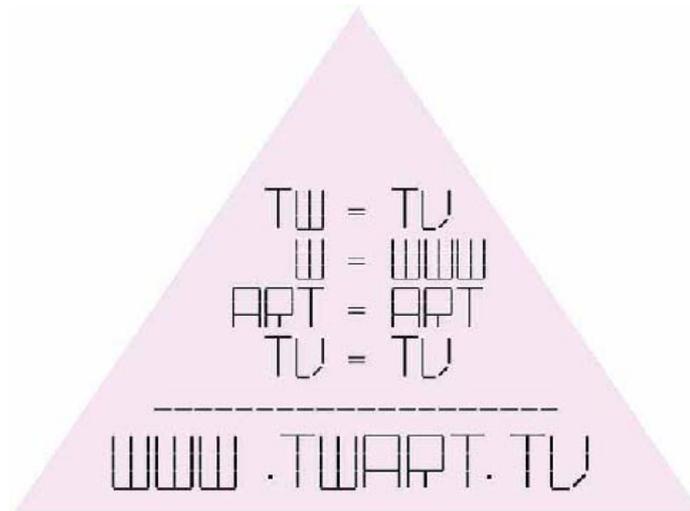




UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

MÁSTER DE ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA  
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA

PROYECTO FINAL DE MÁSTER



***twart.tv*, una televisión 2.0**

**para la difusión, intermediación y experimentación de las prácticas  
artísticas contemporáneas**

Realizado por:  
Neus Lozano Sanfèlix

Dirigido por:  
Amparo Carbonell Tatay

Valencia, julio 2009



### **Agradecimientos:**

En primer lugar, quiero hacer constar mi agradecimiento a la tutora del proyecto, Amparo Carbonell Tatay, que durante todo el proceso me ha ayudado y apoyado facilitándome todos los recursos y conocimientos que han hecho posible que *twart.tv* se convirtiera en realidad; como también a los responsables del Área de Sistemas de Información y Comunicación de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) con quienes hemos trabajado conjuntamente, y nos han aportado las herramientas y el asesoramiento necesarios para la construcción de nuestra Plataforma. Así como a Juan Vicente Lairón por la dedicación que ha puesto en la grabación y postproducción del material audiovisual que, en un futuro, formará parte de los contenidos de *twart.tv*.

Agradecer también a Verónica Soria su participación en el proyecto con el programa Mara Miau (Arte Sonoro), sus traducciones al inglés y el apoyo que nos ha prestado en cada una de las etapas y, especialmente, la ayuda prestada por Emanuel Mazza en el proyecto tv\_mat.

Por otra parte expresar mi más sincera gratitud a Neus Sanfèlix, Josep Lozano, Carles Dolç y Isaac Senchermés, por su apoyo más incondicional.



## Índice

<b>0. Introducción</b>	<b>9</b>
<b>1. Planteamiento del proyecto</b>	<b>15</b>
<b>2. Búsqueda de referentes</b>	<b>25</b>
2.1. Acotación del ámbito de búsqueda	27
2.2. Herramientas de búsqueda	29
2.3. Proceso de selección del material analizado	30
2.4. Acotación de los parámetros de análisis	31
2.5. Relación y Índice de los casos de estudio	39
<b>3. Anotaciones respecto a la búsqueda</b>	<b>41</b>
3.1. La experiencia como usuario/a	43
3.2. Estructura y contenidos televisivos en Internet	46
<b>4. Materialización del proyecto</b>	<b>49</b>
4.1. twart.tv. Diseño de la plataforma	51
4.1.1. Identidad	51
4.1.2. Objetivos principales	52
4.1.3. Características de la <i>usabilidad</i>	52
4.1.4. Público a quien va dirigido	56
4.1.5. Especificaciones técnicas	57
4.2. Diseño de los contenidos	60
4.2.1. Parrilla de Programación	61
4.2.2. Especificaciones técnicas	66
4.3. Elaboración de contenidos	67
4.3.1. Listado de grabaciones realizadas	68
4.3.2. Presupuesto estimativo	70
4.4. tv_mat. Diseño del dispositivo	72
4.4.1. Objetivos	73
4.4.2. Caracterización descriptiva del dispositivo	73
4.4.3. Aspectos técnicos	74
4.4.4. Prototipos	75
4.4.4.1.1. Esbozos	75
4.4.4.1.2. Especificaciones técnicas	76



4.4.5. Estudio de la <i>usabilidad</i>	80
4.4.6. Presentación del dispositivo	82
4.4.7. Montaje y ubicación	84
4.4.8. Presupuesto	85
4.4.9. Imágenes	87
<b>5. Consideraciones para el futuro</b>	<b>89</b>
<b>6. Resumen en Valenciano</b>	<b>91</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>93</b>
<b>8. Apéndice documental.</b>	<b>107</b>
8.1. Modelo de la ficha de análisis de las plataformas televisivas <i>online</i> .	107
8.2. Fichas.	109
8.3. Formulario de la encuesta realizada a las plataformas televisivas <i>online</i> .	109
8.4. Resultados de la encuesta.	113
8.5. Documento colaboración.	113
8.6. Imágenes de la plataforma <i>online</i> : <i>twart.tv</i> .	115
8.7. Imágenes del directorio <i>online</i> : <i>experimental-art.tv</i>	117
8.8. Vídeo demostración del <i>tv_mat</i> .	118



## Introducción

La presente investigación corresponde al Proyecto Final del Máster en Artes Visuales y Multimedia, adscrito conjuntamente a los departamentos de Escultura y Pintura de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). De carácter teórico práctico, se inscribe en la tipología de Proyecto Aplicado que tiene, como principal línea de investigación, el estudio de los Lenguajes Audiovisuales y la Cultura Social, y se enmarca concretamente en los apartados: Televisión, Comunicación y Participación Pública Alternativa.

La finalidad principal del proyecto *twart.tv: una televisión 2.0 para la difusión, intermediación y la experimentación de las prácticas artísticas contemporáneas*, ha sido el desarrollar los mecanismos necesarios para disponer de un espacio virtual interactivo, que sirva como centro de producción y difusión de contenidos audiovisuales de tipo cultural.

Con el objeto de llevar a cabo dicho trabajo, y de aportar información útil a este Proyecto de Investigación, hemos hecho una recopilación y análisis de diferentes plataformas televisivas *online*, estrechamente vinculadas con las prácticas artísticas contemporáneas, cuyos referentes e información hemos aplicado a éste. En su estudio previo hemos considerado las pautas, estrategias y acciones que nos han permitido la elaboración técnica de una televisión *online*, en el campo del conocimiento de las Bellas Artes.

La idea que motiva la producción de nuestro Proyecto parte de un hecho innegable: que la cultura es uno de los valores fundamentales de la sociedad y que como tal va unida, de manera indisociable, a los conceptos de identidad, imaginación y progreso, y, por consiguiente, es necesaria la creación de espacios que fomenten la producción cultural.

Además, la escena artística contemporánea exige la existencia de

infraestructuras profesionales, con las que desarrollar, de manera adecuada, los procesos de creación y recepción productiva de las prácticas artísticas.

En este sentido, también es necesario, y conveniente, que un proyecto de estas características se realice en el contexto universitario, por ser éste un espacio óptimo para la intermediación de conocimientos y la formación de los profesionales del medio. El cual tiene la responsabilidad de hacer visibles y extensibles los procesos de investigación que se llevan a cabo (laboratorios de investigación, proyectos de colaboración, etc.) y los resultados fruto de la docencia (trabajos de los alumnos, participación de estos en proyectos de colaboración, etc.).

Por otra parte, en este Máster Oficial en Artes Visuales y Multimedia se contempla la interactividad como uno de los conceptos más evidentes del actual desarrollo tecnológico, donde una plataforma audiovisual interactiva tiene su razón de ser, por diversas razones: como materia de investigación; como medio para la difusión de contenidos; como herramienta de intercambio de conocimientos y como nexo de unión entre el contexto educativo y la realidad profesional.

También queremos resaltar que, a partir de la docencia impartida por el Máster, han nacido las inquietudes que han definido la propuesta, que ha ido formándose con la aplicación de los conocimientos adquiridos en cada una de las asignaturas.

Asimismo, ha sido necesario contar con ciertos conocimientos específicos, cuya finalidad era la de construir la Plataforma. Conocimientos que hemos adquirido gracias a la realización del curso *Diseño de Web dinámicas con lenguaje PHP y base de datos MySQL*, ofrecidos por el Centro de Formación Permanente de la UPV.

Gracias a la facilidades ofrecidas por la directora del Proyecto, Amparo Carbonell Tatay, ha sido posible establecer una estrecha colaboración con los responsables del Área de Sistemas de Información y Comunicación (UPV), a quienes hemos de agradecer su participación en el Proyecto y las facilidades para poder acceder a los servicios que la Universidad Politécnica de Valencia ofrece a su personal: el Politube, el Intercambio y el Servicio de Webs Avanzadas.

De este modo, no sólo hemos economizado los costes de producción del Proyecto, sino que, además, se ha podido garantizar la calidad de la imagen y reproducción de los contenidos audiovisuales; la elaboración de una parrilla de programación, que se visualiza de forma continuada –hasta ahora pocas plataformas ofrecían esta posibilidad– y mantener el contexto de la UPV.

Para elaborar la bibliografía, punto de partida de la investigación, hemos seleccionado textos de relevante importancia en campos diversos: Sociología, Arte, Ciencias de la Educación, Ciencias de la Información, etc.; dado que el Máster Oficial de Artes Visuales y Multimedia fomenta la diversidad de los conocimientos y la creación de entornos de colaboración, con el objeto de llevar a cabo proyectos de gran envergadura, científicos o artísticos.

Éste es el caso del Proyecto *twart.tv* que nos ocupa, el cual es necesario abordar desde una mirada interdisciplinar, porque sólo mediante la colaboración de diversos campos de conocimientos se pueden obtener los resultados deseados. Como demuestra la misma elaboración de la Plataforma: la cual ha sido fruto de la cooperación entre diferentes disciplinas.

El criterio de selección del material bibliográfico ha estado en

relación directa con la parte práctica y teórica del Proyecto. Hay que mencionar que una gran parte de los textos consultados son de reciente publicación, hasta el punto que la mayoría de ellos los podemos encontrar en la red y difícilmente los encontramos editados en formato libro. Por lo que hemos considerado oportuno crear un directorio *online* donde encontrar fácilmente la información: <http://www.experimental-art.tv>; el cual, al mismo tiempo, se ofrece como fuente de información para aquellas personas que les interese profundizar sobre los nuevos paradigmas de televisión, que están surgiendo a raíz de la implementación de la tecnología vídeo en la red de Internet.

La Memoria, que a continuación presentamos, consta de tres capítulos principales:

- Planteamiento del Proyecto, donde, a modo de introducción, nos hemos ocupado de definir el marco teórico referencial del Proyecto y exponemos los planteamientos que nos han hecho desarrollar los conceptos fundamentales que definen nuestra propuesta:

### **La creación de una Televisión 2.0,<sup>1</sup>**

desde las posibilidades que ofrece hoy en día la red de Internet para crear espacios participativos.

- La búsqueda de referentes, donde se han estudiado casos de televisiones de la red de Internet, que nos servirán como ejemplos aplicables para la construcción de la Plataforma televisiva.
- Y, la materialización del Proyecto bajo el dominio <http://www.twart.tv>,

---

<sup>1</sup>Tal y como afirma Héctor Milla –creador de la web-tv Balzac.tv– en su bloque (<http://www.hectormilla.com>): «La televisión 2.0 es aquella que cuenta con una comunicación audiovisual simétrica, bidireccional, donde la audiencia y el receptor establecen un diálogo.»

que corresponde a la parte práctica, donde hemos ideado la estructura y los contenidos de la Plataforma Televisiva Online, y resuelto las cuestiones técnicas de su funcionamiento.

La búsqueda se ha vertebrado y se organiza según dos ejes:

- Desde el ámbito de una investigación artística, y
- sobre la comunicación y participación pública alternativa.



## 1. Planteamiento del Proyecto

El presente *Proyecto twart.tv, una televisión 2.0 para la difusión, intermediación y experimentación de las prácticas artísticas contemporáneas*, se plantea con los siguientes **aspectos y objetivos**:

- Crear una plataforma informativa para la divulgación de la investigación universitaria artística y la distribución y visualización de la producción cultural contemporánea.
- Producir contenidos audiovisuales, mediante los cuales sea posible una recepción productiva del arte, al mismo tiempo que se experimenta con los lenguajes audiovisuales como herramienta de transmisión de conocimientos.
- Garantizar y facilitar la interactividad con los contenidos de la Plataforma. Generando dinámicas participativas que hagan partícipe al usuario/a en la creación de los contenidos.
- Hacer realidad la existencia de una televisión para la educación, la comunicación y el arte, como instrumento que propicie la interacción social, y sea capaz de democratizar la experiencia cultural.
- Proporcionar, entre los profesionales del sector cultural, una herramienta que les permita difundir su producción. Puesto que el Proyecto *twart.tv* no deja de ser un canal de comunicación, el cual, dado el contexto de la red de Internet, fomenta la accesibilidad de sus contenidos a nivel internacional.
- Resolver las expectativas de crear un espacio que facilite la intermediación de conocimientos y el encuentro y difusión de las prácticas artísticas contemporáneas. Para que se convierta

*twart.tv* en un referente, a escala mundial, que sirva para tejer vínculos entre diferentes sectores: artistas, estudiantes, universidades, laboratorios de investigación, asociaciones, colectivos, museos, salas de exposiciones, galerías, festivales, etc., que estén trabajando y reflexionando desde diferentes ámbitos y contextos.

- Establecer una red estable de producción y difusión de contenidos audiovisuales, que fomente la conexión entre actores culturales y artistas profesionales.

Atendiendo el actual contexto tecnológico que, con la aparición de la red de Internet, ha supuesto una nueva etapa en la producción y distribución de contenidos audiovisuales y donde la tecnología del vídeo se ha convertido en un fenómeno cultural y social muy importante.

De tal manera, que desde la incorporación de cámaras de vídeo a los dispositivos de uso cotidiano (móviles con videocámara y *web cams*, y la implementación de éste a la web, junto con la evolución de los procesadores de uso doméstico y la sencillez del software usado, el vídeo se ha convertido en un medio a alcance de todos. Hasta el punto que tanto la expansión de su producción, como la posterior distribución, ha surgido como una realidad casi omnipresente, que han contribuido a dar al usuario/a la posibilidad de producir sus propios contenidos audiovisuales y, por tanto, la capacidad de realizar y distribuir sus vídeos.

Si hasta hora la comunicación –entendida como transmisión de información, en el contexto de los medios de comunicación se había caracterizado por un emisor: prensa, televisión, radio, y un receptor: el público; es en el momento actual, en qué empieza a ser posible una comunicación bidireccional, donde tanto el emisor como el receptor se funden en la figura del usuario/a, y en qué no sólo se es espectador/a, sino que éste/a ha conseguido la capacidad de aportar información al

mismo nivel.

Dicho fenómeno social, de fusión emisor/receptor, ha sido bien recibido y ha generado, por parte de los usuarios/as, una respuesta masiva que se visualiza en la gran afluencia de vídeos en la red.

Dos de los síntomas más evidentes son: la proliferación de plataformas que permiten al usuario/a crear una cuenta, subir a la red sus propios vídeos y tener un espacio propio, y el hecho que la televisión convencional cuente con Internet como fuente de contenidos e información.

El caso es que miles de usuarios/as usan el vídeo y, a la vez, se identifican en este uso con el término televisión. De tal manera que crean sus propias televisiones y emplean el dominio .tv para legitimarlas como tales.

Este contexto es el que motiva nuestro Proyecto, el cual estudia los nuevos paradigmas de televisión que han surgido a partir de la aparición de Internet y de la evolución tecnológica de la sociedad presente. Porque cualquier observador de las pautas en qué se mueve la sociedad actual puede percibir, fácilmente, que nos encontramos en un momento de cambio donde los antiguos modelos de comunicación están quedando agotados.

Lo más significativo para nuestra búsqueda son los nuevos modelos de televisión que están surgiendo a propósito del cambio. Ya que este nuevo contexto nos hace imaginar que la citada televisión – tal y como la conocemos en la red de Internet– nos permite actualmente, abrir las puertas del medio audiovisual a otros campos del conocimiento, y lo que es más significativo para nuestro Proyecto, a la distribución de las prácticas artísticas contemporáneas.

Porque si hasta ahora, los canales de distribución de información tenían el inconveniente de los altísimos costes de producción: publicaciones en papel, edición en dvd o cd, etc. En el actual contexto podemos afirmar que los soportes están desapareciendo gracias a la capacidad de la red Internet de incluir contenidos de todo tipo.

Éste ha sido siempre el caso de la televisión, que a pesar de su capacidad de distribución de la información, se rige por unas directrices que más que ampliar, reducen sus potenciales como medio de comunicación. En este sentido, el sociólogo francés Pierre Bordieu, en su obra *Sobre la televisión*<sup>2</sup>, constata esta grave carencia en este omnipresente medio de comunicación, cuando nos dice: «*He subrayado que la televisión produce dos efectos. Por un lado rebaja el derecho de entrada en un número de campos: filosófico, jurídico, etc. [...]. Por otro, dispone de los medios para llegar al mayor número posible de personas. Lo que me parece difícil de justificar es que se utilice la amplitud de la audiencia para rebajar el derecho de entrada al campo.*»

Esta carencia se podría resolver, en parte, por el avance de la tecnología audiovisual del presente, que permite construir una televisión *online* sin coartar sus contenidos y preservando la capacidad de llegar a un gran número de personas.

Muchos han sido los intentos, a lo largo de la historia más reciente, que tenían por objeto convertir este medio de comunicación en un recurso revolucionario y democratizador; sobretodo en lo referente a las prácticas artísticas, pero también han sido numerosos los obstáculos que han impedido su acceso y utilización.

Los primeros usos del vídeo, en las prácticas artísticas, no sólo

---

<sup>2</sup> Ver BORDIEU, Pierre (1997): *Sobre la televisión*, editorial Anagrama, Barcelona, p.94.

respondían a los avances tecnológicos, que permitían en gran medida hacer accesible este nuevo medio, sino también al momento específico de la evolución del arte, caracterizado por un cambio en la concepción del tipo de experiencias que podían considerarse prácticas artísticas.

Proyectos como por ejemplo el de Gerry Schum, Fernsehalerie Gerry Schum<sup>3</sup>, pretendían incluir las prácticas artísticas en la Televisión, no como noticia insólita o documental, sino desde una vertiente experimental, creando obras de arte originales y específicamente para televisión. Esta idea significaba cuestionar las teorías estéticas predominantes y, en segundo lugar, encontrar un espacio para la difusión del video arte. Como podemos ver en el texto de Charles Harrison<sup>4</sup>, teórico del arte inglés, en el que aludía a la inclusión del vídeo como práctica artística, con estas palabras: «*Amenazaba como socavar dos principios (o prejuicios) reguladoras fundamentales en las teorías de la Modernidad, en relación a la integridad de las diversas artes. El primero era la división por principio entre aquellas artes, como la pintura y la escultura, que se caracterizaban por su extensión en el espacio y aquellas otras, como la literatura y la música, que necesariamente se experimentan en el tiempo. [...] Concebido como medio artístico, el medio audiovisual tenía el potencial de restaurar la dimensión temporal de la práctica del artista y, simultáneamente, sustraer el objeto artístico físico del alcance del espectador.*»

Obras como por ejemplo *Walking a Straight Ten Mile Line*, de Richard Long; *Hole in the Sea*, de Barry Flanagan; *12 Hours Tide Object*, de Jan Dibbets, son una prueba fehaciente de esto.

Por otra parte, los 60 y 70 fueron los años del vídeo experimental, en los que muchos artistas se atrevieron a soñar un modelo de televisión

---

<sup>3</sup> Galería Televisiva Gerry Schum.

<sup>4</sup> Ver HARRISON, Charles (2005): *Listos para rodar, Galería televisiva Gerry Schum-Videogalería Schum*, catálogo de la exposición en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, p.9.

que se caracterizaría por ser experimental, participativo y que no pudiera ser coartado ideológicamente.

Hay que destacar que la mayoría de aquellas experiencias veían en el vídeo una arma para luchar contra el poder mediático de la televisión generalista y que esto supuso un gran movimiento artístico. Como proponía en el 1971 Michael Shamberg/Raidance Coporation en *Guerrilla Televisión*,<sup>5</sup> un libro que acabaría dando nombre a estas prácticas y movimiento. En ese mismo sentido, Eugeni Bonet destaca los siguientes colectivos en los EEUU: “Artist’s Television”, “Guerrilla Television”, “Alternate Media Center”, “Open Chanel”, “People’s Vídeo Theater”, “Raidance”, “TVTV”. Todos ellos tendrán por objetivo primordial un uso alternativo de la televisión, junto a la creencia que su potencial podría ser usado de manera positiva.

También en el contexto del Estado español encontramos las experiencias ‘Cadaqués Canal Local’<sup>6</sup> y ‘Barcelona Distrito Uno’<sup>7</sup>, desarrolladas por Antoni Muntadas en Cataluña.

A pesar que dichos primeros intentos –localizados sobretudo en los EEUU– se consolidarán y supondrán un referente en el ámbito cultural durante un gran período de tiempo. Sin embargo, estas experiencias de televisión alternativa se verán suspendidas por varios motivos, los cuales

---

<sup>5</sup> En BAIGORRI, Laura (2002): “Vídeo: primera etapa. El vídeo en el Contexto social y artístico de los años 60/70”, en *Revista Brumaria* núm. 4, Madrid. [ISBN: 978-84-612-0336-9]. SHAMBERG, M./ RAINDANCE TELEVISION (1971): *Guerrilla Televisión*, editorial Holt: Rinehart and Winston, New York.

