

## AUTOR/ES QUE EXPONEN

Montalvo Gallego, Blanca. Profesor de Bellas Artes. Universidad de Málaga (UMA). Unidad Técnica Administrativa de Bellas Artes (UTA BBAA). DIANA TIC171.

M<sup>ª</sup> Jesús Martínez Silvente. Profesor de Historia del Arte Contemporáneo. Universidad de Málaga (UMA). Dep. Historia del Arte. Facultad de Filosofía y Letras. Grupo HUM-130.

## BREVE CURRICULUM

Blanca Montalvo es doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, con una tesis titulada *La Narración Espacial*. Colaboradora desde 1996 con el grupo de investigación *Laboratorio de Luzii*, adscrito a los Departamentos de Escultura y Pintura de la U.P.V. Es profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga desde 2005. Sus investigaciones se orientan hacia el concepto de narratividad en el arte mediante fotografía, vídeo e instalaciones y documentales audiovisuales –de los que ha realizado varios sobre diversos artistas. Desde 2012 forma parte de DIANA (Diseño de Interfaces Avanzados), grupo de investigación TIC171 del PAIDI (Plan Andaluz de Investigación Desarrollo e Innovación). DIANA<sup>iii</sup> es un grupo multidisciplinar que lleva más de 10 años trabajando en la investigación y desarrollo de interfaces de última generación.

María Jesús Martínez Silvente es doctora en Historia del Arte y profesora en la Universidad de Málaga. Es autora de diversas monografías sobre las vanguardias históricas como *La mirada cambiante de Ardengo Soffici: Futurismo y crónicas sobre Picasso* (2002), *Picasso y el cubismo en la literatura artística futurista: el caso de Umberto Boccioni (1909-1916)*, *Francisco Peinado. Representaciones y autorrepresentación* y de una docena de artículos en revistas especializadas.

Ha disfrutado de estancias en Milán, Palermo y París, realizando investigaciones sobre arte del siglo XX en las universidades de *La Sapienza* (Roma) y la *Sorbona. París IV*. Compagina sus tareas docentes con el comisariado de exposiciones de arte contemporáneo como *Chillida. Logos. Espacio de la palabra* y con recensiones culturales en periódicos. Destaca la labor que realizó como Secretaria Académica de la Fundación General de la Universidad de Málaga, organizando cursos de Verano de 2004 a 2008.

Actualmente es Vicedecana de Cultura, Estudiantes y Relaciones Institucionales de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Málaga.

## TÍTULO DEL TRABAJO.

La máquina de contar historias o la dificultad de investigar.

## PALABRAS CLAVE (3 a 5 palabras clave)

Arte, narración, interactividad, participación.

## TIPO DE TRABAJO: comunicación

## ABSTRACT CASTELLANO

Hace un par de años varios profesores de la facultad de Bellas Artes de Málaga fuimos acogidos en el seno de un grupo de investigación de la ETSI de Telecomunicación. Este gesto familiar y esta generosa apuesta por parte de un grupo multidisciplinar con una larga trayectoria en investigación nos auguraba un futuro interesante, cuanto menos. Comenzamos así el difícil camino de la investigación en una joven Facultad. Hoy presentamos el estado de ese proyecto.

DANTE (Dispositivo Autónomo con Narración de Tiempo Expandido) es una propuesta que trata de diseñar y construir una máquina que

permita la creación de narrativas, convirtiendo a cada espectador en un aedo contemporáneo. El objetivo es que cualquiera que maneje la máquina pueda crear y/o manejar los contenidos audiovisuales que contiene, con el objetivo de generar nuevas y diferentes narraciones, que se pueden disfrutar bien en un entorno virtual a través de Internet, o de manera física a través de su exhibición en un espacio público.

