr, empresa creada per un jove de 16 anys i ara venuda a Yahoo. Aquest sistema veu del model de negoci que no





s'ocultava al seu interior, una metàfora del que son hui en dia les plataformes que oferixen serveis als usuaris.

Com a comunitat tancada dins del sistema tumblr, la interfície del blog és senzilla. Aquesta comunitat proporciona a partir del registre una participació i col.laboració dins de la comunitat que treballa amb aquesta xarxa i on és fàcil comunicar-se a partir de la inscripció dins del sistema. La participació més comuna és la del rebloggeig la capacitat de que els GIFs apareguen en altres blogs i d'aquesta manera la difusió de l'obra s'incrementa. I la disposició dels *likes*. Totes aquests dues possibilitats únicament disten del usuari per un únic clic.



40kdaily, 2013

Per un altra banda també dona la possibilitat d'afegir notes, i qualssevol d'objecte gràfic, visual, filmic i de so pot ser pujat a la xarxa; i d'enviar correus personals utilitzant l'adreça personal del microblog. Aquestes operacions es realitzen a través d'un panell d'administrador, on també es gestionen els aspectes tècnic com la utilització de les plantilles o la possibilitat de crear-ne de noves o modificar-les.

El fort determinisme tecnològic que la societat de hui patix està permanentment modificant hàbits, formes de pensament i percepció, arribant a un potencial de transformació de la subjectivitat humana imprevisible. La relació que s'establix entre els espectadors i l'obra és desconeguda i funciona mitjantçant fluxes que venen donats per els reblogejos i per les notes o *likes*.

La gràfica de la interfície busca la mateixa línia i un vincle visual i gràfic amb les primeres webs, amb una tipografia mecànica, amb l'estètica dels gifs, on el pes important de la imatge resideix en la línia i la possibilitat que dona per generar la vibració mitjantçant el moviment. Per generar el disseny de la interface la maquetació i el disseny s'elabora a partir de fulles d'estil creades amb css, que vaig personalitzar a partir d'una ja produïda Native Citizens<sup>109</sup>.

Entendre la pràctica artística com producció d'una forma molt específica de *software social*, com una activitat de disseny de plataformes d'expressió col·lectiva per donar veu a altres, per fer viable l'autorrepresentació digital i pública de determinats col·lectius o grups socials, la possibilitat d'un canal de comunicació que articule com col·lectiu de producció de discurs i representació; la pràctica de l'art en definitiva, com una activitat de generació de *comunitats d'expressió*.

Uns dels reptes és la construcció en dinàmiques transfronteritzes de presències humanes en els entorns de xarxes, de fluxes, valor i sentit independent de les lògiques dels mercats i dels interessos corporatius.

Tenint com intenció principal, tematitzar les formes en les qual s'opera en aquestes xarxes la normalització dels jocs de llenguatge i de les interaccions comunicatives i afectives en general. Intenta prendre una apropiació econòmica de la comunicació i dels desijos de cooperació, poetitzant al mateix temps sobre l'ideal de la interacció social.

---

<sup>109</sup> <http://safe.txmblr.com/theme/preview/23972>



## 7 Conclusions

Havent abordat el projecte desde la construcció de la imatge dins l'espai digital i el marc de les xarxes socials. La configuració del mateix moviment físic analitzant el seu efecte i construcció en l'era online.