<sup>6</sup> Gracias al patrocinio de la Galería Cadaqués, del 26 al 29 de julio del 1974, se llevó a cabo la experiencia *Cadaqués Canal Local*, la cual consistía en la creación de una televisión alternativa. Los vídeos registrados se exhibían al final de la jornada en la galería y en algunos cafés del lugar.

Ver: BONET, Eugeni (2008): “La televisión, de frente y de perfil”, en *Muntadas. La construcción del miedo y la pérdida de lo público*, catálogo de la exposición celebrada al Centro José Guerrero, edita Diputación Provincial de Granada, Granada.

<sup>7</sup> En octubre de 1976, Muntadas propuso otra experiencia de TV alternativa: *Barcelona Distrito Uno*, esta vez como televisión de barrio o de distrito. Ver: BONET, Eugeni (2008): “La televisión, de frente y de perfil”, en *Muntadas. La construcción del miedo y la pérdida de lo público*, catálogo de la exposición celebrada al Centro José Guerrero, edita Diputación Provincial de Granada, Granada.

imposibilitaran crear un modelo de televisión experimental, participativo y lejos de las leyes de la audiencia.

Los motivos fueron diversos, entre los cuales estaban los siguientes:

- la dificultad de mantener una estructura tecnológica que, económicamente, era insostenible;
- la búsqueda de una interacción con el espectador/a, que era prácticamente inexistente; y el hecho que
- la experimentación con los formatos televisivos se supeditaba a unas pocas subvenciones estatales que, muy pronto, fueron anuladas.

Factores que comportaron, al fin y al cabo, que este tipo de televisión no se consolidara como un nuevo medio de distribución del vídeo experimental y como práctica artística.

Pero en la actualidad las perspectivas son más alentadoras, y de la misma manera que en los años 60 las primeras cámaras *portapacks*<sup>8</sup>, de la marca Sony, supusieron un avance tecnológico que permitió soñar en la construcción de un medio alternativo a la televisión generalista; hoy en día, la aparición de la web 2.0 nos permite ambicionar un nuevo concepto de televisión que resuelva las obvias carencias mencionadas. Un nuevo modelo de televisión que sería necesario establecer y difundir.

La Plataforma *twart.tv* tiene como propósito contar con una estructura y un funcionamiento que:

- no configure sus contenidos por las cuotas de audiencia;
- que sea accesible, próxima y permeable a la participación del

---

<sup>8</sup> El *portapack* es un equipo de vídeo portátil formado por una cámara y un magnetoscopio. Los primeros modelos fueron comercializados entre el 1964 y el 1965.

espectador/a y,

- que experimente con los formatos de comunicación, al no estar estructurada por condicionantes temporales.

Y además, y al mismo tiempo, que sea una televisión para:

- la educación,
- la comunicación y,
- el arte.

En ese sentido, la aparición de Internet nos hace pensar que el medio audiovisual, y su producción y distribución, han creado un contexto social y comunicativo donde cada vez más la tecnología incorpora elementos interactivos que van conformando nuestra realidad más cotidiana y que pueden facilitar nuestros objetivos. De cuyas experiencias en este campo parte nuestro Proyecto, que valora la red de Internet como:

- un espacio accesible;
- donde las dinámicas participativas forman parte de su origen y estructura;
- donde la inclusión del vídeo es hoy en día una realidad;
- donde existen herramientas que permiten crear –de una manera sencilla y sin tener muchos conocimientos previos– un espacio gratuito donde compartir la información con todos los usuarios/as;
- un espacio no coartado por leyes de audiencia, donde conviven todo tipo de contenidos de diferente índole y especificidad;
- una herramienta de transmisión y de adquisición de conocimientos; y
- un espacio de características globales, donde cada vez, en más gran medida, es usado por la población mundial de manera

cotidiana.

De la búsqueda de un modelo que contenga estas características, surgen los planteamientos de nuestra investigación.



## 2. Búsqueda de referentes

Dado que la tecnología del vídeo ha sido implementada recientemente como posibilidad dentro del contexto de Internet, se ha creído conveniente aprovechar este contexto, para hacer un análisis de aquellos casos de estudio coetáneos a nuestra propuesta en el tiempo y los contenidos. Los cuales nos han servido, al mismo tiempo, de referentes.

Es por eso que el proceso de búsqueda –y con el objeto de obtener los resultados deseados– ha necesitado de las siguientes directrices:

- Acotar el ámbito de la búsqueda.
- Localizar plataformas televisivas a Internet, próximas a los nuestros intereses.
- Acotar las pautas de estudio para crear una ficha que nos sirviera como modelo de análisis.
- Analizar los resultados para extraer las conclusiones pertinentes.



## 2.1. Acotación del ámbito de la búsqueda

La red de Internet es muy extensa y crece día a día. A este hecho se suma que su estructura no cuenta con un orden establecido o una sola manera de organizar la información. Por eso hemos adoptado algunas estrategias para vertebrar la búsqueda de los referentes y, de esta manera, acotar el ámbito de estudio a las necesidades concretas del Proyecto.

Si, en un análisis sumario, la siguiente investigación podría ser considerada como poco rigurosa –ya que los casos de estudio siempre pueden ser considerados como insuficientes, atendido el amplio abanico de posibilidades que ofrece Internet–, también hay que tener en cuenta la complejidad del corpus a estudiar, dado que nuestra actividad investigadora debe cohabitar con la figura del usuario/aria, y que, por tanto, se basa en un estudio de primera mano. El cual ha sido llevado a cabo directamente sobre la materia que nos ocupaba, y durante un período de tiempo de casi dos años.

También queríamos poner de relieve que:

- nuestro deseo de encontrar y saber;
- nuestra constancia en la búsqueda y
- la voluntad de conseguir el mayor número de casos,

han sido constantes en el proceso de la presente investigación.

En primer lugar, y para acotar el ámbito de estudio, se ha hecho servir el recurso de las palabras clave, necesarias en el ámbito de Internet para la búsqueda de la información.

Según Tim O'Reilly<sup>9</sup>, una de las diferencias más importantes que marcan la diferencia entre las web 1.0 y las web 2.0 es el sistema de organización de la información de ambas versiones. Mientras la web 1.0 se caracteriza por una clasificación taxonómica mediante directorios; la web 2.0 permite ordenar la información mediante etiquetas (clasificación indexada). De tal manera que, gracias a la implementación de la tecnología 2.0, las conexiones entre las diversas informaciones alcanzan un número más grande de información y vínculos.

Las palabras que a continuación exponemos representan un uso esencial para el significado de nuestro proyecto, y son las siguientes:

**televisión – arte – experimental – participación – alternativa**

De la combinación de estas palabras clave hemos extraído los siguientes conceptos:

- televisión (y) arte / de arte.
- televisión experimental.
- televisión (y) participación / participativa.
- televisión alternativa
- arte (y) experimentación / experimental.
- arte (y) participación / participativo.
- arte alternativo.

Además, se ha considerado que por el cariz internacional que tiene la red de Internet se hacía necesario replantearse el uso del idioma como elemento indispensable, para recopilar información. Y conscientes que no podíamos alcanzar la infinidad de idiomas posibles, hemos elegido el valenciano, castellano e inglés, como idiomas con que emprender la búsqueda.

---

<sup>9</sup> Tim O'Reilly (Irlanda), impulsor del software libre y uno de los autores del concepto web 2.0.

VALENCIANO	CASTELLANO	INGLÉS
Televisió	Televisión	TV
Art	Arte	Art
Experimental	Experimental	Experimental
Participació	Participación	Participation
Alternativa	Alternativa	Alternative

## 2.2. Herramientas de búsqueda

Para iniciar nuestra investigación hemos utilizado las diferentes herramientas de búsqueda al nuestro alcance y las diferentes fuentes de información. Pero curiosamente, y gracias al hecho de que muchas de las bases de datos se encuentran *online*, hemos hecho servir, sobre todo, la red de Internet como fuente de información y consulta.

Principalmente hemos usado el motor de búsqueda de Google,<sup>10</sup> que nos ha permitido acceder a información de diversa índole. Por otro parte, y gracias a que la mayoría de bibliotecas tienen su catálogo *online*, nos hemos servido principalmente de la Biblioteca, Hemeroteca y Biblioteca Digital de la Universidad Politécnica de Valencia,<sup>11</sup> de la Biblioteca de la Universidad de Valencia<sup>12</sup> y de la Biblioteca del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM).<sup>13</sup>

También hemos hecho uso de otros varios recursos, como de la Hemeroteca *online* del diario de tirada nacional *El País*,<sup>14</sup> de la Base de Datos de Tesis Doctorales del Ministerio de Ciencia e Innovación del

<sup>10</sup><http://www.google.com>

<sup>11</sup>[http://www.upv.es/bib/catalogo/cat\\_catalogo\\_c.html](http://www.upv.es/bib/catalogo/cat_catalogo_c.html)

<sup>12</sup><http://biblioteca.uv.es>

<sup>13</sup><http://ivam.absysnet.com/cgi-bin/abwebivam>

<sup>14</sup><http://www.elpais.com>

Estado Español (TESEO)<sup>15</sup> y de Dialnet<sup>16</sup> y de la Base de Datos de acceso libre, creada por la Universidad de la Rioja.

Además, la dirección de la búsqueda ha sido propiciada, en muchos casos, gracias a los hiperenlaces (*links*), que hemos encontrado en muchas de las webs consultadas. Por otro lado, muchos de los textos que hacen referencia al nuestro objeto de estudio han estado editados en la red antes de ser publicados. También hay que destacar el uso de la Wikipedia,<sup>17</sup> como fuente de consulta habitual.

Hemos pensado que era necesario adjuntar esta información, con el objeto de visualizar el hecho de que la red de Internet, y las nuevas herramientas que facilitan la adquisición de conocimientos, están cambiando los modelos de búsqueda de información.

Como resultado de nuestra tarea, hemos encontrado toda una serie de información, que hemos tenido que seleccionar para acotar el ámbito de búsqueda, y que podemos encontrar, buena parte de ella, en el directorio [www.experimental-art.tv](http://www.experimental-art.tv)<sup>18</sup> y en la bibliografía.

Lo que nos interesaba en este apartado, principalmente, era recopilar todos los casos de televisiones *online* que mantuvieran una relación directa con los intereses del Proyecto, para analizar su estructura y sus contenidos.

### **2.3. Proceso de selección del material a analizar**

La primera selección ha sido la criba de ciertos lugares web, y las

---

<sup>15</sup><https://www.micinn.es/teseo/irGestionarConsulta.do>

<sup>16</sup><http://dialnet.unirioja.es>

<sup>17</sup><http://es.wikipedia.org>

<sup>18</sup><http://www.experimental-art.tv>

pautas utilizadas son las siguientes:

-[1]. Teniendo presente que con la incorporación de nuevas tecnologías a la red de Internet, el concepto de televisión está adquiriendo diversas formas y significados, consideraremos válido, como objeto de estudio, todo aquel lugar web que, refiriéndose a él mismo, se defina como *televisión*, *televisión online*, *TV-web*, *lp-tv*, o que utilice la terminación *.tv* en su dirección web (url).

Nuestra intención no ha sido perpetuar las antiguas estructuras televisivas, sino todo el contrario; es decir, intentar alcanzar todas aquellas manifestaciones que puedan identificarse como posibles modelos de uno nuevo concepto de televisión, tanto a nivel formal como conceptual.

-[2]. Los lugares web seleccionados debían mostrar algún vínculo con conceptos como cultura, arte, experimentación audiovisual, televisión experimental y televisión alternativa.

Como el abanico de posibilidades que hoy en día nos ofrece la red de Internet es prácticamente inabarcable, hemos acotado nuestra atención en función con nuestros intereses.

#### **2.4. Acotación de las pautas de los parámetros de análisis**

Por construir la ficha que pudiera englobar la complejidad y variedad de modelos de lugares web –que pretendíamos analizar de forma clara– hemos dividido los contenidos en 10 secciones:

- identidad,
- captura de pantalla,
- licencias,
- tipo de televisión,

- estudio de la *usabilidad*,
- visualización de los contenidos,
- contenidos,
- tipo de financiación,
- grado de interactividad y
- notas.

Estas secciones organizan la información, que vinculamos a tres preocupaciones básicas que extrapolamos del estudio de la televisión convencional; pero que consideramos de vital importancia para el planteamiento de este Proyecto de Investigación, y que son las siguientes:

- la accesibilidad,
- la interactividad con los contenidos, y
- la libre difusión y experimentación con los lenguajes audiovisuales (contenidos de narración no figurativa).

identidad: abarca aquellos aspectos que tienen que ver con sus características y calidades identificadoras. Se trata de un resumen sintético donde hemos incluido aspectos como el nombre; la imagen del logotipo y/o “mosca”; la dirección de la web; el idioma empleado; el diseño de la estructura; la temática general de los contenidos; la localización geográfica –sí económicamente depende de algún tipo de organismo privado o público–; el tipo de usuario/a a quien van dirigidos los contenidos y una breve descripción.

El objetivo es que cualquier persona interesada en el Proyecto pueda hacerse una primera idea general de la web.

capturas de pantalla: esta sección nos permite observar la estética de la página. En la que mostraremos dos aspectos diferenciados:

- a) Por una parte la pantalla principal, que nos rebelará los aspectos estéticos, y, en segundo lugar,
- b) la manera en que visualizamos los contenidos audiovisuales.

licencias: los avances tecnológicos y la incorporación de Internet a la sociedad, con su consiguiente función intrínseca de intercambio de información, ha dado lugar a un amplio debate sobre los derechos de autor y su uso como herramienta de conocimientos. Por lo tanto hemos convenido tener en cuenta los tipos de licencias a los que se acogen los contenidos de los lugares web de este estudio. Y considerar las siguientes tipologías de licencias, aplicables a los derechos de autor: *copyright*,<sup>19</sup> *copyleft*,<sup>20</sup> *creative commons*,<sup>21</sup> y sus combinaciones, y las

---

<sup>19</sup> ©: **Copyright o reservados los derechos de autor**: es el conjunto de normas y principios que regulan los derechos de autor morales y patrimoniales que la Ley concede a los autores (los derechos de autor), por el simple hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, tanto si ha sido publicada o aún no. El titular de los derechos de autor genéricos goza de derechos exclusivos respecto de:

Reproducir la obra en copias o fonogramas.

Preparar obras derivadas, basadas en la obra.

Distribuir copias o fonogramas de la obra al público, vendiéndolas o haciendo algún otro tipo de transferencia de propiedad, tal como el alquiler o ceder o consentir dichas copias.

Mostrar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas coreográficas, pantomimas, obras pictóricas, gráficas y esculturales, incluyendo imágenes individuales de películas u otras producciones audiovisuales.

En el caso de grabaciones sonoras, interpretar la obra públicamente a través de la transmisión audiodigital.

El derecho de autor sobre una obra creada se convierte inmediatamente en propiedad del autor. (Fuente: wikipedia; <http://es.wikipedia.org>)

<sup>20</sup> **Copyleft o copia permitida** (=left (de leave)=garanted) en este caso se compran un grupo de derechos de autor caracterizados por eliminar las restricciones de distribución o modificación impuestas por el *copyright*, con la condición que el trabajo derivado se mantenga con el mismo régimen de derechos de autor que el original. Sus partidarios la proponen como alternativa a las restricciones que imponen las normas planteadas a los derechos de autor, a la hora de hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada receptor de una copia, o una versión derivada de un trabajo, pueda, al mismo tiempo, usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas de este. Así, y en un entorno no legal, puede considerarse como opuesto al *copyright* o derechos de autor tradicionales. (Fuente: wikipédia; <http://es.wikipedia.org>)

<sup>21</sup> **Creative commons**: es una corporación sin ánimo de lucro, basada en la idea que algunas personas pueden no querer ejercer todos los derechos de propiedad intelectual que les permite la Ley (*copyright*, también conocido como 'derechos de autor'); esto no significa que no gocen de *copyright*. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones. *Creative commons* ofrece escoger o

de *public domain*<sup>22</sup> (pd; dominio público).

tipo de televisión: en esta sección nos preocupamos de dos aspectos fundamentales a la hora de recopilar evidencias, que nos dan una idea sobre el tipo de televisión que estamos analizando:

a) su *naturaleza*. En este apartado nos interesa señalar cuál es la estructura que nos permite visualizar los contenidos; si se trata de una web que hace la función de archivo (recopila información); sí produce una programación específica que se renueva (bien con producciones propias o no); sí retransmite en directo (*streaming*) sus contenidos;

b) *Si utiliza otros medios de transmisión*: vía IPTV (Internet Protocol Television; ej.: Imagenio), vía satélite, vía cable, vía TV convencional.

estudio de la usabilidad: en este apartado analizamos la navegación del usuario/a por el lugar web;

Veremos varios aspectos, como:

–si el acceso a los contenidos es por pago, suscripción o libre;

–si el idioma es un obstáculo tan para la navegación<sup>23</sup> como para

---

combinar las siguientes condiciones (que conformarán mediante la combinación de seis licencias *Creative Commons* a escoger):

Reconocimiento (*Attribution*): el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas, si se muestra a los créditos.

No Comercial (*Non commercial*): el material original, y los trabajos derivados, pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos, siempre que su uso no sea comercial.

Sin Obra Derivada (*No Derivate Works*): el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido, pero no puede ser utilizado para crear un trabajo derivado del original.

Compartir Igual (*Share alike*): el material creado por un artista puede ser modificado y distribuido, pero bajo la misma licencia que el material original.

(Fuente: <http://es.creativecommons.org>).

<sup>22</sup> **Public domain**: © (símbolo sin reconocimiento legal, utilizado para indicar que una obra no está en el dominio público). Por dominio público se entiende cuando hace referencia a los derechos de autor/a, por la situación en que quedan las obras literarias, artísticas o científicas (lo cual incluye programas informáticos), al acabar el plazo de protección de los derechos patrimoniales exclusivos que las leyes de derecho de autor reconocen, y que implica que pueden ser explotadas por cualquier persona o corporación. Lo que sucede transcurrido un plazo de tiempo después de la muerte del autor/a. Sin embargo, también se entiende, desde la aparición de la Licencia de Documentación Libre GNU, como algo que se puede utilizar, sin que pueda convertirse en el amo de ella, ya que la propiedad corresponde a la humanidad de forma incorporada.

los contenidos;<sup>24</sup>

–con que sencillez<sup>25</sup> se accede a la información y si los contenidos se pueden ver *online*;

–si permite la descarga, y en ese caso, en qué formato *pod-cast*<sup>26</sup> descarga directamente desde el archivo.

visualización: desde esta sección estudiaremos la manera en que el usuario/a pueden visualizar los contenidos. Con ese objetivo haremos especial atención a:

–los aspectos técnicos de la emisión;

–la posibilidad de ver la pantalla completa;

–si los contenidos se presentan de forma continua –es decir, que, ¿si no interactuamos con el web, tenemos una emisión continuada de los contenidos?

–la calidad de imagen y sonido de los contenidos, y

–la calidad (*low tech*: baja tecnología; *high tech*: alta tecnología) de las herramientas técnicas que se han empleado para el grabación y la posproducción.

Para valorar la calidad de la imagen consideraremos dos aspectos fundamentales:

- a) Si la imagen es adecuada y, por lo tanto, respeta el uso de un encuadre de escena, y
- b) Si el sonido se escucha sin interferencias.

Por lo que respecta a la posproducción, consideraremos de calidad

---

<sup>23</sup> Entendemos que la posibilidad de acceder a la información de la web, en más de un idioma, marca una clara intención de poder ser accesible a un número de personas mayor;

<sup>24</sup> Además, consideraremos que los contenidos son más accesibles siempre que los podamos encontrarlos en varios idiomas, mediante versiones o subtítulos.

<sup>25</sup> Por 'sencilla' entendemos una página web que no tenga más de dos niveles de profundidad, y que la información sea clara.

<sup>26</sup> Los *podcast/videocast* son archivos de audio y de vídeo, distribuidos mediante un sistema de sindicación que permite suscribirse y usar un programa que le descarga de Internet, para que el usuario/a lo escuche o lo vea en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

aquellos vídeos cuya apariencia no sea “fortuita” (haciendo una analogía con lo que podemos denominar fotografía “de reportaje” o fotografía “d’estudio”).

\*contenidos: en este apartado examinaremos los contenidos que nos ofrece la “televisión”.

–de tipo:

- a) informativo (voluntad de informar);
- b) de difusión (voluntad de difundir y promocionar actividades): o,
- c) de generación (producción de contenidos propios con voluntad de experimentación).

–sí existe una renovación:

- a) periódica,
- b) eventual
- c) o sí simplemente no consta.

–los géneros televisivos:

- a) informativos (noticias, documentales, reportajes),
- b) de ficción (videoarte, narración figurativa, cine experimental),
- c) o son de carácter experimental.

–cuáles son la función didáctica del contenido:

- a) motivadora,
- b) informativa,
- c) recreativa,
- d) estética,
- e) explicativa,
- f) redundante,
- g) de comprobación,
- h) sugestiva.

–su procedencia, es decir, cual es la fuente que nos provee los contenidos. Y hemos considerado 5 posibilidades:

- a) de producción propia;
- b) de producción colectiva;
- c) contenidos cedidos;
- d) convocatorias;
- e) mediante redes de colectivos que utilizan una de ellas como medio de difusión,

–por lo que respecta a los contenidos:

- a) que sean cedidos por los usuarios, asociaciones, etc.;
- b) que no haya un vínculo entre ellas y lo hagan mediante convocatorias públicas;
- c) o por redes organizadas de contenidos televisivos.