La máquina DANTE es versátil: nuestro objetivo es diseñarla de manera que variando los materiales introducidos pueda generar diversos resultados con mínima corrección en la programación base. Estamos diseñando unos casos básicos de los que presentamos aquí 3 ejemplos:

**Caso 1:** El objetivo del cine interactivo y de poder participar en las historias que nos gustan viene desde antiguo. Del mismo modo que hace un siglo la cámara fotográfica facilitó el acceso al arte a millones de aficionados no especializados, ya que hacía fácil lo difícil, hoy proponemos una máquina interactiva de uso sencillo que permita a cualquier interesado convertirse en autor y/o editor de material multimedia. El objetivo principal de DANTE es crear una comunidad de retroalimentación que permita la reedición de materiales dados o la subida en línea de materiales con formato imagen, texto, vídeo, sonido, etc. El desarrollo de este primer caso genérico se plantea en los dos formatos, en línea, a través de la primera comunidad, con la posibilidad de abrir varias narrativas diferentes; y en sala, con la previsión de una instalación interactiva con una interfaz física.

**Caso 2:** La visita de los futuristas a París en 1911 supone un antes y un después en su producción artística. Encuentran en Picasso y el cubismo un lenguaje mucho más cercano a su concepción del arte y del mundo, abandonan de inmediato sus influencias divisionistas, y se acogen a las nuevas premisas del recién nacido movimiento. El cubismo es aceptado como base pero, de igual modo, criticado ferozmente por su ausencia de movimiento y su falta de colorido, construyéndose así los dos pilares de la crítica del movimiento futurista. Un grupo de artistas que se denominaban "primitivos de una nueva sensibilidad" no podían deberle nada a un movimiento artístico de vanguardia que, además, era francés. El objetivo de DANTE, en este caso, sería destacar de una manera didáctica mi investigación histórica respecto al tema

**Caso 3:** Ejercicio de transferencia con la industria, en el que proponemos trabajar con material sin derechos de autor o con cesión de derechos, para manejar una narración lineal, de cine o serie de TV, con la que crear una comunidad que maneje libremente los materiales prestados, para generar narrativas paralelas.

## ABSTRACT ENGLISH

A couple of years several professors from the School of Fine Arts in Malaga we were received within a research group of the School of Telecommunications. This family and this generous gesture bet by a multidisciplinary group with a long history in research, we predicted an exciting future, at least. We started well the difficult path of a young research faculty. Today we present the state of the proposal.

DANTE (Device Independent with Expanded Time Storytelling) is a proposal that tries to design and build a machine that allows the creation of narratives, making each viewer in a contemporary bard. The goal is that anyone who drives the machine can create and / or manage audiovisual content contained therein, with the aim of generating new and different stories, which can be enjoyed either in a virtual environment over the Internet, or physically to through its display in a public space.

DANTE The machine is versatile: our goal is to design it so that varying materials introduced to generate different results with minimal correction based programming. We are designing a basic cases we present here three examples:

**Case 1:** The goal of interactive cinema and be able to participate in the stories that we like comes from old. Just as a century ago camera art facilitated access to millions of unskilled amateurs, as it was easy to the difficult, today we propose a user-friendly interactive machine that allows anyone interested to become author and / or editor multimedia material. DANTE The main objective is to create a feedback loop that allows the reprinting of materials given or material uploaded online format image, text, video, sound, etc.. The development of this first generic case arises in both formats, online, through the first community, with the possibility of opening several different narratives, and in room, with the anticipation of an interactive installation with a physical interface. We are raising the possibility for a second version of this case, to create a studio space that allows the creation and editing live content.

**Case 2:** The Futurists visit to Paris in 1911 is a before and after in his artistic production. Found in Picasso and Cubism a language much closer to his conception of art and the world, immediately abandon their divisive influences, and welcome to the new premises of the newborn movement. Cubism is accepted as a basis but, equally, fiercely criticized for its lack of movement and lack of color, building and the two pillars of the criticism of the Futurist movement. A group of artists called "primitive of a new sensibility" could not be beholden to an avant-garde artistic movement also was French. The aim of DANTE, in this case, would emphasize a didactic my historical research on the subject

**Case 3:** Transfer exercise with industry, in which we propose to work with copyright material without transfer of rights or to manage a linear narrative, film or TV series, with which to create a community that operate freely provided materials to generate parallel narratives. In recent years social networks are spaces of information and dissemination of films and series.

