

IM
PLO
DE

COM ESBORRAR-SE DE
LA SOBREABUNDÀNCIA

TFG
2016
UB-BELLES ARTS
Departament d'Arts Visuals i Disseny
Niub: 16271544
Alumna: Morey Senén, Júlia
Tutora: Górriz Nicolás, Lúdia

«La desaparición de la otredad significa que vivimos en un tiempo pobre de negatividad. Ciertamente, las enfermedades neuronales del siglo XXI siguen a su vez una dialéctica, pero no de la negatividad, sino de la positividad. Consisten en estados patológicos atribuibles a *un exceso de positividad*. La violencia parte no solo de la negatividad, sino también de la positividad, no únicamente de lo *extraño*, sino también de lo *idéntico*.»

La sociedad del cansancio,
Byung-Chul Han.

ÍNDEX

| | |
|--|-------|
| ABSTRACT | 7 |
| INTRODUCCIÓ | 8 |
| OBJECTIUS | 9 |
| METODOLOGIA I PROCÉS..... | 10 |
| PROJECTES | |
| AUDIOVISUAL | |
| IMPLODE | 11 |
| OBRA GRÀFICA | 12 |
| DESAPARICIONS EN LA | |
| QUOTIDIANITAT | 12-15 |
| OBJECTOGRAFIES | 16-21 |
| MENTALOGRAFIES | 22-25 |
| DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL I REFERENTS | |
| DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL | 26 |
| REFERENTS | 27-28 |
| CONCLUSIONS | 29 |
| REFERÈNCIES | 30 |
| BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA | |
| LLIBRES | 31 |
| VIDEOS..... | 31 |
| REVISTES | 31 |
| LLIBRES ELECTRÒNICS | 31 |
| WEBS | 32 |
| ÍNDEX D'IMATGES | 33 |

ABSTRACT

CAT

Implode son els moments de pausa abans de la tempesta, tracta la societat del rendiment (Han B.C., 2015) com a punt culminant de la depressió general de l'ésser humà. Les ganes de desfer-se en el paisatge, de voler morir en consciència o d'evaporar-se enfront situacions quotidianes demostra l'esgotament i la violència amb que es passa d'una societat dictaminada pels dogmes a la societat del màxim auto-esforç. El desànim general és provocat per la violència de la positivització on l'individu es veu saturat: supera't, fes, sigues el teu propi amo, viu, gaudeix, llença't, aprofita l'oportunitat, viatja, descobreix, crida, camina (i corre!), salta, riu, imagina, convenç, busca, crea, millora, troba, respon, cau però lleva't, reinventa, modernitza...

Massa metralla per a un sol cos fet de carn.

CAS

Implode son los momentos de pausa antes de la tormenta, trata la sociedad del rendimiento como punto culminante de la depresión general del ser humano. Las ganas de deshacerse en el paisaje, de querer morir en consciencia o de evaporarse frente a situaciones cotidianas demuestra el agotamiento y la violencia con la que se pasa de una sociedad dictaminada por los dogmas a la sociedad del auto-esfuerzo. El estado de ánimo general es provocado por la violencia de la positivización donde el individuo se ve saturado: supérate, haz, sé tu propio amo, vive, disfruta, lánzate, aprovecha la oportunidad, viaja, descubre, grita, camina (y corre!), salta, ríe, imagina, convence, busca, crea, mejora, encuentra, responde, cae pero levántate, reinventa, moderniza...

Demasiada metralla para un solo cuerpo hecho de carne.

ANG

Implode are the moments of pause before the storm, the project is about the society of efficiency as a climax of the general human's depression. The desire of dissolving oneself in the landscape, the urge of dying in conscience or being evaporated in front of the everyday routine demonstrates the exhaustion and violence used in the transition between the society ruled by dogmas and the society of the self-sacrifice. The general mood is caused by the violence of the positivation where the individual is saturated: beat, do, be your own boss, enjoy, leap, take advantage of the opportunity, travel, discover, scream, walk (and run!), jump, imagine, convince, search, create, improve, find, answer, fall but recover, reinvent, modernize...

Too much bullets for an only body made of flesh.

PARAULES CLAU: DIBUIX I ANIMACIÓ, SOCIETAT, DEPRESSIÓ, FATIGA, DESAPARÈIXER

INTRODUCCIÓ

La “violència de la positivitat” que aporta B. C.Han (2015) dóna un gir a la comprensió de l'estat de depressió general de la societat actual (ja sigui jove o madura). Afers com sistemes de funcionament emocional i conductiu erronis i el constant avenç apresurat de la tecnologia han fet mella en l'estat anímic de la societat. Han afirma que aquesta sobtada i profunda depressió general és provocada pel canvi de la societat de la disciplina a la societat del rendiment. Aquesta societat en la que estàvem establerts estava basada en la dictadura i el mandat, on s'establí què es feia i què no i, per tant, reaccionàvem a una forma de violència quasi física.