–como se planifica la información de la programación:

- a) si el usuario/a percibe la existencia de una previsión de continuidad en los contenidos;
- b) y de qué modo:
  - mediante una parrilla de programación,
  - o de secciones que combinan acontecimientos anunciados;
- c) o hay una clara ausencia de continuidad.

tipo de financiación: consideraremos, a grandes rasgos, dos aspectos:

- la autonomía económica de la web;
- el tipo de gestión económica que les permite existir.

Y en esta en esta sección estudiaremos:

- a) si hay publicidad;
- b) si hay posibilidad de hacer donaciones;
- c) si las sponsorizan instituciones públicas y/o privadas;

- d) si disponen de *merchandising*;<sup>27</sup>
- e) si se trata de uno colectivo de autogestión cooperativa;
- f) si se trata de un proyecto de una empresa determinada y, por lo tanto, ofrecen la contratación de otros servicios;
- g) o si se trata en concreto de una galería de arte, que utiliza la web como medio de difusión y promoción (hemos convenido sumar esta posibilidad por estudiar los casos que en concreto cumplen con esta condición).

En caso de que haya publicidad a la web, estudiaremos de qué modo se gestiona y si se localiza en la organización de la web.

Hemos considerado cuatro opciones:

- *banner*;<sup>28</sup>
- al inicio o al final de la programación audiovisual;
- durante la emisión de la programación audiovisual y
- en forma de ventana emergente.

\*grado de interactividad: estudiamos las formulas de interacción del usuario/a con los contenidos de la web:

- a) si el usuario/a solamente navega por la web;
- b) sí goza de una participación directa con los contenidos y puede aportar o modificar los que hay, o
- c) en el último de los casos, si no se puede interactuar; es decir, que ningún de las anteriores posibilidades es posible.

Los elementos de interacción que consideramos son:

- a) los foros/chats, y
- b) la posibilidad de subir vídeos y configurarnos la programación al

---

<sup>27</sup> *Merchandising*: conjunto de técnicas y actividades destinadas a la promoción de un producto en su punto de venta.

<sup>28</sup>El *banner*: es un formato publicitario de Internet. Esta forma de publicidad *online* consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una página web. Prácticamente en la totalidad de los casos, su objetivo se atraer *chaleo* hacia el lugar web del anunciante, el cual paga por su inclusión. [<http://es.wikipedia.org/wiki/Banner>]

nuestro gusto.

notas: en última instancia, dejaremos lugar para posibles anotaciones que no se han previsto en la estructura de la ficha, pero que podrían ser consideradas necesarias para su identificación y para el desarrollo de la investigación.

Para facilitar la recogida de información hemos elaborado una ficha, donde reflejaremos los datos de cada uno de los casos. Asimismo se ha creado un segundo formulario (inglés y castellano), que ha sido enviado a cada una de las webs para obtener información de primera mano.

En el Anexo Documental podemos encontrar la ficha que nos ha servido como modelo, las fichas resultantes, el formulario de la encuesta realizada y sus respuestas.

## 2.5. Relación y Índice de las webs admitidas

01	<a href="http://video.ningunlugar.org">http://video.ningunlugar.org</a>		
02	<a href="http://www.agorativ.org">http://www.agorativ.org</a>	[sección]	
03	<a href="http://www.animalario.tv">http://www.animalario.tv</a>		[+formulario]
04	<a href="http://www.artchannel.info">http://www.artchannel.info</a>		[+formulario]
05	<a href="http://www.arteleku.net">http://www.arteleku.net</a>		
06	<a href="http://www.artesinmuros.cl">http://www.artesinmuros.cl</a>		
07	<a href="http://www.artivi.com">http://www.artivi.com</a>		
08	<a href="http://www.balzac.tv">http://www.balzac.tv</a>		[+formulario]
09	<a href="http://www.berlinerkunstkonta-&lt;br/&gt;kter.de">http://www.berlinerkunstkonta- kter.de</a>		
10	<a href="http://www.bmetv.net">http://www.bmetv.net</a>		
11	<a href="http://www.celdatv.com">http://www.celdatv.com</a>		

12	<a href="http://www.creativtv.net">http://www.creativtv.net</a>		
13	<a href="http://www.critical-mas.tv/">http://www.critical-mas.tv/</a>		
14	<a href="http://www.deepdishtv.org">http://www.deepdishtv.org</a>		
15	<a href="http://www.gzvideos.info">http://www.gzvideos.info</a>	[sección]	
16	<a href="http://www.horitzo.tv/">http://www.horitzo.tv/</a>		
17	<a href="http://www.houyhnhnms.tv">http://www.houyhnhnms.tv</a>	[sección]	
18	<a href="http://www.labeltv.ch">http://www.labeltv.ch</a>	[sección]	[+formulario]
19	<a href="http://www.mangorodja.org/">http://www.mangorodja.org/</a>		
20	<a href="http://www.neave.tv">http://www.neave.tv</a>		
21	<a href="http://www.neokinok.tv">http://www.neokinok.tv</a>		
22	<a href="http://www.newarttv.com">http://www.newarttv.com</a>		
23	<a href="http://www.nosideoedison.net">http://www.nosideoedison.net</a>		
24	<a href="http://www.papertiger.org">http://www.papertiger.org</a>		
25	<a href="http://www.rebell.tv/">http://www.rebell.tv/</a>		[+formulario]
26	<a href="http://www.sinantena.net">http://www.sinantena.net</a>		
27	<a href="http://www.slum-tv.info">http://www.slum-tv.info</a>		
28	<a href="http://www.tvlata.org">http://www.tvlata.org</a>		
29	<a href="http://www.vbs.tv">http://www.vbs.tv</a>	[sección]	
30	<a href="http://www.vernissage.tv">http://www.vernissage.tv</a>		[+formulario]
31	<a href="http://www.zemos98.org">http://www.zemos98.org</a>	[sección]	[+formulario]
32	<a href="http://zonachana.info">http://zonachana.info</a>		

### 3. Anotaciones respecto a la búsqueda

Como hemos anunciado anteriormente, la búsqueda se ha alargado en el tiempo. Lo que nos ha permitido ver también la evolución de los espacios analizados y su funcionamiento. Es por eso que de los resultados de la búsqueda hemos extraído dos tipos de conclusiones diferentes, que hemos identificado con distintos niveles de análisis.

- El primer nivel corresponde a aspectos contemplados como usuarios de espacios televisivos de la red de Internet;
- Y, el segundo, el análisis puro de aquellos aspectos que conforman la estructura televisiva en si.

Hemos considerado importante aludir a ambos niveles, ya que nos han servido para plantear, de una manera clara y coherente, la construcción de la Plataforma Televisiva *twart.tv*.



### 3.1. La experiencia como usuarios

#### a) Una actitud activa

Una de las características más importantes de los usuarios/as es su actitud activa. El ordenador nos permite interactuar mediante una interfaz (*interface*), que hoy en día ya incorpora, en la mayoría de los casos, la movilidad (ordenador personal); la grabación audiovisual y de imagen fija (*webcam* y micrófono), y el acceso a la red de Internet (que amplía el campo de uso). Todos estos elementos posibilitan, a nivel "local", producir contenidos, y a nivel global mostrarlos en las webs que los facilitan.

#### b) Un cambio en la adquisición de información

Si es cierto que la red de Internet nos ofrece un gran número de posibilidades por adquirir información, también es muy cierto que debemos encontrar la manera de localizar lo específico que nos interesa. Los motores de búsqueda, como por ejemplo Google, ayudan a encontrar la información mediante palabras clave, pero esto nunca nos garantiza que podamos acceder a toda la información, ya que los mecanismos por los que se jerarquiza ésta no responden siempre a los contenidos que buscamos. Como demuestra el hecho que, hoy en día, muchas empresas se dediquen al posicionamiento de webs en los motores de búsqueda, para optimizar los aspectos más susceptibles a ser considerados por los buscadores, cuando acceden a las bases de datos de los buscadores.

De tal manera que, muchas veces, el hecho de encontrar un directorio de información nos ayuda a conseguir enlaces (*links*) que realmente nos llevan a lo que buscamos.

Por este motivo hemos elaborado el directorio "experimental-art.tv" (<http://www.experimental-art.tv>), en el que ofrecemos la información que hemos recopilado, fruto de la elaboración del presente Proyecto.

Además, hemos incluido *metadatos*<sup>29</sup> en la estructura de programación de nuestra web, que permiten que los buscadores localicen nuestra plataforma como un espacio televisivo para la experimentación, la participación y la intermediación en la recepción productiva de las prácticas artísticas.

c) Una participación real

A pesar de que hoy en día no contamos con la tecnología necesaria para modificar a tiempo real los contenidos audiovisuales –lo que nos permitiría hablar de interactividad y no de participación– si que es un paso importante el hecho de poder establecer un diálogo y participar de los contenidos.

Hay webs que incluyen chats o foros y te invitan a aportar contenidos. Esta participación se ha alcanzado desde *twart.tv* mediante dos elementos:

- el *tv\_mat*, que accede a que aportemos contenidos sin la necesidad de conectarse a Internet; y
- la ficha de participación, la cual nos permite aportar ideas y contenidos a la programación, ya que establece un contacto directo con la Plataforma.

d) Un Ocio creativo

Uno de las características que nos muestra Internet es su uso como herramienta de conocimiento. De tal manera que plataformas como la Wikipèdia o la infinita cantidad de video-tutoriales, que encontramos en la red, son prueba de la voluntad de los usuarios/as de transmitir, de manera didáctica y gratuita, información de todo tipo.

Nuestra conclusión es que la facilidad con que hoy en día podemos

---

<sup>29</sup> “Metadatos (del griego, *meta*, «después de» y del latín *datum*, «lo que se da», «dato»), literalmente «sobre datos», son datos que describen otros datos.”  
[ <http://es.wikipedia.org/wiki/Metadato> ]

]

producir y distribuir contenidos audiovisuales, nos lleva a gozar de un ocio creativo que nos permite:

- tomar contacto con la realidad, de vez en cuando;
- participar en la construcción de nuestra sociedad y, al mismo tiempo;
- establecer un diálogo con otros usuarios/as, y
- adquirir nuevos conocimientos.

e) Una red de redes

También hemos observado que, a pesar de todo, muchas plataformas televisivas difícilmente consiguen mantener una cierta regularidad en la producción propia de contenidos. Lo más habitual es que, como contrapartida, utilicen material de la red, el cual recopilan y difunden. Por otro parte hay que destacar que, en gran medida, muchas plataformas de vídeo bajo demanda están sirviendo para difundir contenidos de la televisión convencional.

La intención de nuestro Proyecto es crear contenidos.

d) Un nueva economía cultural

Otra característica que hemos observado es que la red de Internet permite contar con un espacio mediante el cual se pueden difundir contenidos audiovisuales de manera gratuita y, al mismo tiempo, a nivel internacional; es decir, nos ofrece el apoyo para ofrecerles nuestros contenidos. Este simple hecho es revolucionario, ya que se abaratan los costes de distribución. Pero también hay que considerar que si son muchas las iniciativas que han nacido gracias a este gran potencial, también son muchas las iniciativas que no han tenido continuidad; ya que la gestión del espacio, y la elaboración de sus contenidos requiere una inversión que muchas veces no está remunerada. Lo que comporta que el usuario/a, al no obtener una previsión de continuidad en la renovación de contenidos, puede dejar de acudir a la web. La incorporación de herramientas como la lista de

correo30 o el rss<sup>31</sup> posibilitan, a los usuarios/as que lo solicitan, mantenerse informados sobre las actualizaciones y mantener el contacto.

Pero no suplen la carencia de remuneración económica por la producción de los contenidos y por tanto, una posible profesionalización.

e) Nuevas herramientas.

Es por eso que hay que contar con una web dinámica que facilite al usuario/a la inclusión de vídeos en la programación. Plataformas como Youtube, Blip.tv, Vimeo son grandes contenedores de vídeos, donde el usuario/a, de forma automatizada, puede gestionar su espacio y sus contenidos, incluso meter o encastar el vídeo en una web personal. Sin embargo, en este contexto hay que tener en cuenta el tipo de contrato que se establece en cada caso.

### 3.2. Estructuras televisivas

De los resultados de los análisis realizados a las plataformas televisivas elegidas como materia de estudio, podemos afirmar que, a grandes rasgos, se caracterizan por los siguientes aspectos:

- ser espacios de libre acceso, donde se muestra la información de manera gratuita, fomentando de esta manera sus contenidos;

---

<sup>30</sup> **listas de correo:** son un uso especial del correo electrónico que permite la distribución masiva de información entre múltiples usuarios/as de Internet simultáneamente. Muchas organizaciones utilizan cada vez más esta herramienta por mantener servicios de información con noticias, publicidad y otras informaciones de interés sobre una temática concreta. Por no caer en prácticas de correo basura (*spam*), los correos se envían previa inscripción del destinatario/a y donante la oportunidad de cancelarla siempre que se quiera.

[[http://ca.wikipedia.org/wiki/Llista de correu electrònic](http://ca.wikipedia.org/wiki/Llista_de_correu_electrònic)]

<sup>31</sup> **RSS:** es un una familia de formatos de canales web XML, utilizado para publicar contenidos actualizados frecuentemente, como lugares de noticias; por medio del cual se puede compartir la información y usarla en otros lugares web o programas. [<http://ca.wikipedia.org/wiki/Rss>]

- donde predomina el uso de estructuras como el videoblog o el archivo de vídeos como forma de mostrar la información;
- donde el diseño contempla, en la mayoría de los casos la sobreposición de la “mosca” o logo a los contenidos audiovisuales.
- cabe destacar el uso de estas plataformas como medio de difusión de eventos como temática general del canal y la emisión de contenidos de redes de difusión y no de producciones propias.
- el uso de más de un idioma en el diseño de la plataforma, aunque escasee el uso de subtítulos o versiones en otros idiomas. Por esos es habitual encontrar los vídeos en versión original, independientemente del idioma elegido para la plataforma.
- obviar el lugar geográfico de procedencia de la plataforma, la cual, en la mayoría de los casos, sólo emite a través de internet.
- dirigir sus contenidos a un público específico, del ámbito de las prácticas artísticas.
- pertenecer a organizaciones privadas y no a instituciones públicas, y financiarse con la publicidad.
- utilizar el *copyright* como licencia y no permitir la descarga de los contenidos de manera directa, aunque algunas de ellas si que están suscritas a servicios de pod\_cast.
- contener vídeos de calidad, tanto en imagen como en sonido, la visualización de los cuales, permite la reproducción a pantalla completa. Estos son renovados, en la mayoría de los casos eventualmente, sin enfatizar la publicitación de la renovación de contenidos.
- la voluntad de colaboración e interacción con la plataforma de sus espectadores.



#### **4. Materialización del proyecto**



#### 4.1. *twart.tv*. Diseño de la Plataforma televisiva

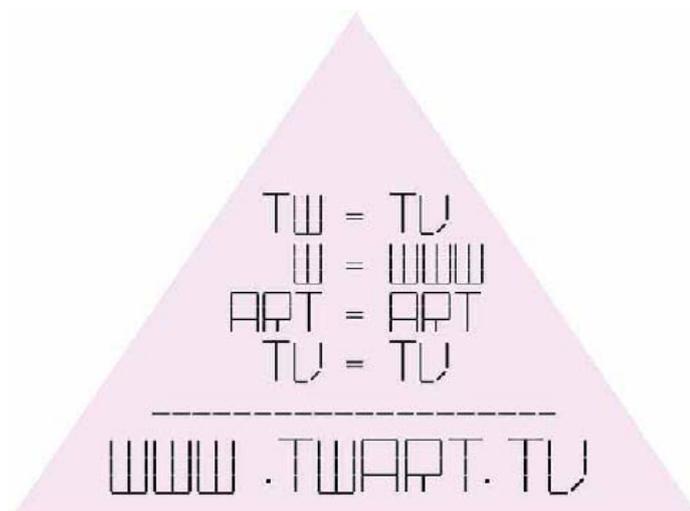
Como ya hemos dicho anteriormente, el principal objetivo de nuestra tarea ha sido formalizar un espacio para la difusión, experimentación e intermediación de las prácticas artísticas, el cual hemos denominado *twart.tv*, ya que se trata de una plataforma de contenidos audiovisuales y que, además, forma parte de un nuevo paradigma de televisión.

Después mostraremos como se ha ideado cada una de las características que conforman la Plataforma y como se han aplicado cada una de las conclusiones a que hemos llegado como resultado de nuestro estudio.

##### 4.1.1. Identidad

La elección del nombre de la Plataforma viene dado por las palabras clave: web, televisión y arte. Como se puede ver en la siguiente ilustración y las coordenadas que hemos empleado son el resultado de la unión de estos tres conceptos.

De la misma manera, se ha hecho coincidir el nombre de la Plataforma con el dominio, por tal reforzar su difusión.



#### 4.1.2. Objetivos principales

Nuestros objetivos principales son los siguientes:

- Crear un espacio de referencia para la difusión de las prácticas artísticas contemporáneas, desde cinco vertientes diferentes:
- Que muestre piezas producidas bajo los condicionantes de una transmisión audiovisual televisiva.
- Que sea un espacio de referencia que nos permita obtener información sobre las prácticas artísticas contemporáneas.
- Que experimente con los formatos audiovisuales.
- Que sea accesible y interactiva, a modo de diálogo, donde el espectador/a pase a ser en usuario/a y pueda participar en la producción de los contenidos.
- Crear un espacio que sirva de intermediario para garantizar una recepción productiva de las prácticas artísticas contemporáneas.

#### 4.1.3. Características de la *usabilidad*

Para definir la *usabilidad* de la web hemos establecido las siguientes pautas:

##### **a) Aspectos de accesibilidad a la web**

Con el objeto de aparecer en los motores de búsqueda mediante palabras como: televisión experimental, televisión de arte, televisión experimental de arte, televisión alternativa, televisión 2.0, etc. se han optimizado los metadatos del documento html, que se ha hecho servir para construir la web.

Y para garantizar un uso intuitivo y accesible a la web, se han llevado a cabo las siguientes estrategias:

1) Con el objeto de garantizar la accesibilidad a nuestros contenidos y teniendo presente que hoy en día la tasa de transferencia de datos dependerá del acceso a la conexión de Internet que tenga el usuario/a, hemos considerado dos tipos de conexión:

- la primera opción, con una calidad más baja de vídeo, pero accesible para una conexión de 500 mb/s para los usuarios/as con ADSL de 1Mb o Wifi; y
- otra con una calidad mayor, para conexiones más rápidas, de 1500 mb/s.

2) Sin embargo, y con el propósito de hacer más sencilla la accesibilidad a la información de la web, hemos diseñado una web con un solo nivel de navegación, lo cual nos permite no tener que retroceder; ya que los enlaces con la información se encuentran en todo momento visibles.

3) Por último, conscientes del carácter internacional de la red de Internet, se ha convenido traducir la información que contiene en tres idiomas: Castellano, Inglés y Valenciano; pero en los contenidos audiovisuales se preservará el idioma original.

#### **b) Un medio de contenidos audiovisuales**

Uno de los aspectos que nos interesaba preservar como medio televisivo, es la importancia de los contenidos audiovisuales. Nuestro medio de comunicación es el audiovisual y, por lo tanto, debe ocupar el lugar más visible e importante. Es por este motivo que se ha convenido mantener en el diseño de la web las siguientes directrices:

– inclusión del visor en la pantalla principal y de la parrilla de programación; libre de información que pueda perturbar la atención.

–reproducción automática de los contenidos, para captar la atención sobre el visor.

–reproducción continua de los contenidos, sin haber de interactuar para ver toda la programación. Facilitando que el usuario/a pueda modificar la línea del tiempo (rebobinar/avanzar), cambiar de programa y regular el volumen del sonido.

–posibilidad de ampliar la imagen a pantalla completa, para visualizar los contenidos de manera relajada.

### **c) La previsión de la continuidad**

Una de las conclusiones a que se ha llegado en la búsqueda en la red de Internet, es que, como usuarios/as, es muy importante la idea de previsión de continuidad, ya que de esta manera éstos tienen garantizado que los contenidos se renuevan y que la web se encuentra “viva”. Y para asegurar una percepción de continuidad de la web, se han hecho servir diferentes tácticas:

–Creación de una parrilla de programación, para que el usuario/a tenga una idea concreta y organizada de los contenidos y de los formatos que se utilizan y que se utilizarán, tanto en el presente como en el futuro.

–Creación de un formulario *online*, donde el usuario/a pueda apuntarse en un listado de correo, mediante el cual obtenga noticias sobre las modificaciones y contenidos de *twart.tv*.

–Adjuntar un espacio en la parrilla de programación, que avance los contenidos de los próximos programas.

–Acordar un período de tiempo fijo para renovar los contenidos. Por ejemplo, que los contenidos se renueven cada mes, o cada dos meses, etc. Esta dinámica da consistencia a la idea de televisión, ya que no pretendemos ser una base de datos, sino una plataforma que se renueva continuamente.

### **d) Interactividad – Participación**

Entendemos como interactivo, el proceso que se establece en una comunicación bidireccional, a modo de diálogo entre un dispositivo y un usuario/a. Para garantizar este diálogo se han implementado dos características en nuestra plataforma:

- Por una parte, la incorporación a la web de un formulario, mediante el cual el usuario/a puede incorporar su material a la web o incluso proponer su propio programa. De esta manera se establece un vínculo directo con la Plataforma. A pesar de que este formulario no contempla la opción de adjuntar archivos, si que muestra la realidad de una Plataforma que se presenta como resultado de un entorno colaborador.

Y gracias al uso del servicio Intercambio<sup>32</sup> (UPV), el cual permite enviar archivos de hasta 1 Gb, el envío de vídeos es prácticamente inmediato.