## CONTENIDO

Este proyecto de investigación, es aún es una idea, en gran medida debido a la situación económica que atraviesa el país. El interés por el tema surge una década antes, como parte de la investigación doctoral de una estudiante de Bellas Artes. El tema se centra en torno a la narrativa, y la posibilidad de llevar los nuevos formatos de la tecnología digital a una experiencia experimental, que aunque no supere al libro, ofrezca otra posibilidad. El formato libro es una tecnología asentada que necesitó varias centurias hasta llegar a su formato actual. En ningún momento es interés de esta investigación solapar o sustituir las tecnologías actuales: libro, cine, redes sociales, etc. Más bien tratamos de investigar nuevas formas de narrar, adecuadas a las posibilidades y necesidades de cada época, y realizamos esta experimentación desde el arte. También nos interesa analizar si las nuevas con las que experimentemos pueden adaptarse a historias previas, y qué variaciones o matices aportarían y cómo esto nos afectará. En definitiva, la investigación trata de analizar la experiencia del sujeto de principios del s. XXI, desde el punto de vista de la narrativa plástica.

Una vez diseñado el primer boceto de nuestra máquina DANTE, pensamos que podría llegar a ser útil en otros supuestos, y nos adentramos en la investigación histórica, para comprobar su mecánica y su uso. En historia jamás se puede elucubrar sobre el *"qué hubiera pasado si..."*, por lo que nos pareció interesante desarrollar una máquina que trabajara con documentos históricos, de manera que nos ayudara, por un lado a comprobar la veracidad de las teorías aceptadas por la comunidad científica, al introducir las hipótesis de investigación en DANTE, y revisar sus resultados. Entendemos este testeo histórico, como una opción de reajuste del método de programación, para incrementar la creatividad y la usabilidad para proyectos creativos, tanto artísticos como teóricos y de análisis. Es intención fundadora de DANTE no sólo ser una herramienta creativa, sino un formato variable de análisis y estudio de aspectos específicos de la historia del arte.

En este caso, las tres propuestas que presentamos, son un intento de cubrir los tres aspectos de la máquina que consideramos fundamentales:

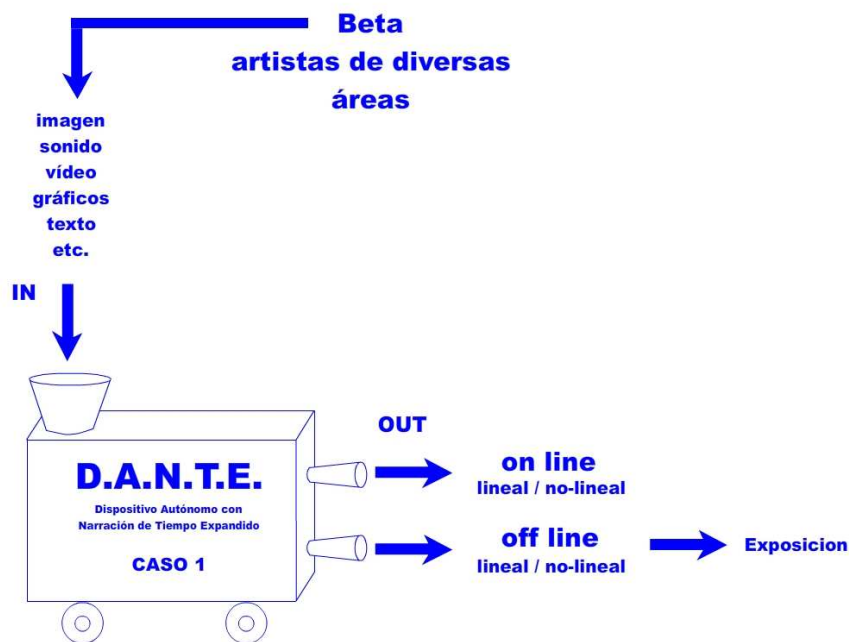
- a) la máquina DANTE como herramienta creativa audiovisual: **Caso 1.**
- b) la máquina DANTE como herramienta de análisis histórico: **Caso 2.**
- c) la aplicación y el uso de DANTE como herramienta de transferencia a la industria, generación de propuestas y estudio de posibilidades: **Caso 3.**