El projecte en ell mateix ha estat un projecte que tracta sobre el temps, aquest temps ve marcat per la relació que estableixen els microrrelats dins la xarxa en un marc *social* i *afectiu* per una banda i per l'altra la creació gràfica amb el temps, els canvis amb el traç, el sistema d'animació, el dibuix,... Fan de cada microrrelat una peça única i un projecte interrelacional entre ells. Així que partint d'aquestes dos premises i punts principals podem concloure:

- Els microrrelats esdevenen objectes gràfics i visuals. Establint una relació entre el documental entés com a diari i narració personal. La possibilitat que obri el documental animat, com un document no basat en una voluntat de crear una verosimilitud en la realitat a mode de representació realista sinò com la necessitat de contar i explicar allò que ben bé queda als marges de la realitat on l'objectiu no és la representació d'una única visió tancada i referencial al món real.
- La relació que existeix entre el tamany físic, el pes i el tamny en píxels amb la tècnica empleada generant un imatge on el valor queda en la idea, l'abstracció de la imatge dóna lloc a donar valor no a l'objecte com a tal sinó a la representació del mateix.
- La creació d'un llenguatge personal a partir del dibuix i els elements gràfics, treballant a partir de les tècniques de l'animació en dibuix la vibració, el temps entre fotogrames i el loop. Creant un llenguatge personal a partir de la representació d'objectes, dels gestos junt la generació de situacions inconcloses i abordades a partir del text a la imatge. Arribant a establir un llenguatge pesonal mitjantçant la relació que s'estableix entre la *imatge-GIF* i el *text-hipertext*.

- La idea de loop infinit junt el llenguatge abstracte de la imatge animada queda agrupada generant pertanyença a una comunitat. El GIF és un format d'arxiu que ha passat de ser vist com únic tipus d'arxiu a convertir-se en un llenguatge plàstic en ell mateix.
- El vincle afectiu que la imatge crea amb els principis de la imatge en moviment, la representació del moviment mitjantçant els fotogrames on es busca la imperfecció creant un nexa d'unió entre els primers cineastes i els primer artil.lugis en crear la sensació de moviment.
- Existix una relació entre les *comunitats online* i la distribució de l'obra, que aquesta relació ve donada per diferents factors: la interrelació que existeix entre els usuaris que potser generada i amplificada per la mateixa xarxa mitjantçant els tags i la que ve donada per les xarxes socials externes. Aquests fets fan que la imatge siga exponencialment més oberta i pugua ser visualitzada per un major grup de gent.
- La catalogació mitjantçant *tags* evidencia tota una pertanyença a un sistema digital que genera comunitat i dóna sentit, un sentit intervingut, generat a partir de l'hipertext generant una obra que va més enllà d'únicament l'objecte imatge, amb els visuals i l'hipertext. Sinò que genera una poètica interna dins de la plataforma i la comunitat en xarxa.
- L'obra pren sentit en el muntatge espacial, html, i per un altra banda en el muntatge temporal, les minimacions. Que donen tot un cos al concepte i al projecte de diari, com una narració en construcció, *oberta en contínua creació*. Aquest sentit d'obra oberta també bé introduït dins del mateix microrrelat, el GIF arxiu de reproducció infinita.
- La interrelació que existix entre els microrrelats i *l'afectivitat dins la xarxa*, genera una proposta oberta que ben bé viu per ella mateixa

en un sistema on les publicacions queden organitzades en l'espai de forma cronològica però aquest no és motiu com per a que la interrelació social quede en l'oblit. La pervivència de la interacció submisa al sistema de la plataforma tumblr, que depèn de les ferramentes de la plataforma els *likes* i els *reblogejos*.

- La utilització del GIF en el sentit de comunitat com a ferramenta i punt d'unió amb tota la xarxa, l'actual sistema tumblr, proliferen les comunitats, les propostes expositives online on té moltes variants, tant tècniques o visuals. Agrupades per tags emprant una catalogació per llenguatges gràfics, tècniques expressius, elements representats i/o sensacions que denoten.
- La pervivència del microrrelat en la xarxa, la reminiscència que queda als blogs, uns microrrelats que s'expadixen en la xarxa i queden en els murs, espais col.lectius creant amb altres contextos nous discursos i prenent nous sentits. La vida del microrrelat en la xarxa com un objecte i una narració que ve a quedar acumulada en els espais personals de cada usuari en companyia d'altres relats formant en el conjunt de tots ells un nou sentit i una nova interpretació, fan de la interpretació i la generació d'un discurs en vida constant.