- Y, de otra, nos hemos planteado la posibilidad de participar en nuestros contenidos sin la necesidad de acudir en la red de Internet. Para ello hemos construido la tv-mat, un dispositivo que nos permite registrar vídeo-mensajes de 20 segundos de duración, los cuales formarán parte de uno de los programas de nuestra parrilla y que llevan el mismo nombre.

#### **d) Niveles de navegación de la web**

La web de twart.tv está diseñada para tener solamente un nivel de navegación y facilitar la organización de la información.

Todas las páginas tienen en común:

---

<sup>32</sup> El Servicio de **Intercambio** de la Universidad Politécnica de Valencia se ha creado como solución a las limitaciones que impone el servicio tradicional de correo electrónico a la hora intercambiar ficheros de gran tamaño. Con este servicio podemos intercambiar ficheros de hasta 1GB, siempre que el remitente o el destinatario disponga de una cuenta de correo electrónico en la Universidad.

- un menú en la parte superior izquierda,
- opciones de idioma en la parte superior derecha,
- enlace al mail de información: [hello@twart.tv](mailto:hello@twart.tv).
- el tipo de licencia con el enlace correspondiente, y
- en la parte central, encontraremos aquella información que es variable según la opción seleccionada del menú.

Las páginas que contienen el web corresponden, según el menú, a la siguiente información:

- Página principal o TWART.TV: contiene el visor junto con la parrilla de programación vigente.

- Info: información general sobre el proyecto + enlace al dossier completo del proyecto (formado pdf).

- Mail\_list: formulario que permite al usuario/a apuntarse a la lista de correo.

- Programación\_parrilla: información sobre los programas.

- tv\_mat: información específica sobre la tv\_mat + dossier completo sobre características del tv\_mat.

- Participación: formulario que permite concertar sobre que tipo de colaboración que se pretende establecer con twart.tv;

- Programación\_anterior: listado de contenidos de las programaciones pasadas.

- Equipo de trabajo: información sobre el equipo de trabajo que hace posible twart.tv.

#### **4.1.4. Público a quien va dirigido**

Nuestros contenidos van dirigidos al público en general; pero siempre teniendo en cuenta que nuestros posibles usuarios/as serán del ámbito de la educación, bachillerato artístico, bellas artes, arquitectura,

música, historia del arte, etc.. o del ámbito de la cultura y el arte, críticos, artistas, restauradores, programadores/se culturales, etc.

#### 4.1.5. Especificaciones técnicas

La Plataforma ha sido elaborada gracias a la colaboración del Área de Sistemas de Información y Comunicación de la Universidad Politécnica de Valencia, el uso de software libre y el uso de los servicios que la Universidad Politécnica de Valencia ofrece, de manera gratuita, a la comunidad universitaria.

La estructura del web se ha realizado mediante la combinación de diferentes lenguajes de programación como: HTML,<sup>33</sup> PHP,<sup>34</sup> CSS<sup>35</sup> y XML.<sup>36</sup>

Estamos asesorados por el Área de Sistemas de Información y Comunicación de la Universidad Politécnica de Valencia, con los que hemos trabajado conjuntamente en este proyecto. Hemos utilizado el visor de código abierto JW FLV Player<sup>37</sup>, de uso gratuito y que se puede bajar directamente de Internet.

El alojamiento de los vídeos para su publicación se ha hecho abriendo una cuenta en el PoliTube<sup>38</sup> (<http://politube.upv.es>), servicio de alojamiento de vídeos de la UPV.

Ha sido el Área de Sistemas de Información y Comunicación la que nos

---

<sup>33</sup>Hipertexto Markup Language. <http://es.wikipedia.org/wiki/Html>

<sup>34</sup>PHP Hypertext Pre-processor. <http://es.wikipedia.org/wiki/Php>

<sup>35</sup>Cascading Style Sheets; sirve por controlar el diseño del web. <http://es.wikipedia.org/wiki/Css>

<sup>36</sup>Extensible Markup Language. <http://es.wikipedia.org/wiki/XML>

<sup>37</sup><http://www.longtailvideo.com/players/jw-flv-player>

<sup>38</sup>Servicio de la Universidad Politécnica de Valencia, que permite a los miembros de la comunidad universitaria la publicación de vídeos.

ha facilitado un lanzador (listado.xml), para conectar nuestros contenidos desde el PoliTube al nuestro web, de manera rápida y sencilla desde cualquier ubicación con conexión con Internet.

Manteniendo en nuestro objetivo que la programación se emitiera inmediatamente al inicio de la sesión y de forma continuada.

También queremos hacer constar la ayuda prestada, durante todo el proceso, por la tutora del proyecto, que ha hecho posible alojar el web a la UPV, y tener solamente que contratar la propiedad del dominio ([www.twart.tv](http://www.twart.tv)).

Para conseguir una visualización óptima y rápida de los contenidos de la televisión, se han realizado diferentes pruebas en diferentes clases de conexiones a la Red.

Finalmente, se han utilizado el software libre MPEG Streamclip,<sup>39</sup> para la compresión de los vídeos. Y los parámetros de la transmisión de kilobyts por segundo han sido los siguientes:

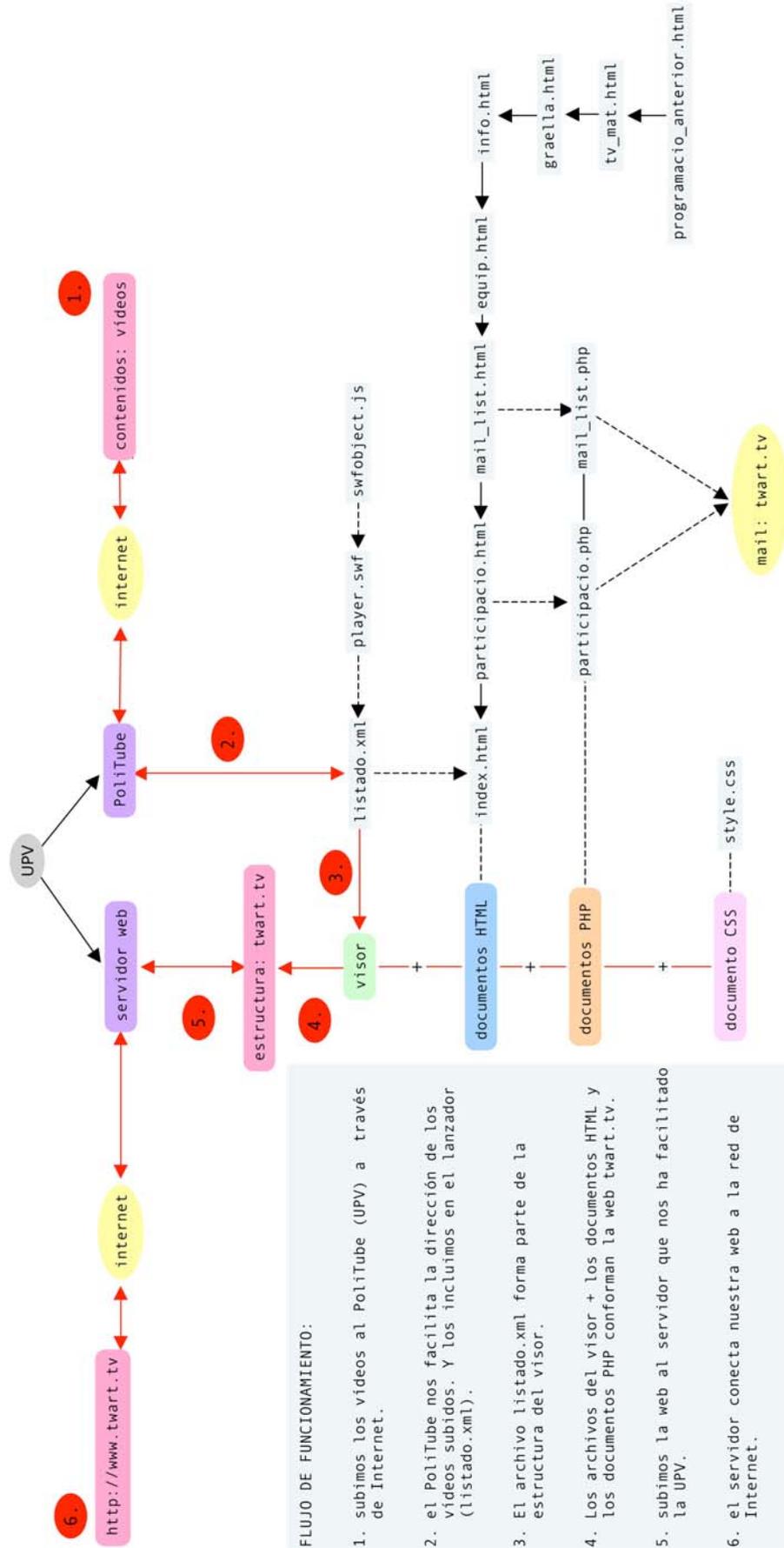
-conexión normal a Internet: 500 kbs mínimo.

-conexión rápida a Internet: 1500 kbs mínimo.

Funcionamiento de la plataforma a nivel técnico:

---

<sup>39</sup><http://www.squared5.com>



**FLUJO DE FUNCIONAMIENTO:**

1. subimos los videos al PoliTube (UPV) a través de Internet.
2. el PoliTube nos facilita la dirección de los videos subidos. Y los incluimos en el lanzador (`listado.xml`).
3. El archivo `listado.xml` forma parte de la estructura del visor.
4. Los archivos del visor + los documentos HTML y los documentos PHP conforman la web `twart.tv`.
5. subimos la web al servidor que nos ha facilitado la UPV.
6. el servidor conecta nuestra web a la red de Internet.

## 4.2. Diseño de los contenidos

Como ya hemos dicho anteriormente, partimos de la necesidad de crear nuevas estructuras y redes de comunicación bidireccionales. Es por eso que queremos generar un espacio que sirva de intermediario para mostrar, producir y experimentar con las artes visuales.

En ese sentido, es necesaria una plataforma donde tenga lugar la consecución y experimentación del audiovisual desde una vertiente teórica y práctica.

La red de Internet no sólo nos permite gozar de un espacio común, sino también de una difusión a gran escala y de una televisión entendida como conversación.

Tratamos de establecer un espacio reservado a la consecución y experimentación de los conocimientos, como laboratorio e instrumento de intermediación (en forma de reflexión, de experiencia, a través de vídeo, de la imagen, de la palabra, etc.). Buscando un discurso que se redefina a medida que los avances tecnológicos nos permitan implementar elementos interactivos a la comunicación, y hacer del espectador/a un emisor/a-receptor/a, facilitándole las herramientas que le posibiliten discurrir y llevar a cabo sus ideas.

Es por este motivo que, en todos nuestros programas, hemos querido mantener la idea que la Plataforma sea:

- un espacio para la experimentación audiovisual;
- una herramienta para la recepción de las prácticas artísticas y
- un medio de información de la producción artística y cultural contemporánea.

#### 4.2.1. Parrilla de Programación

Se han de organizar los contenidos de manera que engloben diversos programas con diferentes puntos de vista, desde los cuales abordar la producción cultural contemporánea.

El hecho de contar con una parrilla de programación nos ayuda a acotar los formatos adoptados por mostrar la información, así como intuir el tipo de contenidos.

Después detallaremos los objetivos de cada programa, los conceptos clave que los definen y su estructura interna:

a. L' ARTISTA



*conceptos:* arte emergente – entrevistas - reportajes

*sinopsis:* Esta sección sigue el clásico modelo de entrevista-documento. Donde pretendemos mostrar la obra de artistas emergentes; para tener la oportunidad de aproximarnos a su trabajo de forma más próxima y incidiendo no sólo en el resultado final, sino en el proceso de creación y desarrollo. Nuestro objetivo es familiarizarse con la manera de hacer de los jóvenes artistas; con las tendencias que se generan; como también compartir las experiencias entorno al mundo del arte. Trucos y consejos.

*estructura:* Entrevista + imágenes ilustrativas.

b. MARA  
MIAU



*conceptos:* arte sonoro – documentación – difusión.

*sinopsis:* El siguiente programa está considerado como una cápsula de sonido, y tiene como objetivo la experimentación y retransmisión o documentación de algún artista de arte sonoro. No obstante, el protagonista siempre será el sonido y nunca será entendido como complemento de la imagen sino que tendrá entidad propia. En las cápsulas que se ocupan de la experimentación, se intentará explorar diferentes conceptos en relación a las posibilidades que nos ofrece el apoyo, como pueden ser la simultaneidad, la interactividad, etc. De manera especial, se tratará, asimismo, las interrelaciones de las piezas sonoras con la imagen que veremos en el programa, pero sin olvidar que en esta sección la importancia recae en el audio.

*estructura:* Cada pieza existirá por si misma y por lo tanto podrá ser emitida en el espacio entre programas.

c. INTERME  
DIACIÓN



*conceptos:* actividades – educación

*sinopsis:* Haremos un seguimiento de aquellos acontecimientos de toda índole, que estén relacionados con la esfera del arte: talleres, conferencias, tablas redondas, jornadas, ponencias, etc.

*estructura:* Contextualización y documentación del acontecimiento

**d.** AGENDA

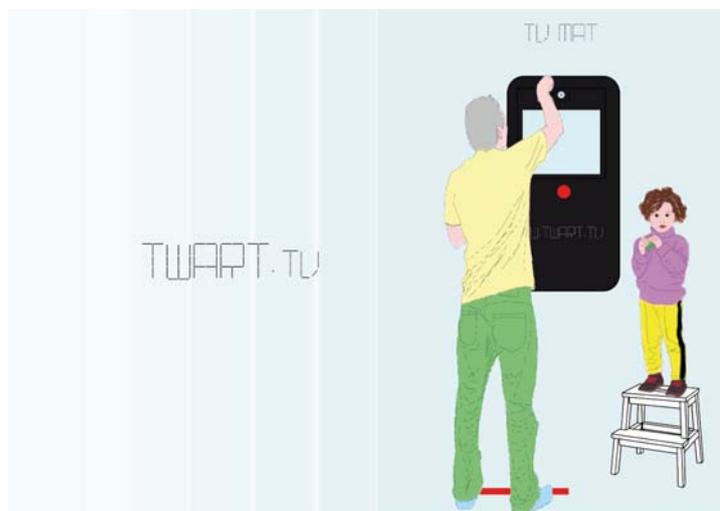


*conceptos:* cartelera – inauguraciones – reportajes – convocatorias – eventos

*sinopsis:* Haremos un seguimiento de aquellos acontecimientos de toda índole, que estén relacionados con la esfera del arte: talleres, conferencias, tablas redondas, jornadas, ponencias, etc.

*estructura:* Contextualización y documentación del acontecimiento.

**e.** TV\_MAT



*conceptos:* exposiciones - participación

*Sinopsis:* Esta sección emitirá todo el material que sea captado en el tv-mat. El tv\_mat es nuestro vínculo tangible en el exterior y será expuesto en diferentes espacios expositivos. La tv\_mat es un dispositivo creado para que, con sólo pulsar un botón, y desde cualquier lugar, el espectador/a pueda registrar vídeos de una duración limitada. Estos vídeos se irán almacenando y posteriormente serán emitidos. Pretendemos con eso ofrecer al espectador/a-usuario/aria-productor/a la posibilidad de generar vídeos y participar en la construcción de twart.tv.

*estructura:* Reportaje sobre el contexto donde se ha ubicado la tv-mate + vídeos.

f.

IMAGEN  
EXPERI  
MENTAL



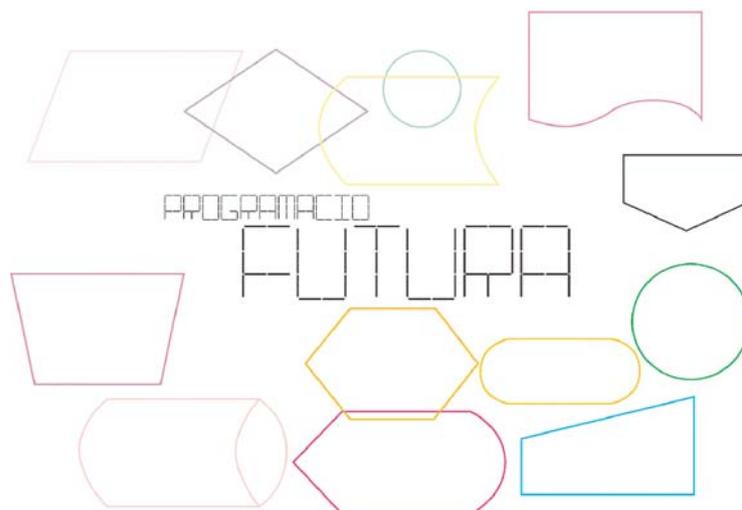
*conceptos:* vídeo – arte – difusión

*sinopsis:* Este espacio se ofrece como contenedor de todos aquellos trabajos de cine experimental y/o videoarte, que se caracterizan por combinar la imagen y el sonido. La premisa es que deberían estar producidos para ser visualizados mediante una reproducción audiovisual. Nuestra idea es reservar un espacio para mostrar este tipo de obras.

*estructura:* Difusión de obras.

+ + + + + + + + + + + +

**g.**            PROGRA  
M  
ACIÓN  
FUTURA



*conceptos:*    Avance de programación – autopromoción

*sinopsis:*     En este apartado ofrecemos un avance de la programación del próximo mes, con la finalidad de autopromocionar nuestro canal: [twart.tv](http://twart.tv): al mismo tiempo que se afirma y garantiza la renovación de los contenidos.

*estructura:*    Cápsulas resumen de la programación

**h.**            INFO [twart.tv](http://twart.tv)



*conceptos:*    información – autopromoción

*sinopsis:*     Este espacio se ofrece como información sobre el proyecto. Quien, Cuando, Como, Donde y Por qué.

*estructura:*    Espacio de autopromoción de [twart.tv](http://twart.tv)

#### **4.2.2. Especificaciones técnicas**

La parrilla de programación está formada por 8 programas o espacios, los cuales se dividen en dos tipos:

- programas de contenidos (seis en total); y
- dos espacios de autopromoción de la televisión.

Los espacios de autopromoción, al ser herramientas que pretenden promocionar la Plataforma y, al mismo tiempo, presentar y anunciar la renovación de contenidos, deberán servir para enfatizar la imagen corporativa y no duraran más de 30 segundos, aproximadamente.

Los programas de contenidos deberán guardar la siguiente estructura y organización, para facilitar la visualización de los contenidos por parte de los espectadores/as.

##### **a. Cabecera:**

Corresponde al inicio del programa. Se trata de una introducción que permite al espectador/a contextualizar el programa y los contenidos específicos del capítulo.

Contendrá la siguiente información:

- Nombre del programa.
- Título de los contenidos específicos del presente programa.
- Nombre de la persona encargada de coordinar el programa.
- Avance – resumen de los contenidos.

La duración será de unos 15 segundos, aproximadamente.

##### **b. Contenidos:**

Corresponde a los contenidos mismos del programa.

Contendrá la siguiente información:

- “Mosca” twart.tv.

- Y si es necesaria, una banda que identifique las personas e imágenes.

La duración variará. Sin embargo, nuestra intención es que no exceda, si se posible, los 15 minutos.

### **c. Cierre del programa:**

Se inicia cuando acaban los contenidos, corresponde al final del programa.

Contendrá la siguiente información:

- Créditos.
- Tipo de licencia.
- Url de twart.tv
- mail de contacto.

La duración será de unos 15 segundos, aproximadamente.

### **4.3. Elaboración de contenidos**

Con el objetivo de recopilar material susceptible a ser mostrado como contenidos de la Plataforma, hemos ido registrando aquellas actividades que nos han parecido de interés y se han establecido acuerdos de colaboración, con el objeto de difundir producciones ya existentes (Proyecto *Ver Visiones* coordinado por Amparo Carbonell (Departamento de Pintura) y el proyecto *La Voz en la Mirada. Seminario de diálogos con el arte.* coordinado por David Pérez (Departamento de Pintura)).

Las grabaciones que han corrido por nuestra cuenta, se han llevado a cabo durante el período de los años 2007-2009.

Esta experiencia nos ha permitido valorar las necesidades que supondrá la realización de los contenidos de la Plataforma.

Con tal de resolver los posibles problemas que pudieran surgir por los derechos de autor, a la hora de emitir las grabaciones realizadas y los contenidos cedidos, se ha elaborado un documento de colaboración que los responsables deberán firmar, para declarar su conformidad con la emisión y difusión del material. En el apéndice documental se adjunta dicho documento.