Pasamos a continuación a desarrollar en detalle cada uno de los supuestos:

### **Caso 1: DANTE como máquina cuentacuentos.**

El objetivo de DANTE (Dispositivo Autónomo con Narración de Tiempo Expandido), es crear una máquina para que sirva como herramienta de creación para aficionados y profesionales. Hace algo más de un siglo esta propuesta sería un despropósito, pero tenemos las experiencias históricas de la fotografía y el cine, evolucionada a formatos digitales ambas, como para no ser inocentes con respecto al interés y las posibilidades creativas tanto de profesionales como de legos en la materia. Así, DANTE se propone como un formato libre de código abierto, un formato P2P que crea tantas comunidades como los usuarios necesiten.

La versión beta del **caso 1**, corresponde con un audiovisual de contenidos realizados por encargo, solicitados a diversos artistas multidisciplinares, y que nos permita un primer desarrollo de la propuesta.



En este primer caso la máquina se programa para realizar una combinatoria no aleatoria de los contenidos introducidos. El resultado se puede observar en cuatro formatos diversos:

**Caso 1. a) narración lineal que se sube a la página web del proyecto.**

Este caso sería una evolución del concepto surrealista de cadáver exquisito, pero también se trataría de una obra colaborativa, con independencia de criterios y DANTE trabajaría como editor. Fuera del surrealismo es difícil encontrar referentes de esta narrativa. Podemos citar a Marc Lafia, con *Variable Montage* (2002), obra realizada en colaboración con Didi Fire. Es una instalación interactiva, que permite al usuario ver y modificar la programación que genera el flujo de imágenes. En un monitor dividido en tres pantallas, se muestra una imagen compuesta de veintisiete imágenes fijas tomadas de una vieja película rusa, que ha sido dividida en cinco segmentos que continuamente varían y permutan entre sí. Cada una de estas secuencias está asociada a una pequeña frase musical de la *Novena Sinfonía* de Mahler, sonido que varía, se repite y permuta, como las imágenes fijas, pero de manera independiente a ellas. Lafia, desarrolla un instrumento que puede ser utilizado para proyectar una narración según determinadas instrucciones codificadas en lenguaje Max/MSP. Convierte a cada imagen en un número, y a cada grupo de imágenes se les aplican variables para su secuencialización y ordenación. Como en el caso de DANTE, se trata más de un ingenio para posibles películas, que un film en sí mismo<sup>iv</sup>. El resultado de la aplicación de estas estructuras algorítmicas es una narrativa que refuerza la sorpresa, la coincidencia, las deformaciones, las colisiones, la ambigüedad y todos los posibles excesos aplicables a los elementos multimedia susceptibles de ser almacenados en bases de datos, en el caso de Lafia, fotos fijas y fragmentos sonoros.

**Caso 1. b) narración no lineal que se sube a la página web del proyecto.**

Como ejemplo proponemos la obra del grupo de investigación The Laberynth Project. *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002), basado en la película de 35 mm., rodada por Pat O'Neill en 2002, *The Decay of Fiction*. La propuesta no lineal del grupo juega con una estructura rota de bucles, repeticiones y círculos en el tiempo. En la pantalla se solapan las habitaciones y pasillos olvidados del hotel, con polvo, telarañas, hongos en las paredes y demás efectos del tiempo, las imágenes de películas de cine negro de los

años cincuenta, fotografías de prensa de los personajes famosos que lo habitaron, convertidos ya en fantasmas.

Esta obra tiene un formato de exposición interactiva con 3 pantallas y también se distribuye en DVD. El formato podría adaptarse fácilmente a las posibilidades audiovisuales de la red actual. En la instalación los usuarios recorren las habitaciones del emblemático Hotel Ambassador, derruido poco después de la grabación de Pat O'Neill, de 3 formas: a) a través del plano del arquitecto; b) a través del movimiento del ratón por los bordes de la pantalla; c) mediante los movimientos de cámara que desarrolla O'Neill.