Per un altra banda tot aquest projecte ens ha servit per questionar-nos el sentit i l'ús de les xarxes socials, els sistemes de microblogging, com un espai reduït i molt determinat per les empreses, el potencial de deixar en mans dels usuaris la generació d'uns discursos personals, també ens deixa obertes moltes questions com la relació dels *likes* amb els usuaris i els *reblogejos*,... el sentit d'autoafirmar-se en la xarxa com part més de nosaltres mateixa, el compartir i la relació que s'establix en els usuaris a través dels projectes personals donant a conèixer noves propostes i establint llaços en projectes i preocupacions afins.

Així d'aquest mode i formant també part de les conclusions al llarg de la creació d'aquest projecte durant vora aquests tres anys, 40kdaily ha pres forma més enllà de la xarxa.

- Hem participat en la convocatòria Libre Graphics Meeting, Madrid 2013, durant l'abril del 2013. Realitzant un projecte a través del treball personal de *40kdaily*, sobre la imatge en loop i la creació de narratives online emprant l'arxiu GIF. El taller desenvolupat *the loop of sense*<sup>110</sup>.
- Durant el mes de juliol del 2013 hem participat de nou en un altre taller a un festival a León, BúnkerFest, amb el col·lectiu *mountainsbears*<sup>111</sup>.
- La participació en una revista digital a l'edició de l'agost del 2013, *Rabarbaro magazine*<sup>112</sup> mitjançant una entrevista i la mostra del treball.

A la vegada que portem desenvolupant un projecte col·laboratiu junt la empresa Xicrea<sup>113</sup> per crear un prototip personalitzat d'un dispositiu de reproducció dels gifs en material industrials el cartró i elements electrònics, on part de la documentació i del treball de camp realitzat fins ara està a l'annex.

Per concloure agrair a tots els autors citats al treball ja que sense ells no hagués estat possible desenvolupar durant el projecte.

Havent analitzat i desenvolupat aquest projecte ens dona una espenta per seguir treballant amb aquesta línia i abordar la relació que s'estableix entre els usuaris i les comunitats a partir de la creació d'una obra personal describint unes sensacions i pensaments exhibits en la xarxa. Obrint la possibilitat d'unes alternatives i una ampliació del projecte encontrant unes línies futures a partir

---

<sup>110</sup> The loop of sense, <http://magdaarques.com/pages/gif.html>

<sup>111</sup> Mountains bears, <http://mountainsbears.tumblr.com>

<sup>112</sup> Rabarbaro Magazine, <http://www.magpile.com/rabarbaro/aug-13/>

<sup>113</sup> Xicrea <http://www.xicrea.com>



del treball en xarxa, el treball col.laboratiu, i l'estudi del llenguatge precinemàtic i de les tècniques gràfiques i electròniques, dels dispositius precinemàtics.

Queda agrair al lector la seua paciència i convidar a la utilització d'aquest projecte per a futurs investigadors esperant que siga d'utilitat.

## **8 Annexos**

S'adjunta en el DVD annex:

- La base de dades de les imatges del projecte 40kdaily.net.
- Esquemes i esbossos del procés de treball i documentació relacionada en la construcció dels relats.
- Programació del disseny de la interfície en css.
- Obres d'art relacionades.
- Imatges futures vies.

## 9 Bibliografía

### 9.1 Libres.

ARDENNE, Paul, Un arte contextua: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación, Murcia, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2006.

ARENDT, Hannah, La Condición humana, Barcelona, Paidós, 1993

ASCOTT, Roy, The Museum of the Third Kind,  
[http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic015/ascott/ascott\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html)

AUMONT, Jaques. El Ojo interminable. Cine y pintura.

BARLOW, John Perry, *Declaration of Independence of Cyberspace*, 1996  
<https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

BARTHES Roland, *El susurro del lenguaje*, Barcelona Paidós, 1987.