#### 4.3.1. Grabaciones realizadas.

Se han registrado las siguientes actividades:

|                               |   |                    |
|-------------------------------|---|--------------------|
| <b>BATTLE OF THE YEAH!</b>    | Batalla final 2007.<br>Reportaje y entrevistas.<br>Colectivo Soberana Franke.<br>València.  | septiembre<br>2007 |
| <b>MICHEL COUTURIER</b>       | <i>Bonfire.</i><br>Taller y Entrevista.<br>Galería Mister Pink.<br>València.  | febrero<br>2008    |
| <b>EMANUELE MAZZA</b>         | <i>Emanuele Mazza.</i><br>Entrevista.<br>València.  | septiembre<br>2007 |
| <b>VALETUDO ARTÍSTICO</b>     | <i>Festival Valetudo Artístico 2008.</i><br><i>Super Raro Por Dentro.</i><br>Reportaje y performance<br>inauguración.<br>Sala Naranja.<br>València. | febrero<br>2008    |
| <b>ANTONI PINENT</b>          | <i>Cine sin cámara.</i><br>Taller y entrevista.<br>Universitat Politècnica de València.<br>València.  | marzo<br>2008      |
| <b>DIGITAL MEDIA 1.0</b>      | <i>Digital Media 1.0.</i><br>Reportaje exposición y<br>performance.<br>La Nau (Universitat de València).<br>València.                               | abril<br>2008      |
| <b>CLARA BOJ Y DIEGO DIAZ</b> | <i>Seminario Máster en Artes Visuales<br/>y Multimedia.</i><br>Entrevista.  | abril<br>2008      |

|  |   |                    |
|--|---|--------------------|
|  | Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.   |                    |
| <b>JOSU REKALDE</b>                          | Entrevista.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.  | abril<br>2008      |
| <b>DAVID CUARTIELLES</b>                     | <i>From my output to your Input (with love).</i><br>Taller.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.  | abril<br>2008      |
| <b>BEATRIZ SÁNCHEZ</b>                       | <i>Beatriz Sánchez.</i><br>Entrevista.<br>València.   | abril<br>2008      |
| <b>OBSERVATORI 2008<br/>AFTER THE FUTURE</b> | <i>Observatori 2008. After the future.</i><br><i>9º Festival internacional de investigación artística de Valencia.</i><br>Reportaje exposición y entrevistas a los artistas y organización.<br>Centre del Carme.<br>València. | junio<br>2008      |
| <b>ARS ELECTRÓNICA<br/>2008</b>              | <i>Ars Electronica 2008. A new cultural economy.</i><br>Reportaje festival.<br>Festival Ars Electrónica 2008.<br>Linz. Austria.   | septiembre<br>2008 |
| <b>MANUEL PALACIOS</b>                       | <i>Televisión Experimental.</i><br>Seminario y Entrevista.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.   | enero<br>2009      |
| <b>ANTONI MERCADER</b>                       | <i>Seminario Máster en Artes Visuales y Multimedia.</i><br>Seminario y Entrevista.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.   | enero<br>2009      |
| <b>JOSÉ MANUEL</b>                           | <i>Taller de escultura electrónica</i>  | enero              |

|  |  |                 |
|--|--|-----------------|
| <b>BERENGUER</b>                       | <i>móvil. Comedores de luz.</i><br>Taller y entrevista.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.   | 2009            |
| <b>MARTHA ROSLER</b>                   | <i>Martha Rosler. Private and public spaces.</i><br>Conferencia y Entrevista.<br>Facultat de Belles Arts (UPV).<br>València.                                     | febrero<br>2009 |
| <b>ECOMEDIA</b>                        | <i>Ecomedia. Estrategias ecológicas en el arte actual.</i><br>Seminario.<br>Sala Parpalló.<br>València.  | febrero<br>2009 |
| <b>MARIE-<br/>TRAMÚS</b> <b>HÉLÈNE</b> | <i>Del movimiento real al movimiento virtual: la funámbula virtual.</i><br>Conferencia y Entrevista.<br>Máster en Artes Visuales y Multimedia.<br>València.      | abril<br>2009   |
| <b>CHARLEY CASE</b>                    | <i>Charley Case.</i><br>Entrevista.<br>València.   | mayo<br>2009    |
| <b>MOISÉS MAHIQUES</b>                 | <i>Moises Mahiques.</i><br>Entrevista.<br>València.  | mayo<br>2009    |
| <b>MANTHOS<br/>SANTORINEOS</b>         | <i>De la civilización del papel a la civilización digital.</i><br>Conferencia.<br>Aula de la CAM (Caja de Ahorros del Mediterráneo)<br>La Llotjeta.<br>València. | junio<br>2009   |

#### 4.3.2. Presupuesto estimativo

El presupuesto que mostramos a continuación es estimativo y no es fiel a la realidad de producción de las grabaciones realizadas en el transcurso

de este Proyecto.

No obstante, se ha considerado que era necesario incluir un documento que tuviera como finalidad ofrecer una visión realista de los costes de producción de los contenidos de la Plataforma.

- **Equipos de Rodaje (mínimos indispensables)**

| Lista conceptos                             | un. | Medida   | Precio   | % IVA | € IVA   | Subtotal |
|---|-----|----------|----------|-------|---------|----------|
| <b>EQUIPOS DE RODAJE (jornada/alquiler)</b> |     |          |          |       |         |          |
| Cámara DVCAM SONY 370 + accesorios          | 1   | Jornadas | 150,00 € | 16%   | 24,00 € | 174,00 € |
| Micrófono inalámbrico Senheisser            | 1   | Jornadas | 42,00 €  | 16%   | 6,72 €  | 48,72 €  |
| Trípode Schatler                            | 1   | Jornadas | 60,00 €  | 16%   | 9,60 €  | 69,60 €  |
| Cableado                                    | 2   | Jornadas | 15,00 €  | 16%   | 4,80 €  | 34,80 €  |
| Auriculares AKG                             | 1   | Jornadas | 10,00 €  | 16%   | 1,60 €  | 11,60 €  |
| Maleta con 3 focos de 1000W + 3 trípodes    | 1   | Jornadas | 36,00 €  | 16%   | 5,76 €  | 41,76 €  |
| Monitor rodaje 12V. 6"                      | 1   | Jornadas | 36,00 €  | 16%   | 5,76 €  | 41,76 €  |
| <b>TOTAL GASTOS</b>                         |     |          |          |       | 58,24 € | 422,24 € |

- **Equipos de Edición (mínimos indispensables)**

| Lista conceptos                    | un. | Medida   | Precio    | % IVA | € IVA    | Subtotal   |
|------------------------------------|-----|----------|-----------|-------|----------|------------|
| <b>EQUIPOS DE EDICIÓN (compra)</b> |     |          |           |       |          |            |
| Disco Duro 1 Tb                    | 2   | Jornadas | 100,00 €  | 16%   | 32,00 €  | 232,00 €   |
| CPU: Mac Book Pro                  | 1   | Unidades | 250,00 €  | 16%   | 40,00 €  | 290,00 €   |
| Reproductor mini dv                | 1   | Unidades | 2000,00 € | 16%   | 320,00 € | 2.320,00 € |
| software Final Cut Pro             | 1   | Unidades | 500,00 €  | 16%   | 80,00 €  | 580,00 €   |
| software Adobe Photo Shop          | 1   | Unidades | 800,00 €  | 16%   | 128,00 € | 928,00 €   |
| software Adobe Photo After Effects | 1   | Unidades | 300,00 €  | 16%   | 48,00 €  | 348,00 €   |
|                                    | 1   | Unidades | 800,00 €  | 16%   | 128,00 € | 928,00 €   |
| <b>TOTAL GASTOS</b>                |     |          |           |       | 776,00 € | 5.626,00 € |

- **Otros Gastos.**

Se tendrá que tener también en cuenta los siguientes aspectos:

- Honorarios de los colaboradores.

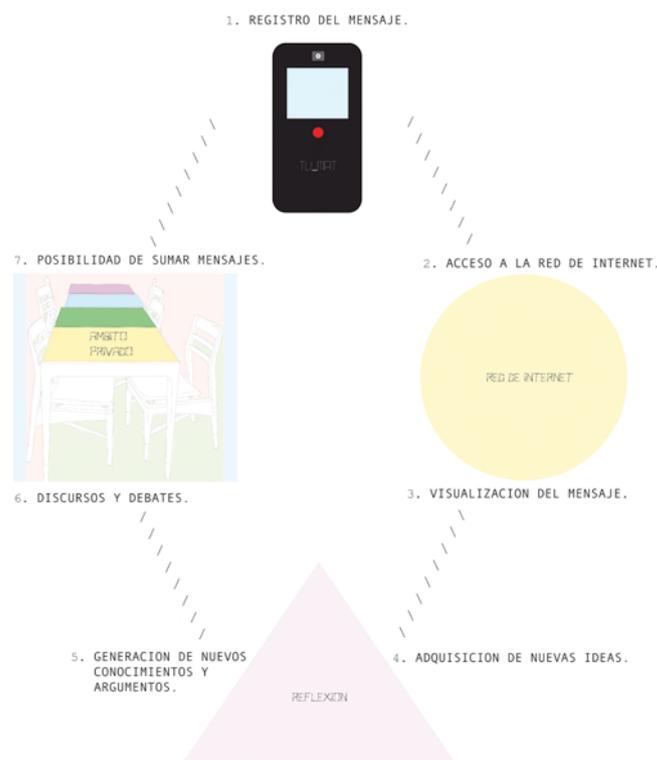
- Gastos específicos del funcionamiento: traslados, material fungible, etc.

#### 4.4. El *tv\_mat*. Diseño del dispositivo

Uno de los nuestros objetivos era encontrar una estrategia que permitiera la participación libre, activa y directa en nuestra programación.

Con esta finalidad se pensó que sería interesante generar un *remake* del Videomató de Barcelona TV (BTV), pero con tecnología de bajo coste. Gracias a las asignaturas impartidas en el Máster, se consiguió generar un dispositivo móvil, que pudiera ser ubicado en diferentes espacios del ámbito público, y que fuera vínculo entre los ciudadanos/as-espectadores/as-usuarios/as y nuestro proyecto. La *tv\_mat* permite registrar vídeo\_mensajes de 30 segundos de duración, que posteriormente serán emitidos mediante el programa que lleva el mismo nombre: *twart.tv*.

El objetivo final es generar el debate. En la figura siguiente podemos ver la secuencia que define el proceso.



#### **4.4.1. Objetivos**

Entre los objetivos del tv\_mat se encuentran los siguientes:

- dar a conocer la Plataforma;
- difundir su nombre y existencia;
- ser una herramienta de participación ciudadana en la creación de la programación de twart.tv;
- hacer posible la voz del espectador/a, como personaje activo en la dinámica de la oferta cultural; y
- fomentar y anunciar actividades de participación ciudadana.

#### **4.4.2. Caracterización descriptiva del dispositivo**

El dispositivo se caracteriza por:

- Ser físico y no movable, lo que permite la grabación de un vídeo de duración limitada, desde la ubicación en que se encuentra.
- Estar localizado en un punto concreto de un espacio público, al que se puede acceder e interactuar libremente. El lugar vendrá dado por la planificación previa de un itinerario anunciado en la web.
- El mensaje no viene coartado por ninguna indicación previa, salvo la duración del tiempo de grabación, pero no del mensaje; ya que se puede apretar y reiniciar la grabación tantas veces como se quiera.
- Su interfaz (*interface*) de usuario/a contempla la interactividad con los nuestros contenidos, dado que posibilita la grabación de un mensaje audiovisual.
- Su ubicación determina el encuadre; será el mismo para todas las grabaciones.
- El mecanismo de interacción empieza cuando el espectador/a pulsa el botón situado en el mismo dispositivo.

#### 4.4.3. Aspectos técnicos

##### a. Estructura externa:

- Estructura sólida, ya que su emplazamiento variará continuamente, y también es una garantía de durabilidad en el transporte.
- Medidas necesarias para acoger todos los componentes necesarios, que permiten funcionar la tv\_mat.
- Ser fácilmente transportable y desmontable, para facilitar su transporte.
- Por su seguridad, los materiales utilizados en su construcción deben ser no-conductores de electricidad, ya que contiene componentes conectados en la red eléctrica.
- Su ubicación será en espacios de acceso público, pero nunca a la intemperie, y no será expuesto a condiciones meteorológicas adversas.
- Estéticamente debe ser atractivo, para que capte la atención del espectador/a.

##### b. Estructura interna:

- La interfaz (*interface*) del usuario/a permitirá la grabación de un vídeo y su visualización inmediata.
- El proceso que realiza nuestro dispositivo consiste en:
  - la grabación de un vídeo,
  - su almacenamiento, y
  - en una sola reproducción del material registrado, la cual se hace efectiva inmediatamente después de finalizar la grabación.
- El proceso debe iniciarse solamente al pulsar el botón; pero por ningún motivo el pulsador podrá estar activo hasta que el

proceso no haya acabado.

- Se ha acordado que el tiempo de grabación sea 30 segundos, por lo tanto se calcula que el proceso total tendrá una duración de 1 minuto = 30 sg. (grabación) + 30 sg. (reproducción).
- Transcurrida la grabación podrá volverse a iniciar el proceso.
- El almacenamiento debe permitir guardar un gran número de vídeos; calculamos un máximo de 720 grabaciones por día (1 día=12 horas de acceso al espacio donde se encuentra ubicado la tv\_mat; 30 segundos grabación+30 segundos de reproducción= 1minut =1 proceso. Por lo tanto, 12 horas = 720 minutos = 720 procesos = 720 mensajes al día.

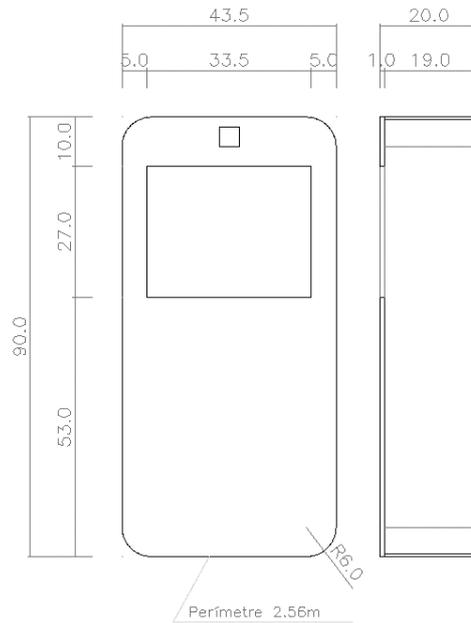
#### 4.4.4. Prototipos

##### 4.4.4.1. Esbozo

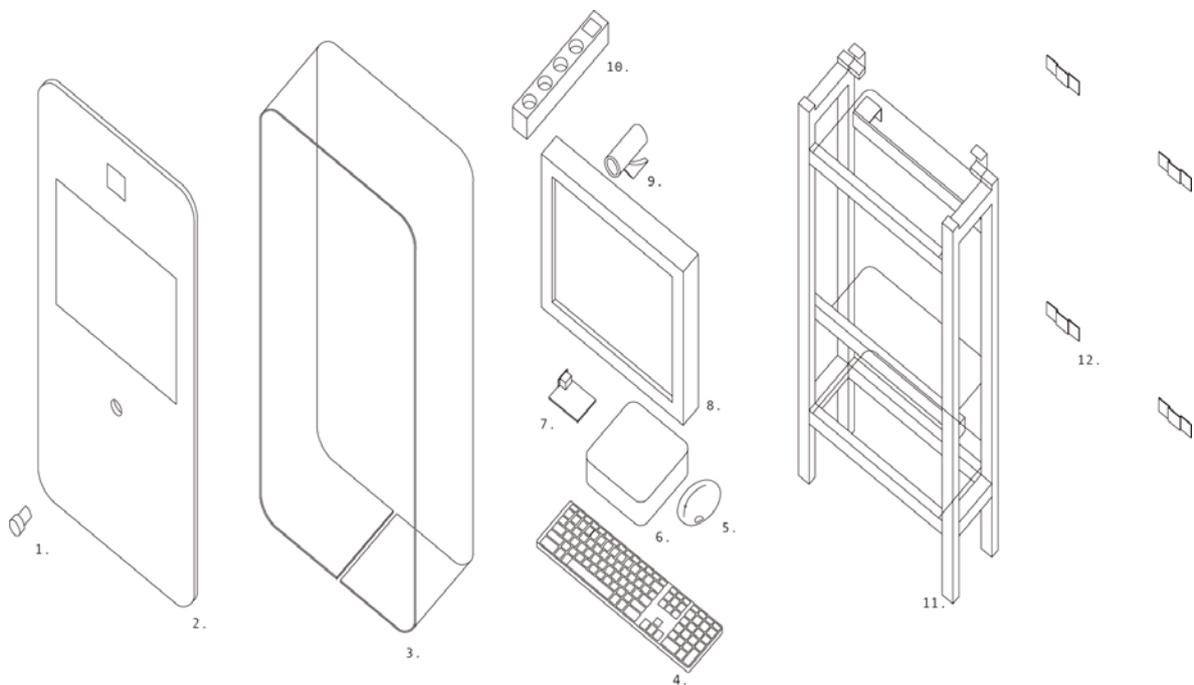


#### 4.4.4.2. Especificaciones técnicas del dispositivo

##### a. Escala:



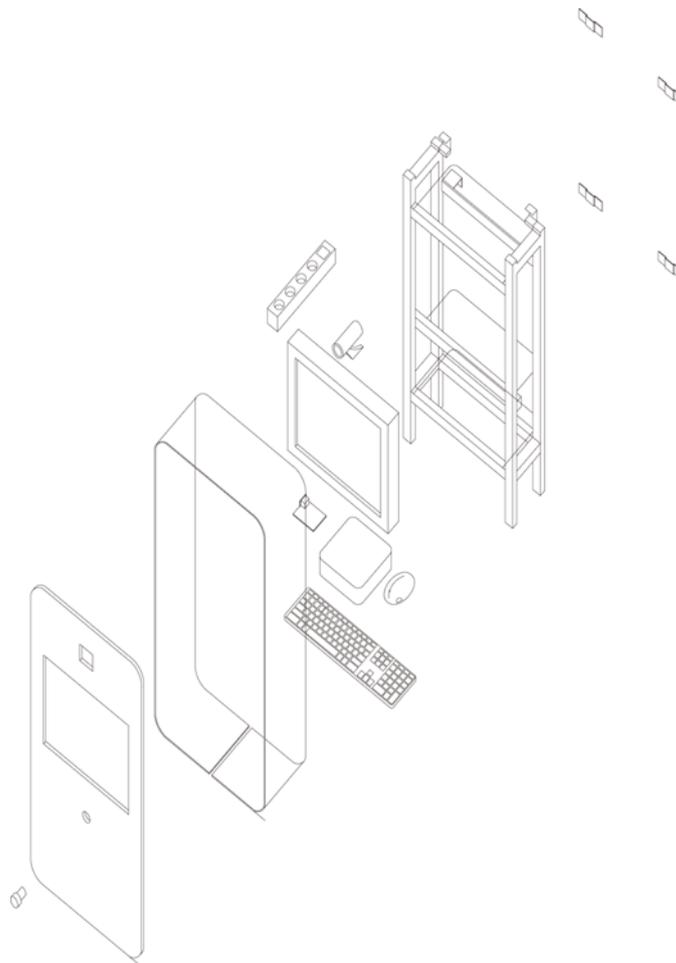
##### b. Componentes estructurales



1. Pieza de metacrilato, con calado en forma de círculo. Estará pintada la parte de detrás con esmalte negro, para preservar la ubicación de la

- pantalla y la cámara web.
2. Pieza de metacrilato doblada, con pistola de aire caliente.
  3. Teclado con conexión usb.
  4. Ratón con conexión usb.
  5. CPU.
  6. Placa Arduino Diecemilla.
  7. Monitor TFT.
  8. Web-cam con conexión Firewire (IEEE 1394).
  9. Regleta de 5 enchufes.
  10. Estructura de hierro soldado. Revestimiento de pintura con antioxidante.
  11. Garra (x4) de hierro soldada.

**c. Componentes funcionales:**



En el interior del dispositivo encontramos los componentes necesarios para que este pueda funcionar, y son los siguientes:

- Hardware:
  - minio\_mac: cpu. su elección se debe a su tamaño reducido.
  - pulsador iluminado con bombilla de 12 V.
  - transformador de 12 V.
  - web\_cam “Isight” de la marca Apple (que permite registrar imagen y sonido).
  - Cable *firewire*.
  - Placa de Arduino *diecemilla*.
  - Pantalla TFT 15 pulgadas.
  - Regleta de enchufes.
  - Cable usb.
  - Ratón y teclados con conexión usb.
  - Cables, cinta aislante, etc.
  
- Software:
  - Programa Maxmsp463.
  - Reproductor Jitter163.
  - Programa pach Arduino2MAX\_V.4.
  - Programa Arduino-0011.
  - Sistema operativo Mac Hueso X.

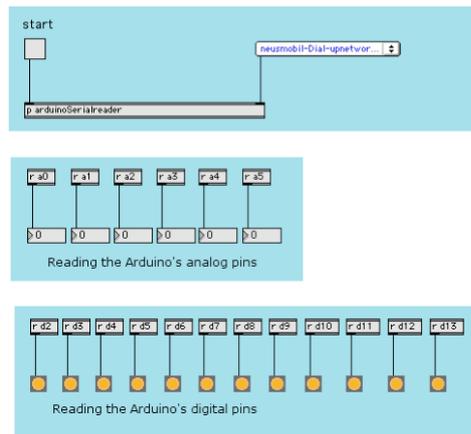
#### **d. Programación**

Los elementos que permiten elaborar el programa son principalmente tres y se han utilizado dos programas diferentes para realizarlo. El “Patcher grab” (que nos permite registrar y guardar) y el “Patcher movie” (que nos

permite la reproducción). La placa Arduino hace de conexión entre el pulsador del tv\_mat y el programa, que pone en funcionamiento el dispositivo.

En la figura siguiente tenemos el esquema de funcionamiento de la programación.