Però ara és diferent: sota el mantell alegre i feiner de la societat del rendiment s'amaga el “no poder” de l'ésser acostumat a l'anterior societat: un ésser que ha crescut amb ordres i és incapaç de moure's per ell sol. Llavors, aquest ésser instal·lat dins la societat excessivament positivista que ara imperia es veu incapaç de sortir endavant. Aquest excés de positivitat genera un sentiment d'impotència tan fort que esdevé en malaltia neurològica, i és que el “res és possible” solament es pot manifestar dins una societat que creu que “res és impossible”.

D'aquesta manera i de forma teatralment tràgica Han ens mostra la seva mirada sobre la gran depressió neuronal.

Però per altra banda, la interpretació de Peran excentrifica aquesta sensació fins a convertir-la en una punxada de vitalitat i ràbia. Tot aquest sentiment d'impotència enfront d'afers pels quals l'ésser humà no es sent preparat per afrontar acaba desembocant en la punta d'una llança enverinada per la reivindicació de la validesa d'aquest ésser humà enfront de la delicada situació en què es troba.

El projecte sorgeix com a forma de voler retratar l'ambient bullent d'aquesta espera inacabable de la depressió positivista.

OBJECTIUS

- Estudiar diferents modes gràfics d'interpretar la depressió positivista.
- Analitzar la seqüencialitat temporal de les narratives gràfiques.
- Identificar i visualitzar de manera gràfica diferents formes d'escapar d'aquesta massacre psico-emocional.
- Jugar amb els formats (audiovisual i imprès) i amb la temporalitat (dictada pel temps de l'animació o bé pel volum de les pàgines de la edició impresa).
- Realitzar una producció gràfica i audiovisual en paral·lel, on ninguna predomini per sobre de l'altra i esdevinguin històries equidistants.

METODOLOGIA I PROCÉS

La història d'aquesta obra es remunta al semestre passat, d'on va sorgir el tema de les desaparicions. Aquesta idea anava més lligada al fet de fer un recull (com si es tractés d'un diccionari) de formes de desaparèixer. El procés va començar amb una petita obra anomenada "*La història de la Marta*", que tractava d'una sèrie de fotografies on la Marta no hi era. Aquesta obra germinal va ser l'origen del concepte de l'obra actual.

D'aquí sorgiren les primeres propostes de desaparicions i tot seguit es van anar teixint una sèrie de connexions sobre la sobreabundància de la positivitat. D'aquí endavant la història es conta sola: les paraules clau van ser de gran servei a l'hora de concretar què volia explicar de l'univers de la societat positivista i s'anaven conglomerant formant petits texts que esdevenien reflexions sobre el tema. Finalment sortiren els dibuixos i els sons, que conjuntament formaren la peça audiovisual i un cop acabada aquesta va sorgir d'entre el no-res un impuls de seguir creant. L'obra gràfica impresa és posterior però no subjugada a l'anterior, es complementen l'una a l'altra i s'amplien.

La metodologia es realitza mitjançant la producció gràfica i audiovisual així com la cerca de fonts documentals i visuals.

Formalment, s'utilitza el contrast blanc i negre en figures dibuixades sobre un suport gràfic digital. El blanc i negre proporciona el joc que necessita la situació de la depressió donant punts emfàtics dràstics. Hi ha diferents estils de dibuix, ja que el treball va sorgir inicialment del còmic i durant el procés de creació l'estètica ha anat fluctuant i evolucionant.

Per altra banda, hi han tres blocs de suport gràfic imprès. Aquests tres grups d'impressions, associades per temàtiques diferents, interrelacionades entre elles i reversibles recullen històries sobre les desaparicions sistemàtiques de la societat de rendiment.

1- El principi de tota la història recau en la ideació dels microrelats, siguin extrets de l'imaginari o reflectits en accions de la vida quotidiana, que donen començament al procés.

2- Seguidament s'esbossen unes narracions visuals de forma que la idea pren cos i es materialitza. Aquí es trien els referents narratius de les imatges.

3- Llavors es passa al dibuix digital. Es juga amb les capes, amb els contrastos de blancs i negres, amb la textura del llapis, etc.