BARTHEs, Roland, El susurro del lenguaje, Barcelona Paidós, 1987

BARTHES, Roland, La cámara lúcida, Notas sobre la fotografía, Ed. Paidós, Barcelona, 1992.

BENJAMIN, Walter, *El autor como productor*, Madrid, Ed, 1975.

BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ed, Itaca 2003

BERGSON, H., El pensamiento y lo moviente, Ed. Pléyade, Buenos Aires 1972.

BERNERS-LEE, Tim, "Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality", *Scientific Magazine*  
<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web>

BREA, J.L , Las tres eras de la imagen. Imagen-material, film, e-imagen

BREA, J.L., El tercer umbral. Estatus de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural, 2004, Ed. CENDEAC, Murcia.

- BREA, José Luis, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. 2001, <http://www.joseluisbrea.net/>
- BRUZZI, Stella, A New Documentary: A Critical Introduction.
- BURRIS John, “¿Fue el Portapak la causa del vídeo? Notas sobre la Formación de un Nuevo Medio” [texto on-line]  
<http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/portapak.htm> [consulta 2/1/2012]
- CARRILLO, Jesús, *Arte en red*, Madrid, Ed. Cátedra, 2004
- CASTELLS, Manuel, Capitalismo informacional.
- CRITICAL ART ENSEMBLE, *Digital Resistace*, 2001 (consulta 24/06/1013)  
<http://www.critical-art.net/books/digital/>
- DA VINCI, Leonardo, Tratado de pintura, Madrid, Akal, 1986
- DELEUZE, G. La imagen-movimiento. Estudios sobre cine,1. Paidós, Barcelona,1994.
- DELEUZE, Gilles, *La imagen en movimiento: estudios sobre cine 1*, Barcelona, Ed Paidós 1994,
- DELEUZE, Gilles. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine, 2. Paidós, Barcelona, 1987.
- DELEUZE, Gilles. *Repetición y Diferencia: Introducción*. Barcelona: Cuadernos Anagrama, 1972.
- DERRIDA, Jaques, Mal de archivo. Una impresión freudiana, Madrid, Trotta, 1996
- DOLENS, Denis, *De lo digital a lo analógico*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2002.
- DRUCKREY, Tim “Fast, Cheap and Out of Control”, Telépolis  
<http://www.heise.de/tp/artikel/3/3171/1.html>
- GODARD, Jean-Luc Godard. Pensar entre imágenes. Barcelona: Intermedia, 2010
- GUATTARI, Félix Valor y afecto.

HARAWAY, Donna, Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX, en Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza, Madrid, Cátedra, 1995.

HEIN, Birgit, The structural film, en VV.AA, Film as film, Formal experiment in film 1910-1975, Londres, Arts Council of Great Britain, 1979.

KLUGE, Alexander, 120 historias del cine. Caja Negra: Buenos Aires, 2010

La Societé Anonyme, Redefinición de las prácticas artísticas s.21, <http://aleph-arts.org/pens/redefinicion.html>

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

LÉVY, Pierre, Cibercultura. *La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthopos y Universidad Autónoma Metropolitana (México), 2007.

LÉVY, Pierre, Cibercultura. *La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthopos y Universidad Autónoma Metropolitana (México), 2007

MANOVICH, Lev "Generation Flash", 2002.

[www.manovich.net/DOCS/generation\\_flash.doc](http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc)

MANOVICH, Lev, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: la imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona 2005.

MARTÍN Prada, Juan, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Ed Akal, 2012.

NICHOLS, Bill, dins del seu llibre *La representación de la realidad.*, *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, Paidós, 1997.

REKALDE, Josu, De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo científico en el arte contemporáneo. En Universo fotográfico, nº4, Universidad Complutense de Madrid, 2001. (consulta 24/06/2013) <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. Cine y vanguardias artísticas, Barceona, Paidós, 2004.