En ocasiones las tres pantallas muestran la misma escena, de modo que parece que el usuario se puede desplazar transversalmente por el espacio, pero esto es sólo una coincidencia, porque las tres proyecciones son independientes, y responden a los diversos usuarios. La interacción es muy intuitiva. Los espectadores intentan enlazar escenas e historias, y al hacerlo generan pequeños fragmentos narrativos autónomos.

El sonido de la sala es el de la pantalla principal, pero si nos movemos por el espacio, detectamos que el sonido de las otras proyecciones, de manera que la percepción sonora del usuario es diferente del espectador inactivo. En nuestro caso, podríamos jugar con la percepción sonora del espectador, y dejar a su elección el sonido de las escenas, o bien generar una combinatoria de múltiples asociaciones.

La obra combina ficción y documental, imágenes antiguas y actuales, en un montaje espacial de estructura rizomática que nos permite movernos en tres dimensiones por un espacio virtual, referente de uno físico.

#### **Caso 1. c) narración lineal con formato de exposición.**

Citamos en este apartado la obra *The Missing Voice (Case Study B)* realizada en (1999), por Janet Cardiff. Se trata de un paseo, una historia, y la narración de la desorientación a que conduce ese viaje guiado por la voz de Cardiff a través de las calles de Londres. La experiencia dura alrededor de 45 minutos. Comienza en la biblioteca de Whitechapel. (en la recepción nos dan unos auriculares y un lector de discos). La voz nos guía hacia la sección policíaca de la biblioteca, pide que leamos algún extracto de libro, y después indica cómo salir a la calle. Allí, seguimos las instrucciones a través de Brick Lane, más allá de la vieja casa judía de Spitalfields, y después de detenerse en el interior de una iglesia, nos lleva hasta la estación de Liverpool Street, donde acaba el sonido, y nos deja a solas para reconstruir el recorrido de vuelta a la biblioteca.

La narración es guiada por Cardiff, que genera un espacio paralelo para cada uno de los participantes. Las referencias urbanas son claras, el paseo se repite, pero las situaciones: hora, clima, luz, sonidos, personas, son diferentes. Uno se siente como si la artista hubiera manejado toda la realidad y el mundo en sí mismo se hubiera convertido en una gran producción teatral.

La obra tiene cuatro pistas de audio. La 1ª registra la voz de Cardiff en la calle con las instrucciones del paseo. La 2ª voz es de estudio y son pensamientos sueltos. La 3ª pista es de un hombre que habla de una mujer. La 4ª pista incluye sonidos, como la música que escuchamos en el interior de la iglesia. Las 4 pistas juntas tienen un efecto de confusión, de inmersión y al mismo tiempo salida de esa realidad que nos rodea: mientras se cruza la calle oímos el claxon de un coche que no está ante nuestros ojos, pero que hemos sentido como real, y lo era, pero en un tiempo otro, que se superpone a nuestra experiencia, a través de un sencillo aparato lector de CD. En otras ocasiones los sonidos coinciden exactamente con la percepción visual que tenemos del contexto, y la experiencia parece surreal, casi esquizofrénica, dejándonos en un extraño desamparo cuando el sonido acaba y hemos de volver *a solas* hasta la biblioteca.

#### **Caso 1. d) narración no lineal con formato de exposición.**

Como referente en este caso citamos la obra de Lev Manovich *Soft Cinema* (2002), una instalación multimedia de varias pantallas, controlada por un software creado para tal efecto. Ante los espectadores se presenta una serie infinita de narraciones, a través de la recombinación de diversos fragmentos de vídeo, texto, música y gráficos. Al aplicar las reglas de programación, el software gestiona lo que aparece en pantalla, dónde y en qué secuencia, cuánto tiempo permanece, qué le sigue después, etc. *Soft Cinema* es un ejemplo de lo que Manovich denomina base de datos narrativa: mientras que el software que conduce el proyecto es siempre el mismo, cada exhibición produce una narrativa distinta, incluso aunque se acceda a los mismos elementos de la enorme base de datos, de hecho se han editado varias

versiones<sup>vi</sup>.