4- Després s'estructura la fase del muntatge sobre la línia temporal en un programa d'edició. Aquí es tria la temporalitat de l'animació, les pauses i les acceleracions; el que ve a ser el ritme.

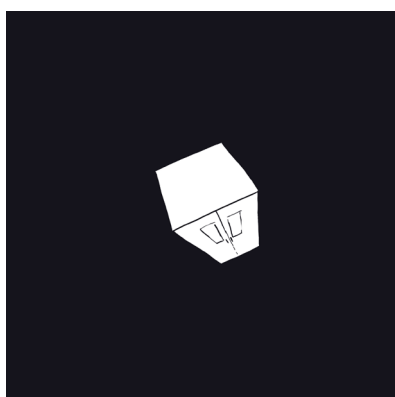
5- La incorporació de so a les animacions és un punt de màxima importància, ja que aquest juga un lloc primordial a l'hora d'entendre les històries. Reforça tot el bagatge visual i dóna èmfasi a les històries.

6- Finalment s'arrangen totes les animacions juntes tenint en compte l'ordre per crear vincles entre elles i que el so no s'entrebanqui.

PROJECTES

AUDIOVISUAL

-IMPLODE, COM ESBORRAR-SE DE
LA SOBREABUNDÀNCIA, 2016, audiovisual,
3' 02"



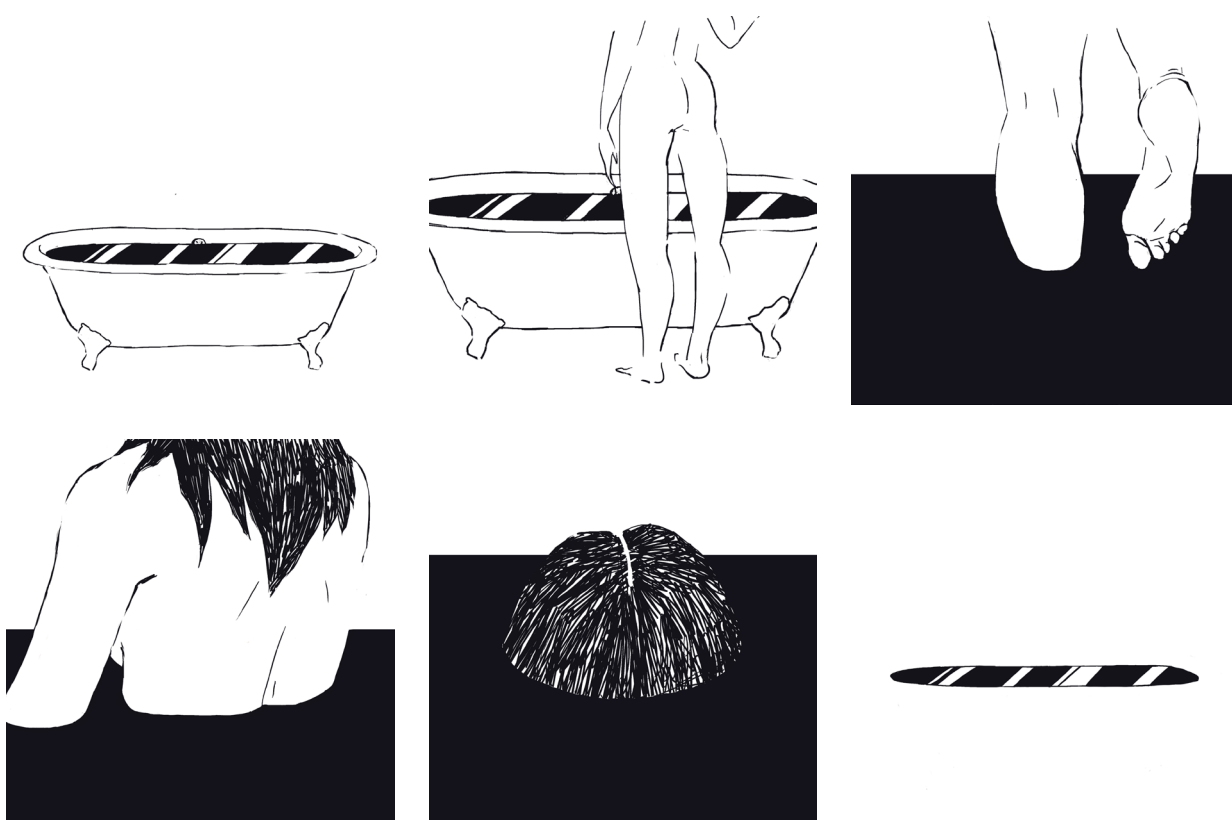
OBRA GRÀFICA

DESAPARICIONS EN LA QUOTIDIANITAT

Les desaparicions en la quotidianitat reflecteixen la voluntat d'esvair-se en un entorn totalment familiar, tangible i real on les pors són fundades i es desitja desaparèixer de les responsabilitats mundanes que esclavitzen el cos i la ment.