SENNETT, Richard, *El artesano*, Barcelona, Ed. Anagrama, 2009

SENNETT, Richard, *La cultura del nuevo capitalismo*, Barcelona, Ed. Anagrama, 2006

SUROWIECKI James, *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economics, Societies and Nations*, Nueva York, Anchor Books, 2005.

TEJEDA, Carlos, *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*, Ed. Cátedra, 2008.

VIRILIO, Paul, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998

VV.AA, *Arte digital y video arte. Transgrediendo los límites de la representación*, ed, Donald Kuspit, 2006.

VV.AA, *Rizoma Introducción*, Ed Pre-textos, 2010.

VV.AA. *Documental y vanguardia*, Cátedra

WALTER, Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, 1936.. Ed. Taurus, Madrid 1973.

## 9.2 Articles.

"Hans Ulrich Obrist In Conversation with Julian Assange, Part I" e-flux journal #25/05/2011. [http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_232.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_232.pdf)

[texto on-line] [www.upv.es/laboluz/leer/books/new\\_media\\_key\\_concepts.pdf](http://www.upv.es/laboluz/leer/books/new_media_key_concepts.pdf) [30/03/2011]

AMERIKA, Mark, *How to be an internet artist* (consulta 24/06/1013) <http://www.altx.com/amerika.online/amerika.online.5.7.html>

AMERIKA, Mark, *Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicación virtual*.(consulta 24/06/1013) <http://aleph-arts.org/pens/amerika.html>

BERNERS-LEE, Tim. "Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality", *Scientific Magazine* (consulta 15/12/2010)  
<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web>.

BREA, J.L , El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computerización. (consulta 24/06/1013) <http://aleph-arts.org/pens/ics.html>

BREA, José Luis, Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: *postfotografía, postcinema, postmedia*. (consultat 15/08/2013)  
<http://accpar.org/numero5/imagen.htm>

BURRIS John, "¿Fue el Portapak la causa del vídeo? Notas sobre la Formación de un Nuevo Medio" [texto on-line]  
<http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/portapak.htm> [consulta 2/1/2012]

DRUCKREY, Tim "Fast, Cheap and Out of Control", *Telópolis* (consulta 5/6/2013) <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3171/1.html>

GALLOWAY, Alex, Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo <http://www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>

GALLOWAY, Alex, Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo (consultat 13/08/2013)  
<http://www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>

GREENE, Rachel, Una historia de arte de internet, (consulta 24/06/2013)  
[http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html)

HARAWAY, Donna, Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX, en *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, 1995.

La Societé Anonyme, Redefinición de las prácticas artísticas s.21, [consulta 20/4/2013] <http://aleph-arts.org/pens/redefinicion.html>

Las aventuras de los gifs en el mundo del arte, <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/01/las-aventuras-de-las-gifs-animadas-en-el-mundo-del-arte.html>

LIALINA, Olia, *A vernacular web 2*, (consulta 24/06/2013)  
<http://www.contemporary-home-computing.org/vernacular-web-2/>

LIALINA, Olia, *A vernacular web*, (consulta 24/06/2013)  
<http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>

MANOVICH, Lev, *¿Qué es el cine digital?* (consulta 02/08/1013)  
<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

MANOVICH, Lev, *Generación Flash*, (consulta 24/06/1013)  
[http://betatest.ubp.edu.ar/0008/0008\\_4.htm](http://betatest.ubp.edu.ar/0008/0008_4.htm)

MARTÍN Prada, Juan, *¿Capitalismo afectivo?*, revistaEXIT Book ,  
núm.15, Verano de 2011

MARTÍN Prada, Juan, «¿Capitalismo afectivo?», revistaEXIT Book ,  
núm.15, Verano de 2011.

