

Regreso a Ctrl + Z

N X
N E X
S O S

Para reflexionar sobre nuestra percepción del tiempo real y virtual te invitamos a que pienses en el término "recursividad" y en los procesos del tiempo en el mundo digital y el arte a través de esta película y documental.

➤ **Aquí, Richard McGuire (1989-2014)**

En 1989 Richard McGuire, revolucionó el mundo del cómic con una pequeña historieta de 6 páginas (Aquí, publicada en Raw por Art Spiegelman) en la que reflejaba el paso del tiempo superponiendo capas temporales (viñetas) sobre un mismo espacio físico (una habitación). 25 años después amplió esa misma idea en un cómic de 150 páginas: Aquí (Salamandra Graphic), en el que nos lleva desde el origen del planeta Tierra hasta su lejantisimo futuro, a través del rincón de una habitación.



➤ **Regreso al futuro, Robert Zemeckis (1985)**

Emmet Brown, ha logrado construir una máquina del tiempo. Cuando su joven amigo Marty McFly le ayuda a documentar el primer experimento de su nuevo hallazgo se ve obligado a escapar en la prodigiosa máquina, que le transporta en el tiempo hasta 1955. Tras un "pequeño" accidente que puede alterar el continuo espacio-tiempo, deberá asegurarse de que sus padres se enamoran antes de regresar al futuro.

➤ **HERE, Tim Masick and Bill Trainor (1991)**

También puedes encontrar este corto basado en el cómic Aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0>



➤ **IGNASI ABALLÍ, CALENDARI**

<http://www.ignasiaballi.net/>
"La representación del tiempo y su huella, la manipulación del rastro que éste va dejando sobre todo lo que nos rodea, la simulación del envejecimiento, la inseparable relación entre realidad y apariencia; la posibilidad de modelar el tiempo entendiéndolo como algo corpóreo, y la reconsideración de términos como pasado y futuro, son algunas constantes a partir de las cuales he desarrollado determinados trabajos."

➤ **ETOY. CORPORATION**

<http://www.eto.com/>
Mission Eternity proyecto artístico de Etoy fue primer premio de Vida 10. La temática que aborda es la vida más allá de la muerte, como crear un tiempo infinito gracias al mundo digital. Este proyecto proporciona el acceso a un nuevo mundo social generado entre usuarios de ordenadores interconectados y que tienen el objetivo común de mantener algo en vida.

Te sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos en cuyos trabajos la reflexión sobre el espacio ocupa un lugar fundamental.

Para profundizar en el concepto tiempo te proponemos una aplicación para móvil y un videojuego con los que pasaréis un rato divertido y podréis viajar en el tiempo. Además si quieres gestionar

➤ **CUT THE ROPE: TIME TRAVEL**



?Cómo influyen en nuestro destino las decisiones que tomamos con nuestros actos? Cuales hubiesen sido las consecuencias en el transcurso de la vida si hubiese cambiado la prioridad de nuestras elecciones? Realmente puede un hecho que transcurre en un tiempo futuro tener consecuencias para el pasado? La historia del Chrono Cross se centra en un joven niño llamado Serge y una trama de mundos paralelos. Frente a una realidad alterna en la que él murió cuando era un niño, Serge se esfuerza por descubrir la verdad de la divergencia de los dos mundos.

➤ **CLARFOCUS: PRODUCTIVITY TIMER**

Vivimos en un mundo lleno de estímulos, pero también distracciones. Esta aplicación nos ayuda a administrar nuestro tiempo y hacerlo más productivo. A través de sencillas indicaciones se van alternando sesiones de trabajo con pequeños descansos. Esto permite concentrarse muy fácilmente y completar tareas. No más distracciones, ¡concentrate en lo que es importante!

Esta aplicación pertenece a la serie de juegos Cut the Rope, donde el protagonista Om Nom se dedica a dar de comer a sus amigos. En esta versión "Time travel" viajará a través del tiempo y visitará diferentes escenarios en la Edad Media, el Renacimiento, el Barco Pirata, el Antiguo Egipto, la Antigua Grecia, la Edad de Piedra y la Era Disco, el Lejano Oeste, la Dinastía asiática, la Revolución Industrial y el Futuro. Cut the Rope: Time Travel es una aventura completamente nueva llena de viajes en el tiempo, caramelos y acción basada en la física.

Time capacity (la capacidad del tiempo)

¿Qué cosas eres capaz de hacer y en cuánto tiempo? Te proponemos que hagas una lista de tareas que crees que podrás cumplir en las diferentes medidas de tiempo que te proponemos.

- 1 Apuntalas y guárdalas en tu cartera para que no se te olviden e ir cumpliéndolas.
- 2 Pide al resto de tu familia que las escriba.
- 3 Mete todas las tareas en un bol y al sacarlas descubre a qué medida de tiempo corresponden.
- 4 Añade y realiza las tareas que te hayan gustado del resto de tu familia a las tuyas.
- 5 ¿Hay alguna tarea que podríais hacer en familia?.

1 segundo (ejm: dar una palmada)

1 minuto (ejm: hacer un sandwich)

1 hora (ejm: aprender un baile)

1 semana (ejm: pasarte un videojuego)

1 mes (ejm: recorrer un país)

1 año (ejm: hablar otro idioma)

1 década (ejm: ver crecer un árbol)

1 siglo (ejm: vivir)