- Programación Arduino:

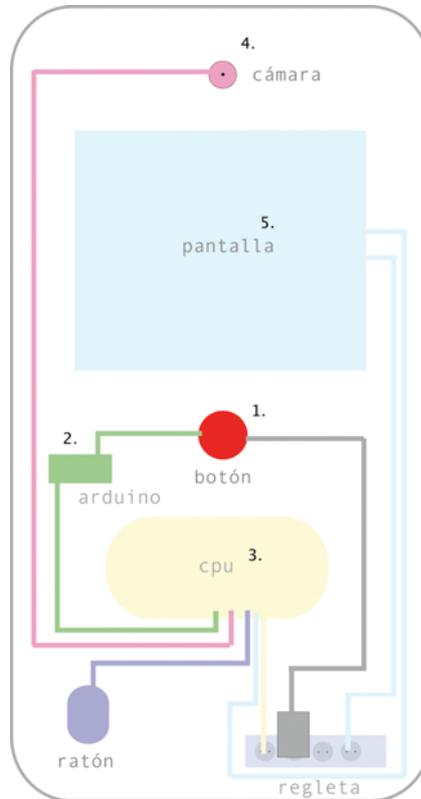


- Programación en Max:

Como podéis ver en la siguiente figura, para elaborar el programa, que nos permite hacer funcionar el dispositivo, utilizamos principalmente el Pacher grab del programa Max y el Patcher movie; el resto de los elementos funcionan con el botón que, al ser pulsado, envía la orden Arduino.



e. Conexiones y flujo de trabajo del dispositivo.



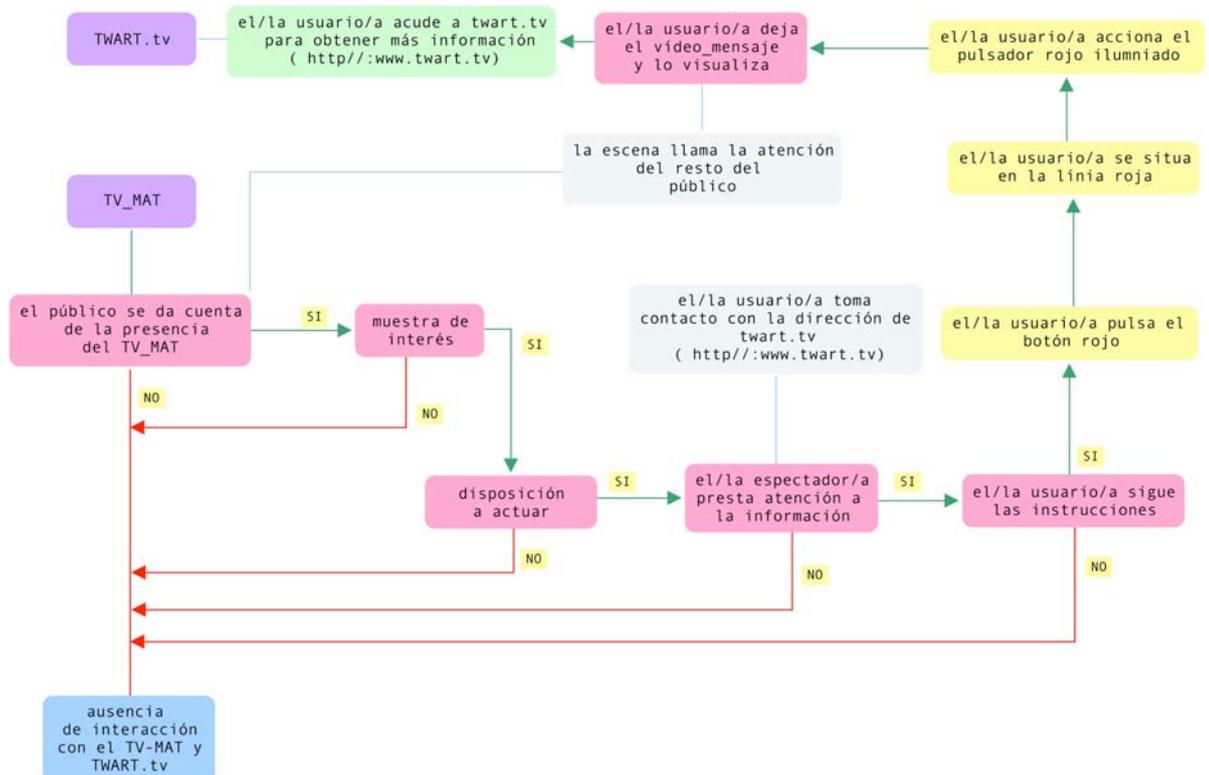
1. El pulsador, al ser accionado, envía la orden a la placa Arduino.
2. Arduino envía la orden a la CPU, donde nuestro programa se encuentra en funcionamiento a la espera de recibir la orden de accionamiento.
3. El programa de la CPU envía la orden de registrar (a la cámara), y nuestro programa almacena el vídeo y lo reproduce.
4. La pantalla hace visible todo el procedimiento.

#### 4.4.5. Estudio de la *usabilidad*

1. El espectador/a visualiza la tv\_mat.
2. El espectador/a localiza las instrucciones.

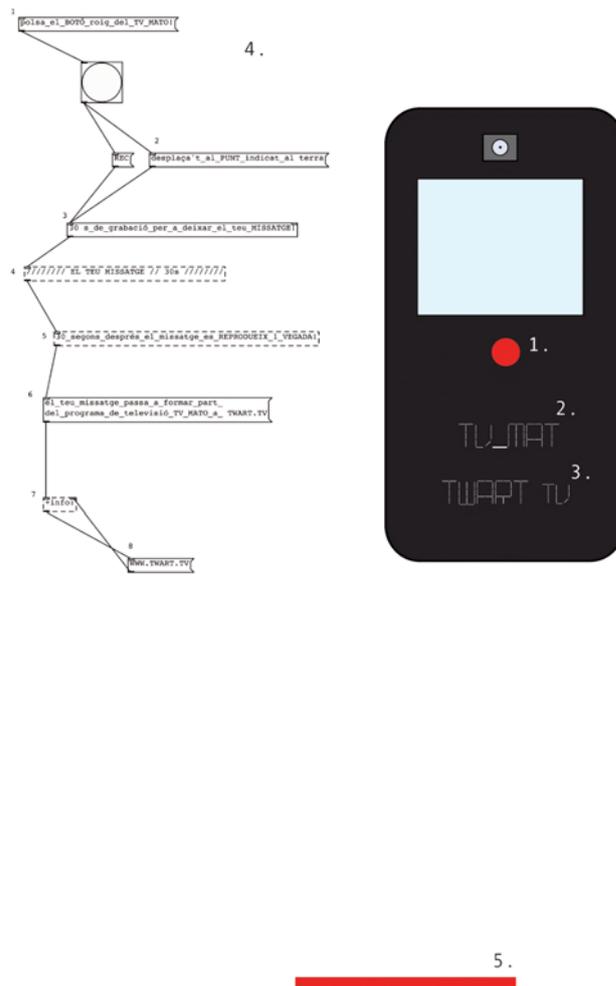
3. El espectador/a sigue las instrucciones y se sitúa en la línea roja situada en el suelo.
4. Después se pulsa el botón situado en el tv\_mat.
5. La imagen se congela, y a la parte superior derecha de la pantalla podéis leer la palabra REC (record) en rojo y de manera intermitente (para atraer vuestra atención). Que nos indica que el proceso de grabación se ha iniciado.
6. Durante este período de tiempo disponemos de 20 segundos para registrar nuestro vídeo\_mensaje.
7. Una vez consumidos los 20 segundos, el vídeo que acabamos de registrar se reproduce una vez en una pequeña pantalla que hay en la parte inferior izquierda del monitor del tv\_mat.

- Diagrama de flujo:



#### 4.4.6. Presentación del dispositivo

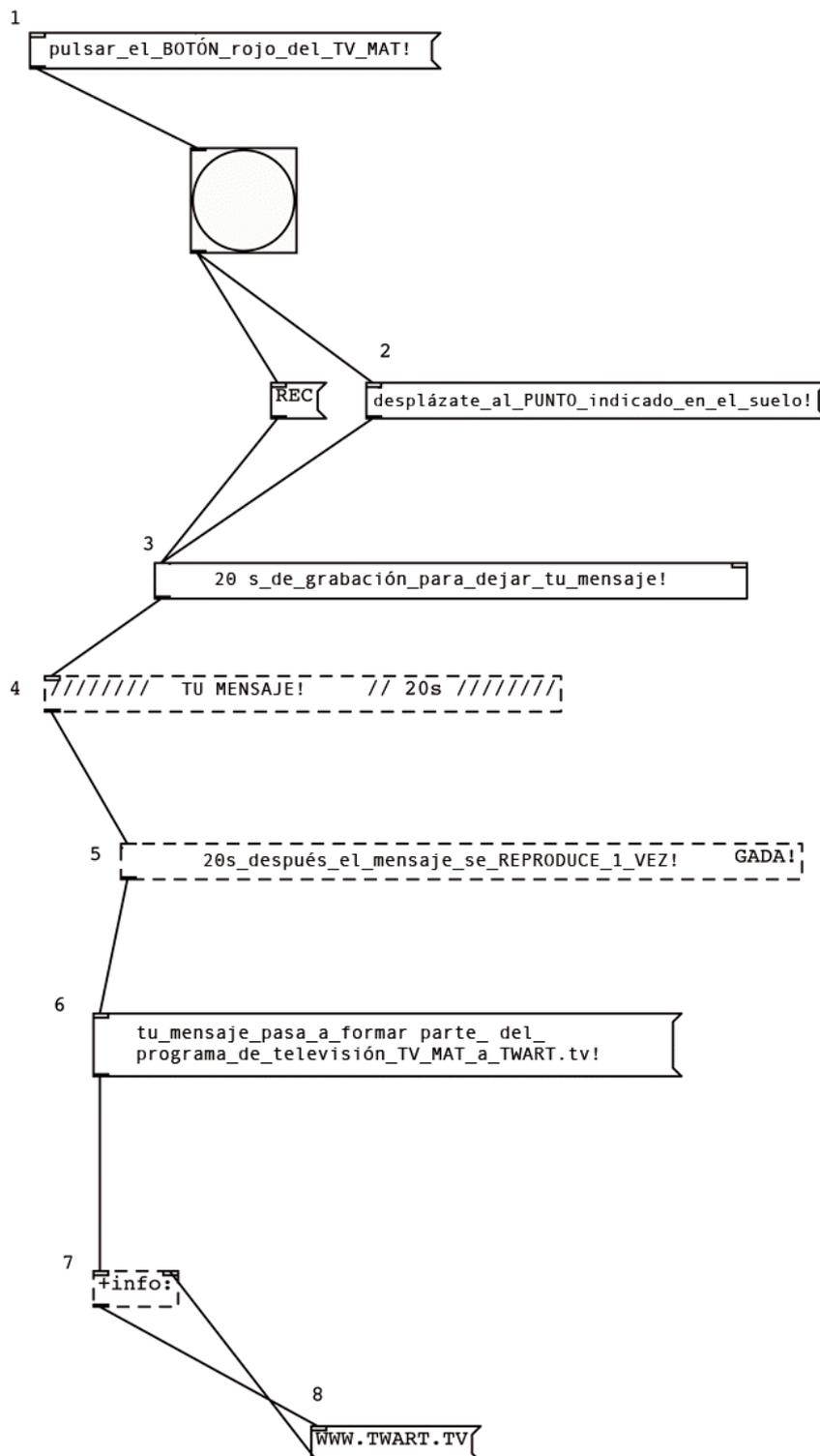
Para llamar la atención del espectador/a sobre la pieza, y que de manera intuitiva conozca y experimente con su funcionamiento, hemos diseñado la presentación siguiente.



1. El botón rojo, situado al tv\_mat, está iluminado.
2. El diseño de la pieza contiene el nombre del dispositivo, que corresponde al nombre del programa donde se emitirán los vídeos, y de la web: twart.tv.
3. El programa de twart.tv emitirá los contenidos obtenidos a través del dispositivo.
4. El diseño de la pieza también contiene el nombre de nuestra televisión on\_line que, al mismo tiempo, indica la dirección url: twart.tv.

5. Habrá a la vista instrucciones: donde se detalle el proceso, desde la grabación hasta la emisión on\_line del vídeo\_mensaje registrado.
6. Habrá una línea roja en el suelo, que indicará donde se debe ubicar el espectador/a para a que entre en el plano de la cámara (persona de una estatura aproximada a la media: 1,70cm). Adhesivo.

Detalle de las instrucciones:



#### **4.4.7. Montaje y ubicación**

##### **a. Ubicación:**

La elección del espacio, donde se ubicará la tv\_mate, dependerá de factores como:

- Que sea un lugar accesible y transitado.
- Que no se encuentre expuesto a condiciones climatológicas adversas.
- Que tanto la luz como el sonido sean, en cierta medida, controlables.

##### **b. Montaje:**

- Herramientas necesarias
  - Regla.
  - Metro.
  - Nivelador.
  - Lápiz.
  - Tornillos del 5 y del 10.
  - Volanderas.
  - Roscas.
  - Tacos fisher del 10.
  - Llave inglesa modulable.
  - Destornillador.
  - Taladrado.
  - Bridas.
  - Cinta aislante.
  - Spray de pintura de esmalte, color negro.
  - Soldador.
  - Hilo de estanque.
- Pieza principal.

Todas las uniones de las piezas estructurales (parte frontal, pieza lateral), tienen los orificios correspondientes para ser acopladas mediante tornillos a la estructura metálica. Una vez montada, la pieza es en sí compacta, y forma, en su conjunto, un solo objeto.

Para las necesidades de montaje se prevé:

- la ubicación de las garras, las cuales se venden con dos orificios cada una, para garantizar una sujeción correcta para el peso y las dimensiones del dispositivo sobre la pared. 4 garras x 2 tornillos =8 tornillos.
  - acompañaremos los tornillos con los tacos correspondientes para reforzar el anclaje.
  - una vez tengamos colocadas las garras, colgaremos la estructura en la pared. La altura a que se debe colgar es de 1,70 m, desde suelo hasta la mitad de la pantalla del vídeo\_mat.
- Elementos restantes:

Colocaremos los adhesivos de la línea roja del suelo, calculando las distancias, según el encuadre de la cámara y con el dispositivo en funcionamiento. Las instrucciones estarán sobre la pared, acompañando la tv\_mat, tanto a la izquierda como la derecha.

#### 4.4.8. Presupuesto

| <b>tv_mat:</b>                 |               |                 |            |            |                 |  |
|--------------------------------|---------------|-----------------|------------|------------|-----------------|--|
| <b>PRESUPUESTO.</b>            |               |                 |            |            |                 |  |
| <b>Gastos</b>                  |               |                 |            |            |                 |  |
| <b>Lista conceptos</b>         | <b>Precio</b> | <b>Subtotal</b> | <b>IVA</b> | <b>IVA</b> | <b>Subtotal</b> |  |
| Cámara web Isight<br>(2a mano) | 50,00<br>€    | 50,00 €         | 16%        | 8,00 €     | 58,00 €         |  |

|                                    |          |                 |     |                 |                   |
|------------------------------------|----------|-----------------|-----|-----------------|-------------------|
| Estructura hierro                  | 80,00 €  | 80,00 €         | 16% | 12,80 €         | 92,80 €           |
| Estructura metacrilato             | 80,00 €  | 80,00 €         | 16% | 12,80 €         | 92,80 €           |
| cpu + componentes                  | 500,00 € | 500,00 €        | 16% | 80,00 €         | 580,00 €          |
| Placa Arduino                      | 40,00 €  | 40,00 €         | 16% | 6,40 €          | 46,40 €           |
| Pantalla (2a mano)                 | 100,00 € | 100,00 €        | 16% | 16,00 €         | 116,00 €          |
| Pulsador componentes +             | 20,00 €  | 20,00 €         | 16% | 3,20 €          | 23,20 €           |
| Componentes estéticos              | 10,00 €  | 10,00 €         | 16% | 1,60 €          | 11,60 €           |
| Componentes eléctricos             | 15,00 €  | 15,00 €         | 16% | 2,40 €          | 17,40 €           |
| Herramientas, materiales fungibles | 30,00 €  | 30,00 €         | 16% | 4,80 €          | 34,80 €           |
| <b>TOTAL GASTOS</b>                |          | <b>925,00 €</b> |     | <b>148,00 €</b> | <b>1.073,00 €</b> |

Hay que tener en cuenta que en el presupuesto sólo se han calculado los materiales empleados.

Para que el presupuesto fuera completo, habría que añadir los honorarios del programador/a, tener en cuenta el IRPF (15%) más los honorarios<sup>40</sup> por la producción de la obra, que corresponden a un 15% del presupuesto total, más el IRPF correspondiente.

Queremos hacer constar que nuestra intención era hacer uso del programa de código abierto *Pure Data*. Pero ante los problemas que nos planteaba ya, desde un principio, optamos por utilizar el programa *Max* de la empresa Cycling '74.

<sup>40</sup>Ver Código de Buenas Prácticas Profesionales a las Artes Visuales, p.16. [<http://bonespractiques.aavc.net/es/codi>]

#### 4.4.9. Resultado / imágenes

Gracias a la participación del Máster Oficial de Artes Visuales y Multimedia a Observatorio 2008, After the Future. (9º Festival Internacional de Investigación Artística de Valencia), la tv\_mat fue presentada en público en junio del 2008, en la sección Máster Programme. Las imágenes que se pueden ver a continuación fueron tomadas en la exposición.



Vista general del del tv mat en Observatori 2008



Vista de perfil del tv\_mat. Observatori 2008.



Fotogramas vídeo-mensajes en Observatori 2008.

## **5. Consideraciones para el futuro**

Nuestra investigación es un trabajo en proceso, ya que además de las conclusiones extraídas de la parte teórica –que nos han servido para construir los fundamentos de nuestra Plataforma Televisiva– también son muy importantes las aportaciones que puedan resultar del funcionamiento de ésta. Ya que debemos tener en cuenta que la tecnología aplicada en Internet crece y se desarrolla de forma desmesurada y, previsiblemente, las estructuras funcionales tienden, con cierta celeridad, a quedarse desfasadas.

No obstante, estamos convencidos que esta evolución tenderá, en todo caso, a favorecer la velocidad de transmisión y a mejorar la calidad de recepción y producción de contenidos. Por lo que pensamos que, en última instancia, favorecerá al funcionamiento de nuestra Plataforma.

De la dinámica de la cual podremos deducir, en un futuro próximo, conclusiones sobre la evolución de nuestro Proyecto.



## 6. Resumen en valenciano

*La twart.tv, una televisió 2.0 per a la difusió, intermediació i experimentació de les pràctiques artístiques contemporànies, es un projecte que té per objectiu desenvolupar els mecanismes necessaris per a disposar d'un espai virtual interactiu amb continguts audiovisuals. El propòsit final es fer real l'existència d'una televisió com a instrument que proporcione interacció social i siga capaç de democratitzar l'experiència cultural.*



## 7. Bibliografía

### LIBROS

BAIGORRI, Laura (2002): "Vídeo: primera etapa. El vídeo en el Contexto social y artístico de los años 60/70", en *Revista Brumaria* núm. 4, Madrid. [ISBN: 978-84-612-0336-9]

BAIGORRI, L./ CILLERUELO, L. (2006): "Limpio. Arte. Practicas estéticas y políticas en la red", en *Revista Brumaria* núm. 6, Madrid. [ISBN: 84-475-3046-9]

BONETE, E./ DUELOS, J./ MERCADER, A./ MUNTADAS, A.(1980): *En torno al Vídeo*, col. Punto y Línea, editorial Gustavo Gili, Barcelona. [ISBN: 84-252-0988-9]

BORDIEU, Pierre (2003): *Sobre la televisión*, trad. Thomas Kauf, edit. Anagrama, Barcelona. [ISBN: 84-339-6803-3]

BUENO, Gustavo (2000): *Televisión, apariencia y verdad*, editotial Gedisa, Barcelona.

DDAA (2007): *Horizonte TV, perspectivas de otra televisión posible*, edita Jordi Sánchez, Barcelona. [ISBN: 978-84-9850-022-8]

DDAA (2006): *La televisión no lo filma, zemos98 (octava edición)*, Universidad Internacional de Andalucía (entre otros, ed.), Sevilla. [ISBN: 84-7993-038-1]

DDAA (2004): "Televisión, la mirada en construcción", en *Revista Archipiélago* núm. 60, editorial Archipiélago, Barcelona. [ISSN: 0214-2686]

PÉREZ ORNIA, J.R. (1991): *El arte del vídeo, introducción a la historia del vídeo experimental*, ediciones del Serbal, Barcelona.[ISBN: 84-7628-080-7]

RAMONET, Ignacio [ed.] (2002): *La puesto. Multimedia, Internet y globalización económica*, trad. Antonio Albiñana, Barcelona, Icaria, 2002. [ISBN: 84-7426-557-6]

SHAMBERG, M./ RAINDANCE TELEVISION (1971): *Guerrilla Television*, Editorial Holt: Rinehart and Winston, New York.

## TEXTOS

ACUÑA, Claudia (2005): “Ni representar, ni juzgar: La comunicación como territorio de vida; entrevista con Claudia Acuña”, del medio argentino de comunicación social *La Vaca*; Edición núm. 13, *Periódico Diagonal* [<http://www.diagonalperiodico.net>].

AGUADED GÓMEZ, J.L. (2003): “La educación en la televisión: hacia una necesaria integración”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

AMELLER, Carles (1999): “Miedo a una comunicación contextual. La experiencia de videonou/servicio de vídeo comunitario”, en *Revista Banda Aparto* núm. 16, Ediciones de la Mirada, Valencia. [Actualmente se puede encontrar a: <http://www.zemos98.org>]

ANDRÉS, Tomás de (2003): “La Inteligencia Fílmica como capacidad de comprensión del mensaje audiovisual: ¿Una más a añadir en el Club de las Inteligencias Múltiples?”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

ARAÑO, Juan Carlos (2003): “Al principio fue la imagen y no la palabra”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, núm. 4 (ejemplar dedicado a: *Televisión educativa: retorno y utopía*). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

BAIGORRI, Laura (197-2002): *El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla Televisión a la Resistencia en la red*; en [<http://aleph-arts.org/no+tv>].