RIBES, Xavi, Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje. [consulta 02/01/2013]  
[http://www.portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp?id=28](http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=28)

TEJERIZO, Fernando, *El net.art: la estética de la red*. (consulta 24/06/1013)  
<http://aleph-arts.org/pens/tejerizo.html>

VV.AA. Introducción al net.art (1994-1999).(consulta 24/06/1013) <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

WILDING, Faith, ¿Dónde está el feminismo en el Ciberfeminismo? (consultat 13/08/2013) [http://www.2-red.net/habitar/tx/text\\_fw\\_c.html](http://www.2-red.net/habitar/tx/text_fw_c.html) MITROFANOVA, Alla, la presentació del primer encuntere de Cyberfeminist International en Kassel, Septiembre 1997.(Faith Wilding, una participant fundadora del moviment d' art feminista, es una artista multi-media, escritora y activista-feminista que actualmente reside en Pittsburgh, EE.UU.)

YOUNGBLOOD, GENE "Electronic Café Internacional, el desafío de crear al mismo nivel que destruimos", en AA.VV, Ars Telemática, L'Angelot, Barcelona, 1998. — Expanded Cinema (consulta 24/12/2013)  
[http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html)

### 9.3 Blogs.

One Terabyte of Kilobyte Age. Digging throught the Geocities Torrent, (consulta 24/06/2013) <http://contemporary-home-computing.org/1tb/>

BERENGUER, Xavier, *pioneros de la animación* (consulta 24/07/2013)  
[http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioners/principal\\_cas.html](http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioners/principal_cas.html)

VVAA, El arte en la edad de silicio por Roberta Bosco y Stefano Caldana  
<http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/>

### 9.4 Interviews

CoffeeTalk: Evan Roth (consulta 12/07/2013)  
[http://www.huffingtonpost.com/david-stark/coffeetalk-ewan-roth\\_b\\_3518204.html](http://www.huffingtonpost.com/david-stark/coffeetalk-ewan-roth_b_3518204.html)

Hans Ulrich Obrist In Conversation with Julian Assange, Part I" e-flux journal #25/05/2011. (consulta 11/08/2013) [http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_232.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_232.pdf)

ZUCKERBERG: "Las revoluciones populares no las hace Facebook", Ciberpaís, 25/05/2011 (consultat 13/08/2013)  
[http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/05/25/actualidad/1306314067\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/05/25/actualidad/1306314067_850215.html)

Llámalo X. \*Entrevista con Intimidad Romero (consultat 13/08/2013)  
<http://arcobloggers.com/2012/12/12/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

### 9.5 Catàlegs.



Lee Friedlander , Alex Harris, Garry Winogrand. Arrivals & Departures: The Airport Pictures Of Garry Winogrand Hardcover

MOURE, Gloria, Gordon Matta-Clarck. Obras y escritos. Ed. Poligrafa s.a.

OLIVARES, Rosa, (2009), 100 VIDEOARTISTAS, Madrid. EXIT Publicaciones, 2009.

VV.AA. Maquinas y almas. Arte digital y nuevos medios. Ed. Museo Nacional de Arte Reina Sofia, Madrid, 2008.

VV.AA. Primera Generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986). Ed. Museo Nacional de Arte Reina Sofia, Madrid, 2007.

VV.AA. Máquinas de mirar. O cómo se originan las imágenes

VVAA, Arty nuevas tecnologías, Ed Taschen, 2006.

## **9.6 Videografía.**

ACCONCI, Vito, Theme Song, 1974.

ACOZ, Albert, Actos inexplicables, Nacho Vegas, 2001.

AKERMAN, Chantal, *News from Home*, 1991.

BERGMAN, Ingrid, *El silencio*, 1963.

BERGMAN, Ingrid, *Fanny y Alexander*, 1983.

BERGMAN, Ingrid, *Persona*, 1966.

BRAKHAGE, Stan, *I...dreaming*, 1988.

BREER, Robert, *69*, 1968.

BREER, Robert, *69*, 1969.