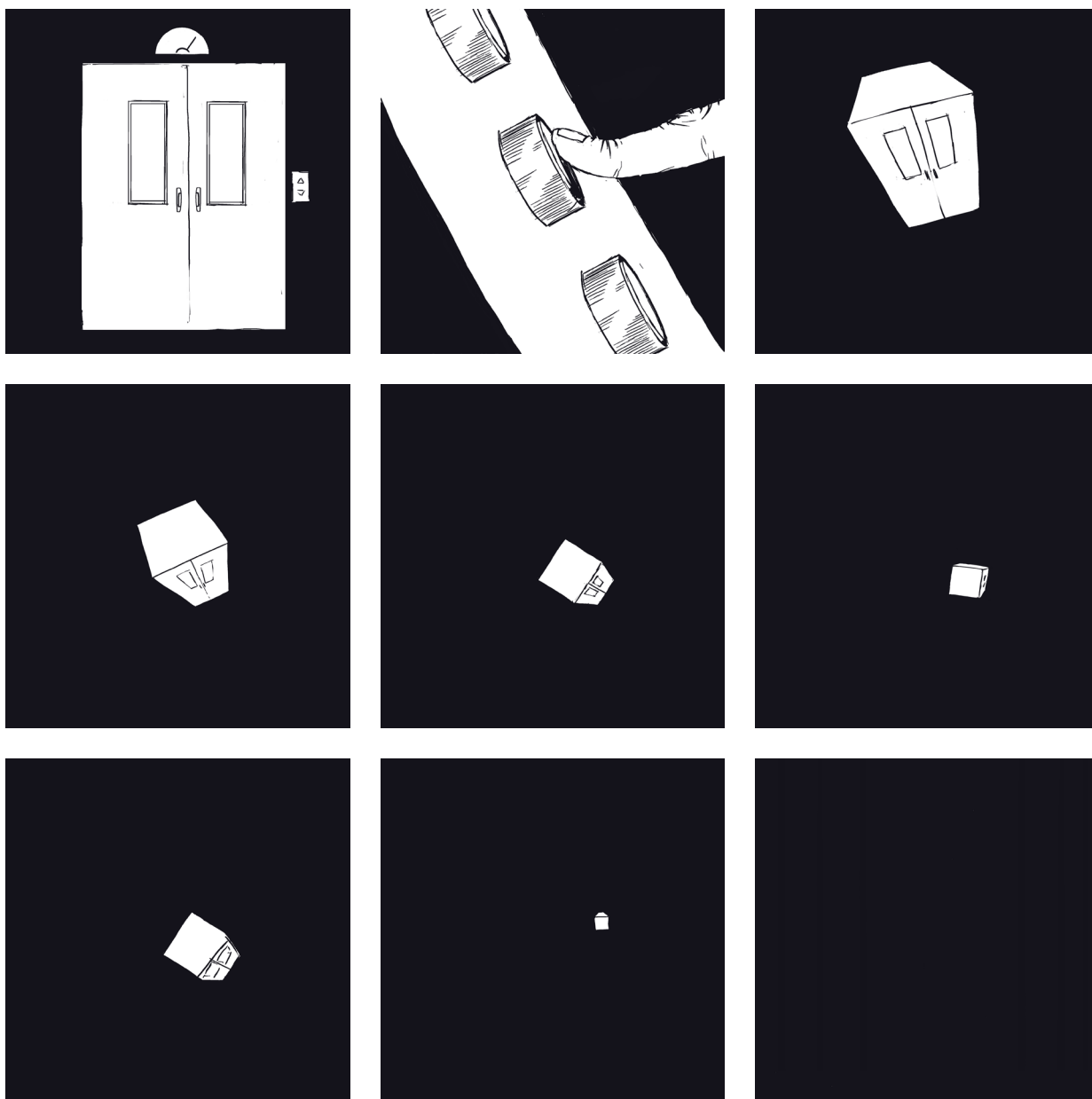
DESAPARICIONS EN LA QUOTIDIANITAT

Bathub, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (6u.)