–(2005): “Vídeo y creación colectiva: azar y necesidad”, en *Creación e Inteligencia Colectiva*, edita Asociación Cultural Comencemos Empecemos, Sevilla. [<http://www.zemos98.org>]

BONETE, Eugeni (2008): “La televisión, de frente y de perfil”, en *Muntadas, La construcción del miedo y la pérdida de lo público*, catálogo de la exposición celebrada al Centro José Guerrero, edita Diputación Provincial de Granada, Granada. [ISBN: 978-84-7807-464-8] [<http://blog.centroguerrero.org/wp-content/uploads/catalogoMuntadas.pdf>]

BOYLE, Deidre (1999): “Un epílogo para la Guerrilla TV”, publicado en

*Acción Paralela* núm. 5. [<http://www.accpa.org>]

BREA, José Luis (1997-2002): *No + tv*, en [<http://aleph-arts.org/no+tv>].

CILLERUELO, Lourdes (2007): “Fósiles y monstruos: comunidades y redes sociales artísticas en el Estado Español”, en *Inclusiva.net Nuevas dinámicas artísticas en modo web.2*, edita Área de las Artes. Dirección General de Promoción y Proyectos Culturales. Madrid. [isbn: 978-84-96102-35-4] [[http://medialab-prado.es/article/fosiles\\_y\\_monstruos\\_comunidades\\_y\\_redes\\_sociales\\_artisticas\\_en\\_el\\_estado\\_espanol2](http://medialab-prado.es/article/fosiles_y_monstruos_comunidades_y_redes_sociales_artisticas_en_el_estado_espanol2)]

DDAA (2000): “Enseñanza del arte hoy en día”, en *Zehar: Revista de Arteleku* núm. 42 (Construir la Intermediación). [<http://www.arteleku.net>]

DDAA (2003): “Nuevas tecnologías: ¡Que empiece el espectáculo!” (sección: Experiencias), en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

DDAA (2004): “Entrevista a Spegnila Tv, Telestreet de Roma”, publicada en el último número de *Nero Magazine*, revista cultural autogestionada, de distribución gratuita, Roma.

DDAA (2006): “Radio y TV dejan de ser Servicio Público; las radios libres toman la palabra; la UE y la transición digital”, en *Especial Políticas del Sector Audiovisual Edición* núm. 24. *Periódico Diagonal*. [<http://www.diagonalperiodico.net>], 2006.

FOLGUERA, Antonia (2008). “Entrevista a Antonia Folguera, Horizonte TV”, en *Zemos98* [<http://www.zemos98.org>].

FUNDACIÓN RODRÍGUEZ (s.d.): “Intervenciones TV”; en *Fundación rdz* [<http://www.rdz-fundazioa.net>]

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (2003): “La televisión escolar en España (Relato de una experiencia única)”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

GARCÍA MANTILLA, Agustín (2003): “¿Se necesaria una TV para la educación?”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

IBÁÑEZ, Juan Carlos (2003): “La programación de espacios culturales y

divulgativos (1990-2003)", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4, 2003. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

JIMÉNEZ, Joan (2008): "Entrevista a Joan Jiménez de Houyhnhnms", en *Zemos98*. [<http://www.zemos98.org>]

JIMÉNEZ, Pedro (2008): "¿Cuántas algarobillas se ha matado a la televisión?", en *Muntadas. La construcción del miedo y la pérdida de lo público*, catálogo de la exposición celebrada al Centro José Guerrero, edita Diputación Provincial de Granada, Granada, [ISBN: 978-84-7807-464-8] [<http://blog.centroguerrero.org/wp-content/uploads/catalogoMuntadas.pdf>]

MARTÍN PRADERA, Juan (2003a): "Lorna, 1079-84 Lynn Hershman", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

-(2003b): "Piazza Virtuale, Van Gogh TV-Ponton European Medialab Arte", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4, 2003. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

MITXELENA, P./ IMAZ, I. (2000): "Construir la intermediación, ser artista", en *Zehar: Revista de Arteleku* núm. 42 (Construir la intermediación). [<http://www.arteleku.net>]

ÖBRIST, Hans-Ulrich (1997-2002): *Arkipelag TV. Una conversación con Alexander Kluge*; en [<http://aleph-arts.org/no+tv>].

OJEDA-CASTAÑEDA, Gerardo (2003): "Televisión educativa iberoamericana, una década de innovación educocomunicativa", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

PENELA, Maria/ SMET, Eduardo (2003): "La aventura del saber: génesis y desarrollo de uno espacio educativo", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [<http://reddigital.cnice.mecd.es/4/>]

QUERO GERVILLA, Mercedes (2003): "Televisión: niñera y compañera. Panorama del consumo televisivo en España", en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4.

(ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [[http:// reddigital.cnice.mecd.es/4/](http://reddigital.cnice.mecd.es/4/)]

RAMÍREZ, Juan Antonio (2000): “*Sobrevivir a la enseñanza*”, en *Zehar: Revista de Arteleku* núm. 42 (Construir la Intermediación). [<http://www.arteleku.net>]

RODRÍGUEZ MALMIERCA, M<sup>a</sup>J./ GROMAZ CAMPOS, Manuel (2003): “Los jóvenes vistos desde los jóvenes: un programa de televisión y un proyecto educativo del IES Puerta Bonita”, en *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas* núm. 4. (ejemplar dedicado a: Televisión educativa: retorno y utopía). [ISSN 1696-0823] [[http:// reddigital.cnice.mecd.es/4/](http://reddigital.cnice.mecd.es/4/)]

SORIANO, Josevi (2004): “*Historia de Telepiés*”; artículo sobre la gestación de este colectivo que dió lugar a SinAntena”, en *Zemos98\_6 unespacio y un tiempo para la cultura audiovisual*, edita Unía y la Asociación Cultural Comencemos Empecemos, Andalucía. [ISBN: 84-7993-031-4] [<http://www.zemos98.org>]

TRIGUEROS, Carlos (1999): “VÍdeo doméstico, bricolage electrónico”, en *Acción Paralela* núm. 5. [ <http://www.accpa.org>]

## **CATÁLOGOS:**

DO IT.TV; [http://aleph-arts.org/doit\\_tv/index.html](http://aleph-arts.org/doit_tv/index.html)

ARKIPELAG TV;

[http://www.artnode.se/artorbit/issue2/f\\_arkipelagtv/f\\_arkipelagtv.html](http://www.artnode.se/artorbit/issue2/f_arkipelagtv/f_arkipelagtv.html)

*En el lado de la Televisión* (2002): catálogo de la exposición el Espacio de Arte Contemporáneo de Castellón, un proyecto de Jorge Luis Marzo, editado por la Generalidad Valenciana, Valencia. [ISBN: 84-482-3242-9].

*LISTOS PARA RODAR, GALERÍA TELEVISIVA GERRY SCHUM – VIDEOGALERÍA SCHUM* (2005): catálogo de la exposición en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla.

*Muntadas. La construcción del miedo y la pérdida de lo público* (2008): catálogo de la exposición celebrada al Centro José Guerrero, edita Diputación Provincial de Granada, Granada. [ISBN: 978-84-7807-464-8]. [<http://blog.centroguerrero.org/wp-content/uploads/catalogoMuntadas.pdf>]

## VÍDEOGRAFÍA:

RODRÍGUEZ, Fito/ ARRÁZOLA-OÑATE, Cristina (2007): *Emisión 07. Experiencias alternativas en Televisión*; [<http://www.zemos98.org/spip.php?article1040>]

MARTORELL, Joan Carles/ GIL, Felipe G. (2008): *We TV*. [extracto de la emisión del programa *Metrópolis* de la 2 (01-02-2009): <http://juanlusanchez.blip.tv/diquelo/1729361/>]

## ENLACES DE INTERNET

Los web\_tv: se caracterizan generalmente por autodenominar-se, ellos mismos, canales de televisión, o que usan la terminación [.tv].

<http://www.geekentertainment.tv>

Geek Entertainment tv cubre acontecimientos relacionados con la tecnología, la robótica, el Internet 2.0 y todo tipo de temas alrededor de la cultura *geek*. En esta televisión se unen varias tecnologías y herramientas.

<http://www.pluralia.tv>

<http://213.134.46.48>

Tela Clip TV es un canal on\_line de noticias, hecho por y para niños (7-16 años).

<http://video.ningunlugar.org>

Es “un espacio para compartir material audiovisual relacionado con la reflexión y la acción crítica, delante del opresión del actual sistema normativo de roles de sexo-género.”

<http://www.animalario.tv>

El web Animalario.tv se define como una especie de *pot-pourri* experimental, que incluye información sobre trabajos relacionados con el apropiacionismo artístico, falsos documentales, cine de ensayo, etc.

<http://www.arcoiris.tv>

Es una televisión de Internet, de acceso gratuito.

<http://www.artchannel.info>

Canal de televisión sobre arte.

<http://www.arteleku.net>

Web de Arteleku que contiene Arteleku TV, donde podemos ver las

actividades que se llevan a cabo en este centro de producción e investigación artística.

<http://www.artivi.com>

Artivi se una TV\_Web que produce programas sobre el mundo del arte contemporáneo.

<http://www.balzac.tv>

tv emite pequeños reportajes, que se renuevan semanalmente, y que pretenden mostrarnos una visión narrativa y global del siglo XXI.

<http://www.berlinerkunstkontakter.de>

TV-web informa sobre arte contemporáneo a Berlín, principalmente.

<http://www.bmetv.net>

TV-web cuenta con un amplio abanico de programación, arte, música, educación, etc.

<http://www.canalculturatv.cat>

Es un canal que muestra y difunde la oferta cultural de Cataluña.

<http://www.celdatv.com>

CeldaTV es un canal de televisión dedicado íntegramente a la cultura.

<http://www.creativtv.net>

TV-web informa sobre arte contemporáneo.

<http://www.critical-mas.tv>

TV-Web mezcla todo tipo de contenidos (limpio-arte, vídeos, imágenes, sonido, etc.).

<http://www.deepdishtv.org>

Página web que documenta la trayectoria de Deep Dish Tv; una televisión que actuaba como laboratorio para la construcción de una producción audiovisual democrática. Archivo con pago previo.

<http://www.girl.tv>

Se autodefine como un proyecto de limpio-arte, que contiene intrínsecamente vídeos, instalaciones audiovisuales, botones interactivos, etc.

<http://www.horitzo.tv>

HoritzóTV es un proyecto de difusión de agentes y de propuestas audiovisuales de todas partes del mundo, que emite desde plataformas analógicas y digitales.

<http://www.houyhnhnms.tv>

tv es una nueva comunidad, o red social, formada miedos creadores y

nuevos espectadores de arte audiovisual.

<http://www.intervenciones.tv>

Es un proyecto que sirve como catalizador de experiencias televisivas y audiovisuales.

<http://www.labeltv.ch>

TV-web cuenta con un amplio abanico de programación sobre arte, música, educación, etc.

<http://www.lambdastream.tv>

Esta compañía ha estado pionera de las televisiones universitarias. Se trata de un medio extraordinario para la docencia virtual, como también para la difusión internacional de actividades universitarias.

<http://www.mangorodja.org>

Redes humanas alrededor de la creación audiovisual y de la televisión comunitaria.

<http://www.neave.tv>

Televisión sin contexto. Recopilación de vídeos.

<http://www.neokinok.tv>

tv trabaja sobre la televisión experimental y la análisis de los medios de comunicación. Contiene diferentes canales de televisión temporal.

<http://www.newarttv.com>

Produce y emite contenidos audiovisuales sobre el mundo del arte.

<http://www.nosideoedison.net>

Espacio de creación de contenidos audiovisuales de forma colectiva, a partir de teléfonos móviles con videocámara.

<http://www.papertiger.org>

Página web de Papel Tiger Television, televisión experimental que trabaja desde el 1981.

<http://www.rebell.tv>

tv adopta varias formas on\_line: es una televisión, una revista, una radio, un bloque... y centra sus contenidos en cuatro temas concretos: economía, política, ciencia y arte.

<http://www.sinantena.net>

“proyecto de televisión libre que emite por Internet utilizando herramientas de software libre”.

<http://www.slum-tv.info>

Proyecto que búsqueda documentar, audiovisualmente, la vida de la

población de Mathare, el más gran suburbio de Kenia; donde 700.000 habitantes malviven sin agua ni electricidad.

<http://www.tvlata.org>

Laboratorio de comunicación, televisión experimental y creación audiovisual (Brasil).

<http://www.vernissage.tv>

Trabajan entorno al mundo del arte, registrando todo tipo de acontecimientos (inauguraciones, festivales, etc...), con entrevistas y documentación.

<http://www.worldart.com>

tv on\_line sobre el mundo del arte, incluye secciones diversas, como música, danza, animación, comedia, etc...

<http://www.xalt-art.tv>

Revista *on\_line* sobre inversiones en arte, previo pago.

<http://www.zalea.org>

Zalea Tv se define como una televisión libre en la red de Internet.

<http://zonachana.info>

ZonaChanaTV tiene por objetivo el estudio de la relación entre creación artística y los usos sociales de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC).

## **PLATAFORMAS QUE PERMITEN A LOS USUARIOS SUBIR, COMPARTIR Y VER VÍDEOS A LA RED DE INTERNET**

<http://www.ubu.com>

Archivo de producciones audiovisuales experimentales.

<http://p2p.kinoki.org/>

Sección *download* de cine y documental social y político.

<http://politube.org>

Distribuidora de vídeos de producciones independientes, relacionadas con el activismo, política, medio ambiente, etc.

<http://video.google.com>

Google Vídeo es un servicio de Google que permite subir vídeos a sus servidores, para que cualquier persona los pueda buscar y verlos directamente desde su navegador web.

<http://www.blip.tv>

Servidor de vídeos gratuito.

<http://www.dailymotion.com>

Dailymotion es un lugar web que da un servicio de alojamiento de vídeos.

<http://www.giss.tv>

Servicio de *streaming gratuito*, con software libre.

<http://www.myspace.com>

Como podemos leer a la página principal, MySpace.com es un lugar web de interacción social, formado por perfiles personales de usuarios/as, que incluye redes de amigos, grupos, bloques, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicar unos usuarios con otros y un buscador interno. Se trata, por lo tanto, de un portal que permite poner en contacto gente de todo el mundo a través de Internet y así compartir intereses.

<http://www.vimeo.com>

lugar web por compartir vídeos gratuitamente.

<http://www.youtube.com>

YouTube es un lugar web que permite a los usuarios/as subir, ver y compartir vídeos.

## **ORGANIZACIONES VINCULABLES A LA CONEXIÓN ENTRE EL ARTE Y EL AUDIOVISUAL**

<http://www.videoformes.com>

Desde el 1986, *Vidéoformes* explora y presenta creaciones artísticas que experimentan y inventan nuevas formas y lenguajes a través del vídeo. (Francia)

<http://www.gohan.cc>

Gohan es parte del Campus Milla Digital, *concebido* por el Ayuntamiento de Zaragoza, España. Se define como una sociedad de cultura libre (medios, arte y tecnología). Organizó en la capital del Aragón, junto a Sinantena, las *Jornadas de Televisiones Alternativas*.

<http://catalogue.montevideo.nl>

El The Netherlands Media Arte Institute aloja una gran colección de trabajos de vídeo-arte e instalaciones. Organiza exposiciones en cooperación con galerías, museos, etc.

<http://www.atasite.org>

Desde el '80, Artists' Television Access, se da apoyo a la producción de artistas que trabajan en el cine independiente y el videoarte. Ofrece formación y equipamiento para la investigación.

<http://www.bavc.org>

BAVC (Bay área vídeo coalition), 1976, es una página web del grupo de videoartistas y activistas BAVC.

<http://www.experimentalstvcenter.org>

Centro fundado el 1971, que tiene por objetivo difundir y dar apoyo a los artistas que trabajan investigando con las nuevas tecnologías.

<http://www.experimentosculturales.com>

Experimentos Culturales se un colectivo ecuatoriano y una revista, que trabajan entorno al intercambio de opiniones y reflexiones desde la investigación, la creación artística, la gestión y producción de acontecimientos culturales y la comunicación. (Ecuador)

<http://www.hamacaonline.net>

Hamaca es una distribuidora de videoarte y artes electrónicas.

<http://www.mediateletipos.net>

Ofrece noticias sobre arte sonoro, videoarte, cine experimental y arte electrónico.

<http://www.radicalsoftware.org>

El web de Radicalsoftware ofrece la posibilidad de acceder y descargar, en formato pdf, todas las ediciones de esta revista emblemática sobre el vídeo independiente y el vídeo arte.

<http://www.rdz-fundazioa.net>

La Fundación Rodríguez esta formada por Arturo (Fito) Rodríguez y/o Natxo Rodríguez, que llevan a cabo diferentes proyectos, como *Intervenciones TV*.

<http://www.umatic.cl>

Fondo de de investigación sobre el videoarte en Chile.

<http://www.vdb.org>

VDB (vídeo fecha bank), representa un fondo de vídeos hechos por artistas de los audiovisuales de EE UU y sobre los vídeos de artistas de EE UU.

<http://www.zemos98.org>

ZEMOS98 es un colectivo de creación y producción cultural, de ámbito internacional, que desarrolla su actividad en Sevilla desde 1995. Está

formado por un equipo de comunicólogos y tecnólogos de la imagen y el sonido, que están en la red de Internet con un espacio de comunicación, de aprendizaje y de creación.

<http://www.vadfestival.net>

VAD, Festival Internacional de Vídeo y Artes Digitales de Gerona. Se celebra todos los años, desde el 2003.

## **RECURSOS PARA LA INVESTIGACIÓN**

<http://www.archive.org>

En The Internet Archive podemos encontrar copias de webs que han desaparecido, se constituye como archivo de Internet.

<http://www.artesonoro.org>

Espacio de difusión sonora, el objetivo del que se servir de puerta de acceso a proyectos y artistas que trabajan en la promoción y divulgación del fenómeno sonido-espacio de difusión sonora.

<http://www.badarte.com.ar>

BaDArtE se una base de datos sobre recursos para las Artes Electrónicas.

<http://www.gtlic.ssr.upm.es/soci/regulaci/tvdigital/ventanatv.htm>

Este web tiene por objetivo recoger y mostrar, de forma clara, los aspectos más exitosas de la regulación de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

## **RECURSOS SOBRE LA TÉCNICA**

tutoriales, técnicas, portales, foros de vídeo digital.

<http://www.videoedicion.org>

Web que se dedica a la edición de vídeo. Contiene manuales, tutoriales, software, etc.

<http://www.imagendv.com>

Página personal dedicada al vídeo digital: cámaras, edición, tutoriales... incluye el imprescindible foro.

<http://www.dreamvideo.it>

Portal italiano dedicado a la producción de vídeo

<http://www.videonetwork.org/video.html>

Una iniciativa sin ánimo de lucro que tiene por objetivo apoyar a aquellos

que utilizan el vídeo como medio para un “Cambio Positivo” .

<http://spanish.doom9.org>

Com “ripear” dvds.

<http://www.videohelp.com>

Todo sobre DVD, SVCD y otros formatos, reproductores...

<http://www.epanorama.net>

Directorio de información sobre diferentes temas, incluido el vídeo.

### **OTROS:**

<http://artfair.artreview.com>

Espacio virtual 3d / museo virtual.