BREER, Robert, *A man and his dog out for air*, 1957.

BREER, Robert, *Fuji*, 1974.

BREER, Robert, *Recreation*, 1956.

BROUGHTON, James, *Testament*, 1974.

CHODOROV, Pip, *Free Radicals – a history of experimental cinema*, 2011.

COHL, Émile, *Fantasmagorie*, 1908.

CONNER, Bruce, *A movie*, 1958.

DUCHAM, Marcel, *Anémic Cinéma*, 1926.

Evan Roth a TedX *Artist are hackers*, 2012.

FISHINGER, Oskar, *Munchen-Berlin Wanderung*, 1927.

FLAHERTY, Robert *24 Dollar island*, 1927.

GODARD, Jean Luc, *Histoire(s) du cinéma*, 1998.

GONDRY, Michel, Chemical Brothers, *Let forever be*, 1999.

GREEN, Laurence *Reconstruction*, 1995.

HERZOG, Wermer. *La cueva de los sueños olvidados*, 2010.

HILL, Gary, *It's turtles all the way down*, 2008.

HILL, Jerome, *Film Portrait*, 1971

HILL, Jerome, *Film Portrait*, 1972.

LANE, Jim, *Journal entry approach*, 2002.

LYNCH, David, *Dumbland*, 2002.

LYNCH, David, *Dumbland*, 2002.

LYNCH, David, *Six men getting sick*, 1967.

MARKER, Chris, *La Jetée*, 1962.

MARKER, Chris, *Sans Soleil*, 1983.

MARULL, ÀLEX, *Ruinas, Club de fans*, 2012.

MATTA-CLARCK, Gordn, *Office Baroque*, 1977.

McCAY, Winsor, *Gertie, the Dinosaur*, 1914.

McCAY, Winsor, *The sinking of the Lusitania*, 1918.

MEKAS, Jonas, *Lost, lost, lost*, 1975.

MEKAS, Jonas, *Walden*, 1964-1969.

MEKAS, Jonas, *Walden*, 1969.

MOHOLY-NAGY, László, *Berliner Stilleben*, 1926.

MOHOLY-NAGY, László, *Marseille Vieux Port*, 1929

Moholy-nagy, László, *Marseille, vieux port*, 1929

MOON, Vincent, *An Island*, 2010.

MUNTADAS, Antoni, *El aplauso*, 1988.

NADAL, Lluís, *Les nostres vides dibuixades*, 2011

RAVETT, Abraham, *Everything's for You*, 1990.

RICHTER, Hans *Inflation*, 1927.

RICHTER, Hans, *Filmstudie*, 1926.

RUTTMAN, Walter, *Die Sinfonie der Großstadt (Berlín, sinfonía de una gran ciudad)*, 1927.

RUTTMAN, Water, *Weekend*, 1930.

SEGUNDO de Chomón, *Eclipse de sol*, 1905.

SEGUNDO de Chomón, *El hotel eléctrico*, 1905.

SERRA, Richard,

TEDx, *Artists and hackers: Evan Roth at TEDxPantheonSorbonne*, 2012.

VERTOV, Dziga, *El hombre cámara*, 1929.

WARHOL, Andy, *Kiss*, 1963.

WYVER, John, *La imagen en movimiento. aproximación a una historia de los mediso audiovisualValenciana*, 1992.

## 9.7 Recursos on-line

[http://www.cultdeadcow.com/cDc\\_files/HacktivismoFAQ.html](http://www.cultdeadcow.com/cDc_files/HacktivismoFAQ.html) (consulta 11/08/2013)

FRIELING, Rudolf, Reality / Mediality Hybrid processes between art and life  
[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/performance/1/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/performance/1/)  
(consulta 11/08/2013)

<http://www.precinemahistory.net/1880.htm>

processing <https://processing.org>

## 9.8 Websites y referents artísticos

ASENDORF, Kim, 2013. The first animated gif sent into Deep Space, Humans watching Digital Art, 2011. (consultat 12/07/2013) <http://kimasendorf.com/first-gif-sent-into-deep-space/>

Electronic Disturbance Theater, *SWARM*,  
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/CHRON.html>

Electronic Disturbance Theater, *MayDay Net Parade*  
<http://www.molleindustria.org/netparade04>

Les Liens Invisibles, *Tweet4action*, <http://www.tweet4action.com/>

RUIZ, Linda, *Auto-yo*, 2008.