La mayoría de los fragmentos de vídeo han sido grabados por el autor en diversas ciudades entre los años 1999-2000. La palabra clave que describe cada localización es usada por la programación para el montaje, pero en muchas ocasiones no se ha respetado la localización real, en un intento por descentrar la mirada del observador. Todos los fragmentos grabados siguen las 95 reglas de Dogma, generando un montaje directo en cámara sin cortes.

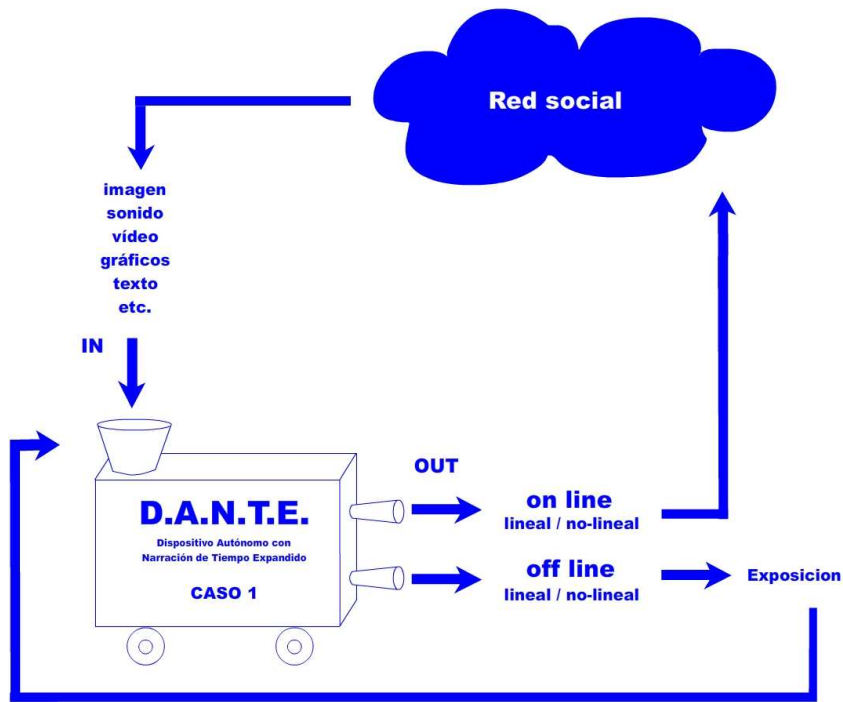
En *Soft Cinema* se exploran las posibilidades de la edición algorítmica, programado en lenguaje Lingo: cada fragmento de vídeo tiene asignadas una serie de *keywords*, que describen el contenido, (localización geográfica, presencia de personas en la escena, acción representada, etc.), y las propiedades formales (dominancia de color, contraste, movimientos de cámara, etc.). La programación enlaza fragmentos de vídeo ubicándolos en los diversos espacios generados en las pantallas, a través de reglas a modo de algoritmos. Esta programación crea unas relaciones narrativas infinitas si las multiplicamos con los diversos medios, esto es, las relaciones se establecen simultáneamente en el montaje espacial entre imagen en movimiento, imagen fija, texto, gráficos y sonidos.

Todas las pantallas generadas desarrollan un montaje espacial, en el sentido enunciado por el propio artista<sup>vii</sup>. Durante la exhibición, el programa asigna diferentes elementos a cada fragmento. La programación es responsable del diseño temporal y espacial. En ocasiones, lo que se nos muestra en pantalla, en las diversas particiones, son informaciones referentes al mismo tema, pero tomadas en diversos formatos, del vídeo de calidad profesional a la web cam, la documentación numérica, esquemas, representaciones gráficas en dos y tres dimensiones, etc.

Aquí hemos citado sólo un antecedente de cada una de las formas que pretendemos desarrollar, pero el objetivo es ampliar mucho más el estudio, para poder enfrentarnos al diseño y la creación de DANTE con mayor experiencia. Pensamos que será interesante que los mismo elementos se distribuyan en diversas historias y formas de narrar, por lo que analizaremos la adaptación a estas cuatro posibilidades, para realizar un análisis de los resultados que nos ayude tanto en la programación como en la depuración de los contenidos que se inserten.