## 8. Apéndice documental

### 8.1. Modelo de la ficha de análisis de las plataformas televisivas online.

|  |  |  |                          | Núm. FICHA               |                   |                          |                          |
|--|--|--|--------------------------|--------------------------|-------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>IDENTIDAD</b>                       | NOMBRE:                                  |  |                          |                          |                   |                          |                          |
|  | LOGO / MOSCA:                            |  |                          |                          |                   |                          |                          |
|  | URL:                                     |  |                          |                          |                   |                          |                          |
|  | IDIOMA:                                  |  | -----;-----;-----;-----  |                          |                   |                          |                          |
|  | DISEÑO ESTRUCTURA:                       | TV   |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
|  |  | WEB TV   |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
|  |  | VÍDEO BLOG   |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
|  |  | ARCHIVO DE VÍDEOS  |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
|  | TEMATICA GENERAL DE LOS CONTENIDOS:      | EXPERIMENTAL   |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
|  |  | INSTITUCIONES PRIVADAS DE ARTE (galerías, fundaciones, etc.) |                          | <input type="checkbox"/> |                   |                          |                          |
| INSTITUCIONES PÚBLICAS DE ARTE         |  | <input type="checkbox"/>                                     |                          |                          |                   |                          |                          |
| EVENTOS ARTÍSTICOS                     |  | <input type="checkbox"/>                                     |                          |                          |                   |                          |                          |
| DOCUMENTACIÓN DEL MUNDO DEL ARTE       |  | <input type="checkbox"/>                                     |                          |                          |                   |                          |                          |
| NOTICIAS REFERENTES AL ÁMBITO DEL ARTE |  | <input type="checkbox"/>                                     |                          |                          |                   |                          |                          |
| LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA:               |  |  |                          |                          |                   |                          |                          |
| PERFIL DEL USUARIO/A                   | PÚBLICO ESPECIALIZADO                    |  | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |
|  | DEL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN               |  | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |
|  | PÚBLICO GENERAL                          |  | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |
| CLASE DE INSTITUCIÓN DE QUE DEPENDE:   | PÚBLIC                                   | <input type="checkbox"/>                                     | NOM.                     |                          |                   |                          |                          |
|  | PRIVAD                                   | <input type="checkbox"/>                                     | URL:                     |                          |                   |                          |                          |
| DESCRIPCIÓN:                           |  |  |                          |                          |                   |                          |                          |
| <b>CAPTURAS PANTALLA</b>               | pantalla inicial / visualización vídeos: |  |                          |                          |                   |                          |                          |
| <b>LICENCIAS</b>                       | COPYRIGHT                                |  | <input type="checkbox"/> | CREATIVE COMMONS +       | RECONOCIMIENTO    |                          | <input type="checkbox"/> |
|  | COPYLEFT                                 |  | <input type="checkbox"/> |                          | NO COMERCIAL      |                          | <input type="checkbox"/> |
|  | CREATIVE COMMONS                         |  | <input type="checkbox"/> |                          | SIN OBRA DERIVADA |                          | <input type="checkbox"/> |
|  | DOMINIO PÚBLICO                          |  | <input type="checkbox"/> |                          | COMPARTIR IGUAL   |                          | <input type="checkbox"/> |
| <b>CLASES DE TV</b>                    | NATURALEZA:                              | ARCHIVO  | <input type="checkbox"/> | MEDIOS DE TRANSMISIÓN    | VIA SATÉLITE      | <input type="checkbox"/> |                          |
|  |  | RENOVACIÓN DE CONTENIDOS                                     | <input type="checkbox"/> |                          | VIA CABLE / ADSL  | <input type="checkbox"/> |                          |
|  |  | STREAMING  | <input type="checkbox"/> |                          | VIA INTERNET      | <input type="checkbox"/> |                          |
|  |  |  |                          |                          | VIA TV            | <input type="checkbox"/> |                          |
| <b>ESTUDIO DE USABILIDAD</b>           | ACCESO                                   | PAGO   | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |
|  |  | SUBSCRIPCIÓN / REGISTRO                                      | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |
|  |  | LIBRE  | <input type="checkbox"/> |                          |                   |                          |                          |

|   |   |   |  |  |   |   |                                      |  |
|---|---|---|--|--|---|---|--------------------------------------|--|
|   | ¿EL IDIOMA ES UN OBSTÁCULO?                         | NAVEGACIÓN  | SÍ <input type="checkbox"/>                        | NO <input type="checkbox"/>  | LA INFORMACIÓN ES ACCESSIBLE?                     | SÍ <input type="checkbox"/>                               | NO <input type="checkbox"/>          |  |
|   | VISUALIZACIÓN                                       | ON LINE <input type="checkbox"/>  | DESCARGA <input type="checkbox"/>                  | ¿PERMITE LA DESCARGA DE VÍDEOS?  | NO <input type="checkbox"/>                       | SÍ, POD_CAST <input type="checkbox"/>                     | SÍ, DIRECTA <input type="checkbox"/> |  |
|   | MEDIO DE DIFUSIÓN DE LA PLATAFORMA                  | MAIL-LIST <input type="checkbox"/>  | POD-CAST <input type="checkbox"/>                  | INDIVIDUAL <input type="checkbox"/>                                    |   |   |                                      |  |
| <b>VISUALIZACIÓN</b>  | VISUALIZACIÓN MONITOR DE REPRODUCCIÓN DE LOS VIDEOS |   | 100 % (pantalla completa) <input type="checkbox"/> |  | Parcial <input type="checkbox"/>                  |   |                                      |  |
|   |   |   | no hay opción <input type="checkbox"/>             |  |   |   |                                      |  |
|   | CALIDAD DE REPRODUCCIÓN                             | HI DEFINITION <input type="checkbox"/>  | PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS                     | CONTÍNUA <input type="checkbox"/>                                      |   | DISCONTÍNUA <input type="checkbox"/>                      |                                      |  |
|   |   | LOW DEFINITION <input type="checkbox"/>   |  |  |   |   |                                      |  |
| CALIDAD HERRAMIENTAS DE GRABACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN                                      | AUDIO   | HI TECH <input type="checkbox"/>  | LOW TECH <input type="checkbox"/>                  |  |   |   |                                      |  |
|   | IMAGEN  | HI TECH <input type="checkbox"/>  | LOW TECH <input type="checkbox"/>                  |  |   |   |                                      |  |
|   | POSTPRODUCCIÓN                                      | HI TECH <input type="checkbox"/>  | LOW TECH <input type="checkbox"/>                  |  |   |   |                                      |  |
| <b>CONTENIDOS</b>   | CLASES DE CONTENIDOS                                |   | INFORMATIVOS DE DIFUSIÓN <input type="checkbox"/>  |  | GENERACIÓN DE CONTENIDOS <input type="checkbox"/> |   |                                      |  |
|   | RENOVACIÓN DE LOS CONTENIDOS                        |   | PERIÓDICAMENTE <input type="checkbox"/>            | EVENTUALMENTE <input type="checkbox"/>                                 | NO CONSTA <input type="checkbox"/>                |   |                                      |  |
|   | GÉNEROS TELEVISIVOS                                 | INFORMATIVOS  | NOTICIAS <input type="checkbox"/>                  | DOCUMENTALES <input type="checkbox"/>                                  | REPORTAGES <input type="checkbox"/>               | ENTREVISTA <input type="checkbox"/>                       |                                      |  |
|   |   | FICCIÓN   | VIDEOART (METÁFORA) <input type="checkbox"/>       | NARRACIÓN FIGURATIVA <input type="checkbox"/>                          | CINEMA EXPERIMENTAL <input type="checkbox"/>      |   |                                      |  |
|   |   | EXPERIMENTAL  | <input type="checkbox"/>                           |  |   |   |                                      |  |
|   | FUNCIONES DIDÁCTICAS                                | Función motivadora <input type="checkbox"/>   |  | Función informativa <input type="checkbox"/>                           |   | Función recreativa (lúdica) <input type="checkbox"/>      |                                      |  |
|   |   | Función estética (origina nuevas sensaciones) <input type="checkbox"/>                |  | Función explicativa (favorece la comprensión) <input type="checkbox"/> |   | Función redundante (de refuerzo) <input type="checkbox"/> |                                      |  |
| Función de comprobación (facilita la verificación de una idea) <input type="checkbox"/> |   | función sugestiva (potencia la imaginación y la creatividad) <input type="checkbox"/> |  |  |   |   |                                      |  |
| PROCEDENCIA DE LOS  |   | PRODUCCIÓN PROPIA <input type="checkbox"/>  |  |  |   |   |                                      |  |

|                                 |  |   |   |
|---------------------------------|--|---|---|
|                                 | REDES DE CONTENIDOS DE TV <input type="checkbox"/>                   |   |   |
|                                 | PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LA PROGRAMACIÓN (previsión de continuidad) | PARRILLA DE PROGRAMACIÓN <input type="checkbox"/> |   |
|                                 |  | EVENTOS ANUNCIADOS <input type="checkbox"/>       |   |
|                                 |  | AUSENCIA DE CONTINUITAT <input type="checkbox"/>  |   |
| <b>CLASES DE FINANCIAMIENTO</b> | PUBLICIDAD <input type="checkbox"/>                                  | LOCALIZACIÓN DE LA PUBLICIDAD                     | BANNERS (web) <input type="checkbox"/>            |
|                                 | DONACIONES <input type="checkbox"/>                                  |   | PROGRAMACIÓN (in/fi) <input type="checkbox"/>     |
|                                 | INSTITUCIONES PÚBLICAS <input type="checkbox"/>                      |   | PROGRAMACIÓN (durante) <input type="checkbox"/>   |
|                                 | INSTITUCIONES PRIVADAS <input type="checkbox"/>                      |   | VENTANAS EMERGENTES <input type="checkbox"/>      |
|                                 | MERCHANDISING <input type="checkbox"/>                               |   |   |
|                                 | AUTOGESTIÓN COOPERATIVA <input type="checkbox"/>                     |   |   |
|                                 | EMPRESA <input type="checkbox"/>                                     |   |   |
|                                 | GALERIA DE ART <input type="checkbox"/>                              |   |   |
| <b>GRADO DE INTERACTIVIDAD</b>  | NAVEGACIÓN <input type="checkbox"/>                                  | ELEMENTOS DE INTERACCIÓN                          | foros / chats <input type="checkbox"/>            |
|                                 | APORTACIÓN DE CONTENIDOS <input type="checkbox"/>                    |   | upload videos <input type="checkbox"/>            |
|                                 | MODIFICACIÓN <input type="checkbox"/>                                |   | Programación con demanda <input type="checkbox"/> |
|                                 | AUSENCIA DE INTERACCIÓN <input type="checkbox"/>                     |   |   |
| <b>NOTAS:</b>                   |  |   |   |

## 8.2. Fichas.

El cd que se adjunta al final del proyecto contiene en formato pdf las fichas correspondientes.

## 8.3. Formulario<sup>41</sup> de la encuesta realizada a las plataformas televisivas *online*.

Hola,

Mi nombre es Neus Lozano, y actualmente estoy desarrollando mi proyecto de investigación como alumna del Máster en Artes Visuales y Multimedia (Universidad Politécnica de Valencia).

Mi investigación, se centra en el estudio las nuevas formas de "televisión" que se están generando en el contexto de Internet a partir de la aparición de la web 2.0.

<sup>41</sup> En el cd que se adjunta al final del proyecto contiene las respectivas traducciones al inglés de las carta junto a la encuesta.

Específicamente aquellas que se autodefinen como televisiones, experimentales y/o que parten del ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas.

He seleccionado vuestra web como parte de mi estudio, y es por eso que me sería de gran ayuda, contar con vuestra colaboración respondiendo al formulario que os adjunto.

Muchas gracias por vuestra ayuda,

atentamente,

Neus.

0. URL:  
---

1. TELEVISIÓN:  
-----

¿Os identificáis con el término televisión?

¿Por qué?

¿Con que tipo de estructura os identificáis?

|                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| TV                  | <input type="checkbox"/> |
| Web TV              | <input type="checkbox"/> |
| video BLOG          | <input type="checkbox"/> |
| ARCHIVO DE VIDEOS   | <input type="checkbox"/> |
| OTRA (especificar): | <input type="checkbox"/> |

2. USUARIOS:  
-----

¿A que tipo de usuarios van dirigidos vuestros contenidos?

|                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| PÚBLICO ESPECÍFICO         | <input type="checkbox"/> |
| DEL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN | <input type="checkbox"/> |
| PÚBLICO GENERAL            | <input type="checkbox"/> |

¿Que características definen a vuestros usuarios habituales?

¿El número de usuarios habituales es mayor que el de los usuarios esporádicos?

¿Con que número de usuarios habituales contáis mensualmente?

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| 0 - 50    | <input type="checkbox"/> |
| 50 - 100  | <input type="checkbox"/> |
| 100 - 500 | <input type="checkbox"/> |

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| 500 - 1000 | <input type="checkbox"/> |
| + 1000     | <input type="checkbox"/> |

4. RENOVACIÓN DE CONTENIDOS:

-----

Aproximadamente... ¿con que frecuencia renováis los contenidos generales?

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| todos los días            | <input type="checkbox"/> |
| todas las semanas         | <input type="checkbox"/> |
| todos los meses           | <input type="checkbox"/> |
| esporádicamente           | <input type="checkbox"/> |
| periódicamente (indicar): | <input type="checkbox"/> |

¿Y los contenidos audiovisuales?

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| todos los días            | <input type="checkbox"/> |
| todas las semanas         | <input type="checkbox"/> |
| todos los meses           | <input type="checkbox"/> |
| esporádicamente           | <input type="checkbox"/> |
| periódicamente (indicar): | <input type="checkbox"/> |

5. FINANCIACIÓN:

-----

Según el tipo de financiación con que contáis, ¿os permite garantizar la continuidad de los contenidos audiovisuales?

|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| Si            | <input type="checkbox"/> |
| No            | <input type="checkbox"/> |
| eventualmente | <input type="checkbox"/> |

¿La financiación permite costear los gastos totales, incluidos los honorarios de las personas dedicadas a la web?

|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| Si            | <input type="checkbox"/> |
| No            | <input type="checkbox"/> |
| eventualmente | <input type="checkbox"/> |

¿Contempláis la posibilidad de incluir publicidad?

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Si        | <input type="checkbox"/> |
| No        | <input type="checkbox"/> |
| Quizás... | <input type="checkbox"/> |

6. TECNOLOGIA:

-----

¿Son importantes los conceptos de la calidad de grabación, posproducción y reproducción en vuestros contenidos?

|       |                          |
|-------|--------------------------|
| Si    | <input type="checkbox"/> |
| No    | <input type="checkbox"/> |
| ns/nc | <input type="checkbox"/> |

¿Con que calidad de herramientas contáis para la producción de los contenidos audiovisuales?

|                |                 |                          |  |  |
|----------------|-----------------|--------------------------|--|--|
| AUDIO          | <i>HI TECH</i>  | <input type="checkbox"/> |  |  |
|                | <i>LOW TECH</i> | <input type="checkbox"/> |  |  |
| IMAGEN         | HI TECH         | <input type="checkbox"/> |  |  |
|                | LOW TECH        | <input type="checkbox"/> |  |  |
| POSTPRODUCCIÓN | HI TECH         | <input type="checkbox"/> |  |  |
|                | LOW TECH        | <input type="checkbox"/> |  |  |

7. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS:

-----

¿Es importante para vuestros contenidos, el montaje, como medio, para garantizar la calidad en la transmisión de la información?

|       |                          |
|-------|--------------------------|
| Si    | <input type="checkbox"/> |
| No    | <input type="checkbox"/> |
| ns/nc | <input type="checkbox"/> |

8. DEFINICIÓN Y OBJETIVOS:

-----

¿De que necesidad nace vuestro proyecto?

¿Cuáles son vuestros objetivos?

¿Elaboráis la totalidad de vuestros contenidos audiovisuales?

|       |                          |
|-------|--------------------------|
| Si    | <input type="checkbox"/> |
| No    | <input type="checkbox"/> |
| ns/nc | <input type="checkbox"/> |

9. FUNCIÓN DIDÁCTICA:

-----

¿De que manera contempláis la función didáctica en vuestros contenidos?

10. INTERACTIVIDAD:

-----

¿Qué grado de interactividad contempláis en vuestra web?

|                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| Navegación               | <input type="checkbox"/> |
| Generación de contenidos | <input type="checkbox"/> |
| Modificación             | <input type="checkbox"/> |

Elementos de interacción:

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| comentarios/ chat / foros | <input type="checkbox"/> |
| programación bajo demanda | <input type="checkbox"/> |
| upload vídeos             | <input type="checkbox"/> |
| otros (indicar):          | <input type="checkbox"/> |

¿Qué grado de interactividad desearíais?

11. NOTAS:

-----

#### 8.4. Resultado de las encuestas.

El cd que se adjunta al final del proyecto continene en formato pdf los resultados correspondientes a las encuestas.

#### 8.5. Documento colaboración.

www.TWART.tv

-----  
[hello@twart.tv](mailto:hello@twart.tv)

**DOCUMENTO COLABORACIÓN**  
**CESIÓN DE OBRA PARA SU**  
**COMUNICACIÓN PÚBLICA**

TITULAR / RESPONSABLE:

nombre:

apellidos:

identidad jurídica:

dni:

tel.:

email:

dirección postal:

POR EL PRESENTE DOCUMENTO, ME COMPLACE APOYAR EL PROYECTO TWART.TV (<http://www.twart.tv>) CEDIENDO:

-EL PERMISO PARA LA DIFUSIÓN, PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN PÚBLICA DE LA OBRA DE ARTE FACILITADA PARA TAL PROPÓSITO.

-EL PERMISO PARA EL REGISTRO, DIFUSIÓN, PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN PÚBLICA DEL EVENTO DETALLADO A CONTINUACIÓN.

OBRA / REGISTRO EVENTO:

título de la obra:

descripción:

registro del evento:

descripción:

LUGAR:

FECHA:

Yo, el/la abajo firmante, declaro que estoy autorizado/a sin reservas y restricciones para disponer de los derechos de cesión de la obra descrita anteriormente. Por la presente, este documento permite la comunicación pública y/o el registro audiovisual de la obra anteriormente mencionada a través de: TV a través de satélite, redes terrestres, cable, ADSL, Internet y otras redes; así como su presentación en exposiciones, festivales y otras formas de presentación en el marco del proyecto « twart.tv ». Este permiso es una garantía contra cualquier reclamación que se pueda hacer para la difusión y comunicación pública del material aquí especificado. Estos derechos no son exclusivos y se conceden de forma gratuita. La obra puede ser retirada del Proyecto previa solicitud por escrito del/a autor/a o responsable correspondiente.

Firma y fecha:

## 8.6. Imágenes de la plataforma *online*: twart.tv.



## TWART.TV

info  
mail\_list  
programació\_graella  
tv\_mat  
participació  
programació\_anterior  
equip\_treball

[VAL=es] [ESpaño] [ENglish]

### +twart.tv: una web-televisió que es presenta com un nou espai per a la intermediació, difusió i experimentació de les pràctiques artístiques.

twart.tv és una web-televisió que es presenta com un nou espai per a la intermediació, difusió i experimentació de les pràctiques artístiques.

L'objectiu principal és crear un espai interactiu que siga de referència i interrelació, i que permeta difondre continguts audiovisuals de col·lectius, universitats, institucions, individus, grups d'investigació, artistes, associacions, etc.; els quals, estiguen treballant i reflexionant des de diferents àmbits i contextos, entorn de la producció cultural contemporània.

Partim de la necessitat de crear noves estructures i xarxes de comunicació.

twart.tv neix com espai reservat a la consecució i experimentació dels coneixements, com laboratori i com instrument d'intermediació (en forma de reflexió, d'experiència a través del vídeo, de la imatge, de la paraula, etc.). No deixem de ser discurs, que es desdibuixa i es re-defineix constantment, es pensa i es re-elabora.

twart.tv pretén envoltar-se d'eines que faciliten el discórrer de les idees.

+ [dissemin.pdf](#)

[hello@twart.tv](mailto:hello@twart.tv)

  
twart.tv by twart.tv



## TWART.TV

info  
mail\_list  
programació\_graella  
tv\_mat  
participació  
programació\_anterior  
equip\_treball

[VAL=es] [ESpaño] [ENglish]

### ////////////////////

#### +graella de programació:

Comptem amb una graella de programació que renovem cada mes.

Entre els nostres continguts trobareu: entrevistes, documentals, reportatges, conferències, mostres, debats, exhibicions, experiments, inauguracions, etc. i fins i tot, emissions en directe.

Hem organitzat els continguts en 6 programes diferents, els quals ens ofereixen una mirada sobre la producció cultural contemporània.

Aquests, ens serviran de referents per a ordenar la informació segons els formats audiovisuals.

Els nostres programes són:

L'ARTISTA - MARA MIAU - INTERMEDIACIÓ - TV\_MAT - AGENDA - IMATGE EXPERIMENTAL

+ PROGRAMACIÓ\_futura - INFO\_twart.tv

A continuació, vam detallar els objectius de cada programa i la seva estructura interna.

#### +L'ARTISTA:

conceptes: art emergent - entrevista

afegit: Aquesta secció segueix el clàssic model d'entrevista-document. D'aquesta manera, pretenem mostrar l'obra d'artistes emergents. Donant així l'oportunitat d'aproximar-nos al seu treball de forma més propera i incidint no només en el resultat final, sinó al procés de creació i desenvolupament. El nostre objectiu és familiaritzar-se amb la manera de fer dels joves artistes, les tendències que es generen així com compartir les experiències entorn al món de l'art. Trucs i consells.

estructura: Entrevista + imatges il·lustratives.

#### +MARA MIAU:

conceptes: art sonor - documents

afegit: Minuts de sons. Aquests intervals de temps nutren tenir com objectiu: -há l'investimentació, n-há la retransmissió n





A continuació mostrarem alguns espais web d'organitzacions vinculables a la connexió entre l'art i l'audiovisual.

[ubu.com](http://www.ubu.com)

Arxiu de produccions audiovisuals experimentals.  
<http://www.ubu.com>

[perpetualartmachine.com](http://www.perpetualartmachine.com)

Plataforma dedicada al videoart. Té una gran base de dades.  
<http://www.perpetualartmachine.com>

[videoformes.com](http://www.videoformes.com)

Des del 1986, Vidéoformes explora i presenta creacions artístiques que experimenten i inventen noves formes i llenguatges a través del vídeo. (França)  
<http://www.videoformes.com>

[gohan.cc](http://www.gohan.cc)

Gohan forma part del projecte Campus Milla Digital concebut per l'Ajuntament de Zaragoza, Espanya. Es defineix com una societat de cultura lliure (mitjans, art i tecnologia). Organitzaren junt amb Sinantena les jornades Televisions Alternatives, a Zaragoza.  
<http://www.gohan.cc>

[catalogue.montevideo.nl](http://catalogue.montevideo.nl)

El The Netherlands Media Art Institute, allotja una gran col·lecció de treballs de vídeo art i instal·lacions. Organitza exposicions en cooperació amb galeries, museus, etc.  
<http://catalogue.montevideo.nl>

[artists' television access](http://www.atasite.org)

Des dels '80, Artists' Television Access recolza la producció d'artistes que treballen amb el cinema independent i el videoart. Ofereix formació i equipament per a la investigació.  
<http://www.atasite.org>

[BAVC \(bay area video coalition\)](http://www.bavc.org)

Pàgina web del grup de vídeoartistes i activistes BAVC.  
<http://www.bavc.org>

[experimentalvcenter](http://www.experimentalvcenter.org)

Centre fundat en 1971 que té per objectiu difondre i donar suport al artistes que treballen investigant amb les noves tecnologies.  
<http://www.experimentalvcenter.org>

[experimentosculturales](http://www.experimentosculturales.com)

Experimentos Culturales es un col·lectiu i una revista. Es treballa entorn a l'intercanvi d'opinions i reflexions des de la

## 8.8. Vídeo demostración del tv\_mat.

El cd que se adjunta al final del proyecto contiene en formato .mov y .avi el vídeo demostración del tv\_mat.