RUIZ, Linda, *Working on my novel – Great Twitter searches Volume #1*, 2001 –  
*y Follow my other Twitter – Great Twitter searches Volume #2*, 2011

JODI, <\$BlogTitle\$>, <http://blogspot.jodi.org> 2006-2007.

VVAA, *Screenfull.net*, 2005. <http://www.screenfull.net/stadium/>

ARCANGEL, Cory, *Sorry I Haven't Posted*, 2010,  
<http://www.coryarcangel.com/news/2010/08/sorry-i-havnt-posted>

BINGAMAN, Obsessive Consumption, 2007,  
<http://katebingamanburt.com/daily-purchase-drawings>

HARRISON, Ellie, Eat 22, 2007, <http://www.eat22.com>

UBERMORGEN.COM Psych I OS ,  
2005[http://www.ubermorgen.com/lectures/univ\\_applied\\_art\\_09\\_2004/psychosx.html](http://www.ubermorgen.com/lectures/univ_applied_art_09_2004/psychosx.html)

ROLIN, Timothée, ADaM, <http://www.adamproject.net/fr/concept/>

ABAD, Antoni, Síxico.

ABAD, Antoni, 1.000.000 de besos.

Mouchette, <http://mouchette.org/home/chezmoi.html>

**Kanarek** , Yael, Hello,

<http://www.computerfinearts.com/collection/kanarek/hello/hello.html>

HOVATH, Intervals, 2004.

BERNAD, Vadim, *Vibrations*, 2002

HARRIS Skibelli + Shake, *45 segundos*, 2004.

STOP MOTION STUDIES, Tokio, 2007.

BAKER, Christopher, Hello World! Or: How I learned to Stop Listening and Love the Noise, 2008. <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>

HOOGERBRUGE, Hans, Spin, <http://www.hoogerbrugge.com/work/animation/>

BOOKCHIN, Natalie, Testament, 2009.

OUSLER, Tony, TimeStream.

ROTH, Evan, Tribute to heather, 2013.

GAULON, Benjamin, Recyclism, 2012 <http://www.recyclism.com/corrupt.php>

[FAT, occupy the internet, 2011](http://ffff.at/occupy-the-internet/) <http://ffff.at/occupy-the-internet/>

VVAA, I'm not an artist, <http://gifparanoia.com>

HEGEDÜS, Agnes, BEtween the Words, 1995

HEGEDÜS, Agnes, Things Spoken, 1999

MARKER, Chris, Inmemory, 1997.

JODI, SK8, 2009

DULLAART ,Constant (consultat 12/07/2013) <http://therevolvinginternet.com>

exposició Offline art new2, 2013 (consultat 12/07/2013)

<http://www.datenform.de/offline-art-new2-eng.html>

### **9.9 Textos en revistes on-line**

PERRY Barlow, John, "Selling Wine without Bottles", en Peter Ludlow (ed.), High moon on the electronic frontier: conceptual issues in cyberspace, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999.

### **9.10 Portals especialitzats**

<http://aleph-arts.org/>

<http://e-limbo.org/>

<http://net-art.org/ubuweb>

<http://venuspluton.com/tv>

<http://w3art.es/>

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

<http://www.hamacaonline.net>

<http://www.medienkunstnetz.de/medienkunstnetz/>

<http://www.ted.com/tedx>

<http://www.ubu.com>