

L'anàlisi del temps en els nous models de creació interactiva

Publicat per [Interacció](#) [1] el 23/05/2017 - 12:56 | Última modificació: 23/05/2017 - 13:36



L'era digital d'**Internet** ha **cagpirat la nostra relació amb el rellotge**. Les xarxes han estès una configuració temporal lineal globalitzada que conté, però, múltiples contextos sincrònics i asincrònics que ens condicionen i defineixen. I és que **la representació i la vivència del temps en una societat** és una de les característiques que millor la determinen, perquè **està fixada pel seu context cultural** i especialment pel grau de desenvolupament de la seva **tecnologia comunicativa**.

És per això que, tot i que **la nostra mesura temporal està constreta per** l'obsessió per l'aprofitament del temps en **les estructures de producció** arran de la revolució industrial, les possibilitats que avui dia ofereixen **les TIC estan expandint els límits** de les realitats temporals quotidianes d'una manera tan complexa que es fa difícil predir l'evolució dels nostres codis temporals. «**Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas**» tracta aquesta qüestió en relació amb l'àmbit audiovisual per albirar **futurs models de creació interactiva**, i és una de les primeres investigacions que s'atribueix aquesta complexa i interessant tasca.

El llibre **analitza el concepte del temps en obres cinemàtiques** que provenen de tres espais de creació interconnectats: el **cinema experimental de nous formats digitals**, l'**art digital interactiu** i la **literatura digital**. El nexa comú d'aquests tipus d'espais és que mostren un temps que no es redueix a la captura d'un únic instant, sinó que **integren contingències temporals diverses**. De fet, el punt de partida de la investigació és l'obra *Khronos Proyector* (Cassinelli, 2005), una composició d'imatges en moviment en la qual els espectadors poden alterar la dimensió temporal variant la profunditat del llenç amb les mans.



Khronos Projector (Cassinelli, 2005). Una nova manera de representar l'evolució del temps

Les **tres parts** en què s'estructura aquesta obra ? 'Tiempo, tecnología y sociedad', 'Estructuración temporal' i 'Acción y percepción'? fan, doncs, un recorregut per l'**evolució paral·lela de les concepcions temporals i dels avenços tecnològics**, del **tractament del temps en mitjans digitals** com els videojocs i obres del cibertext, i també de la vivència i la **percepció subjectiva del temps** en la recepció de la cinemàtica digital. El resultat és una aproximació interdisciplinària **d'interès en camps com l'art digital, la narrativa transmèdia o la filosofia**, amb possibles **aplicacions en l'àmbit de la literatura, el patrimoni cultural, la museística i l'audiovisual**.

Podeu consultar aquest [llibre](#) [2] al [Centre d'Informació i Documentació](#) [3]

[Inicieu sessió](#) [4] o [registreu-vos](#) [5] per a enviar comentaris

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: tecnologia

Etiquetes: arts plàstiques i visuals

Etiquetes: transmèdia

Etiquetes: literatura

- [6]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2017/analisi-temps-creacio-interactiva>

Enllaços:



- [1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>
- [2] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=45647>
- [3] <http://www.diba.cat/web/cerc/cidoc>
- [4] <https://interaccio.diba.cat/>
- [5] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [6] <https://interaccio.diba.cat/node/7081>