La segunda versión beta del caso I, propone una red social en la que los contenidos sean creados por los miembros de esa red. Estamos haciendo los primeros estudios utilizando Twitter, una red social muy activa que permite subir texto, imagen y vídeo. También pensamos que la red podía compartir algún interés temático o narrativo que favorezca la combinatoria de los elementos. Aquí también aplicaríamos los cuatro formatos de salida comentados arriba.

La última versión prevista sería un sistema de retroalimentación que posibilite la recombinatoria en un bucle infinito, de manera que se puedan utilizar fragmentos narrativos ya creados para incluirlos en una nueva narración.



## Caso 2: DANTE como herramienta de análisis histórico

DANTE es una máquina de usos múltiples. En este caso va a ser utilizada por una historiadora del arte para que realice una función de análisis histórico. En la versión beta del **caso 2** va a ser utilizada para comprobar la formulación de la hipótesis sobre “una posible «picassianización» del futurismo”.

Después de investigar en Italia la presencia de Picasso y el cubismo en la pintura futurista previa al Fascismo (1922) se han advertido una serie de novedades que se dan tras el conocimiento del lenguaje picassiano.

La finalidad de poner en marcha a DANTE es comprobar esta idea, huyendo de la unicidad tan propia en la historia del arte a la hora de afirmar conceptos que raramente son revisados *a posteriori*.

La visita de los pintores futuristas a París en 1911 supone un antes y un después en su producción artística. Encuentran en Picasso y el cubismo un lenguaje mucho más cercano a su concepción del arte y del mundo, abandonan de inmediato sus influencias divisionistas, y se acogen a las nuevas premisas del recién nacido movimiento. El cubismo es aceptado como base pero, de igual modo, criticado ferozmente por su ausencia de movimiento y su falta de colorido, construyéndose así los dos pilares de la crítica del movimiento futurista. Un grupo de artistas que se denominaban “primitivos de una nueva sensibilidad” no podían deberle nada a un movimiento artístico de vanguardia que, además, era francés.

El objetivo de DANTE, en este caso, sería destacar de una manera didáctica esta investigación histórica respecto al tema, que se basa en encontrar la posible «picassianización» de una serie de autores vinculados al Futurismo en el período anterior al fascismo, esto es, a 1922. Como punto de partida se ha elegido un grupo de artistas de este grupo de vanguardia con diferentes peculiaridades, como su lugar de nacimiento (con todo lo que eso conlleva en cuanto a la tradición), su residencia en estos años, su conocimiento o no de la obra de Picasso *in situ*, la repercusión del artista y de sus obras en nuestro país, etc.

### . Umberto Boccioni (Reggio Calabria, 1882-1916)

Un futurista, conocido a nivel mundial, presente en los manuales de arte contemporáneo y residente en Milán (una de las ciudades clave del movimiento vanguardista italiano). Las obras elegidas para hacer este primer estudio son:

- *Stati d'animo. Gli adii* (1911)

- *Stati d'animo. Quelli che vanno* (1911)
- *Stati d'animo. Quelli che restano* (1911)
- *Costruzione orizzontale* (1911)

. **Gino Severini** (Cortona, 1883-1966)

Otro futurista, conocido a nivel mundial, presente en los manuales de arte contemporáneo pero residente en París (principal foco cultural de la primera mitad del siglo XX).

- *Ballerina in blu* (1912)
- *Autoritratto* (1912-1913)
- *Rytme plastique du 14 juillet* (1913)
- *Omaggio a Flaubert* (1916-1917)

. **Ardengo Soffici** (Poggio a Caiano, 1879-1964)

Un futurista más conocido en el ámbito italiano (que además es crítico de arte), residente en Florencia.

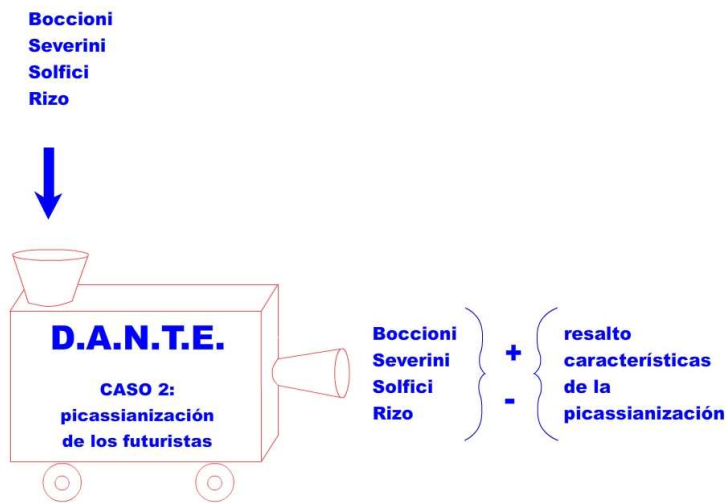
- *I mendicanti* (1911)
- *Decorazioni di Vulcano* (1914)
- *Natura morta "Teppista"* (1914)
- *Caffè Apollo (Apollo)*, (1915)

. **Pippo Rizzo** (Corleone 1887-1964)

Un futurista periférico, prácticamente desconocido en nuestro país y referente del futurismo siciliano.

- *La raccolta della arancia* (1919)
- *Contadini al lavoro* (1919)
- *Pescatore + Paesaggio* (1920)
- *Pescatore* (1921)

Una vez finalizado este primer paso y con los resultados obtenidos, se realizará, un nuevo testeo para posibles reajustes en la programación de DANTE y, con la inclusión de un número mayor de obras y artistas, sin descartar una ampliación del arco temporal original en futuras actuaciones.



### Caso 3: DANTE como transferencia a la industria.

Este sería uno de los últimos casos de estudio, en el que trabajaremos con DANTE, cuando ya haya sido examinado en diversos casos previos, para estudiar y analizar las posibilidades de su uso en la industria audiovisual y de entretenimiento.

Desde hace unos años las redes sociales son espacios de información y fomento de películas y series. *Last* fue una serie con gran interés en las redes sociales, pero a la mayoría de los aficionados nos les gustó el final. ¿Qué hubiera pasado si la web oficial pusiera a disposición de los aficionados una interesante cantidad de material audiovisual que permitiese la edición, y en lugar de un único capítulo final se hubiesen seleccionado varias posibilidades creadas y/o inspiradas por los aficionados?

Esta investigación es ambiciosa. De momento estamos realizando los primeros pasos de un largo camino, y esperamos poder ampliarla en breve, no sólo con colaboraciones gratuitas, sino dentro de un marco profesional de investigación.

- 
- i MONTALVO, Blanca. *La Narración Espacial*. Universidad Politécnica de Valencia, 2006.
  - ii Laboratorio de Luz. Grupo de investigación interdepartamental de la Universidad Politécnica de Valencia. Dirección web: [www.laboluz.upv.es](http://www.laboluz.upv.es)
  - iii DIANA (Diseño de Interfaces AvaNzAdos) es el grupo de investigación TIC171 del PAIDI (Plan Andaluz de Investigación Desarrollo e Innovación) de la Junta de Andalucía. DIANA es un grupo multidisciplinar que lleva más de 10 años trabajando en la investigación y desarrollo de interfaces de última generación para su aplicación a las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Sus líneas de trabajo abarcan Redes y Tecnologías Radio, Interacción Persona Máquina, Diseño de Sistemas Electrónicos y Arte Electrónico e Interacción. Web del grupo: <http://www.diana.uma.es>
  - iv LAFIA, Marc. "Variable Montage" en *Future Cinema. The Cinematic Imaginary alter Film*. SHAW, J. y WEIBEL, P. (ed.), Editado por ZKM y The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.
  - v Manovich desarrolla este concepto en su artículo "Database as a Symbolic Form" (1998), disponible en su página web: <http://www.manovich.net/DOCS/DATABASE.RTF>
  - vi Se han editado hasta la fecha tres DVD lineales que recogen la narración generada en diversas exposiciones: *Texas (from GUI collection)*, grabado el 15 de noviembre de 2002, *Hamburg (from GUI collection)*, grabado el 24 febrero 2003, y *Moving Pictures*, grabado el 1 de enero de 2003.