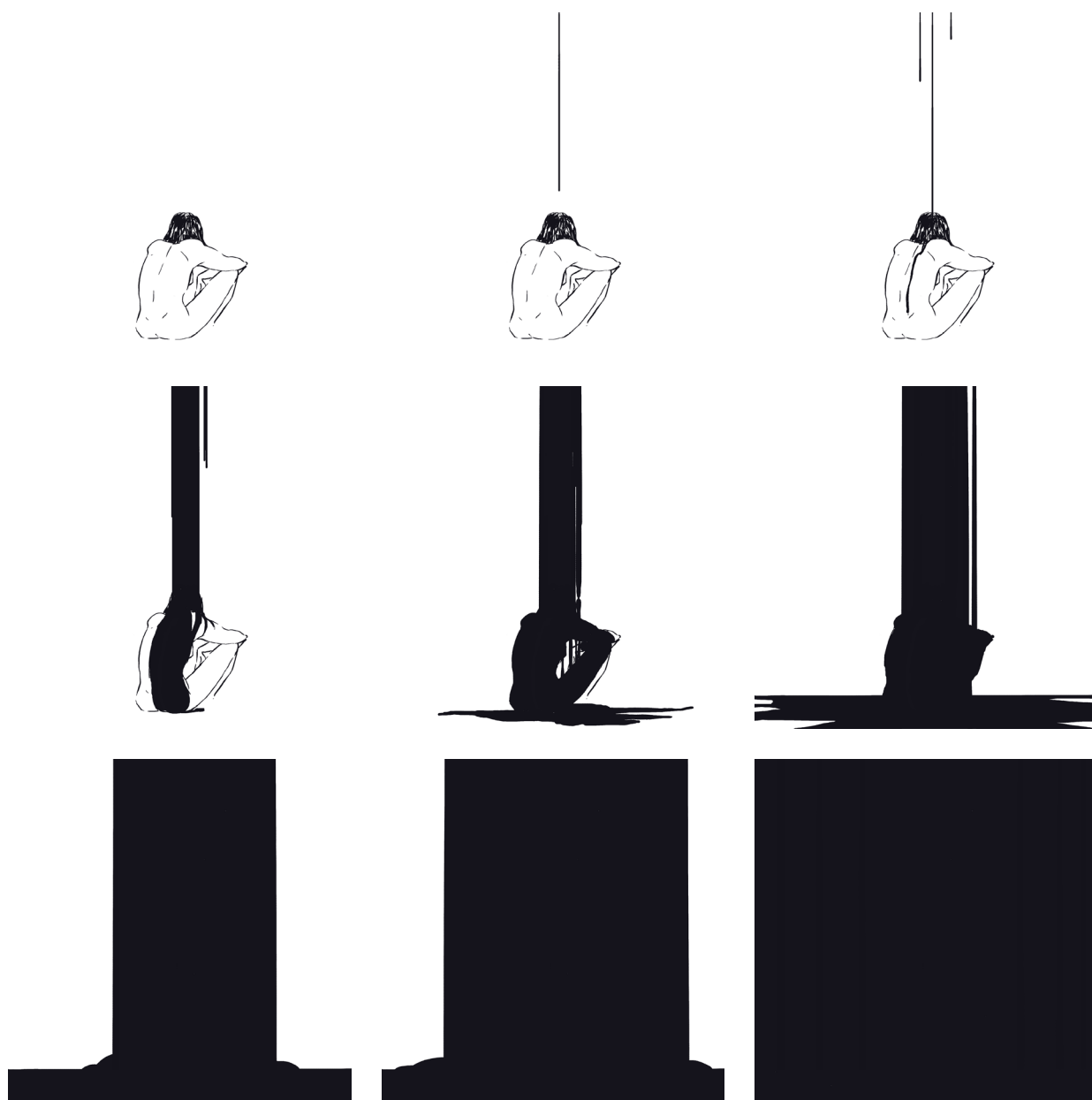
DESAPARICIONS EN LA QUOTIDIANITAT

Lift, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (9u.)



DESAPARICIONS EN LA QUOTIDIANITAT

Tar, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (16u.)

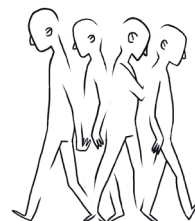


OBJECTOGRAFIES

Les objectografies consisteixen en formes de desaparèixer que sempre impliquen un residu o un element físic clau que les fa desfer-se. Es regeixen per aquest “objecte” per tal de girar al seu voltant durant el microrelat i fer que l’objectiu central no sigui tant la persona en si com a desaparició sinó el vincle que guarda amb l’element nuclear.

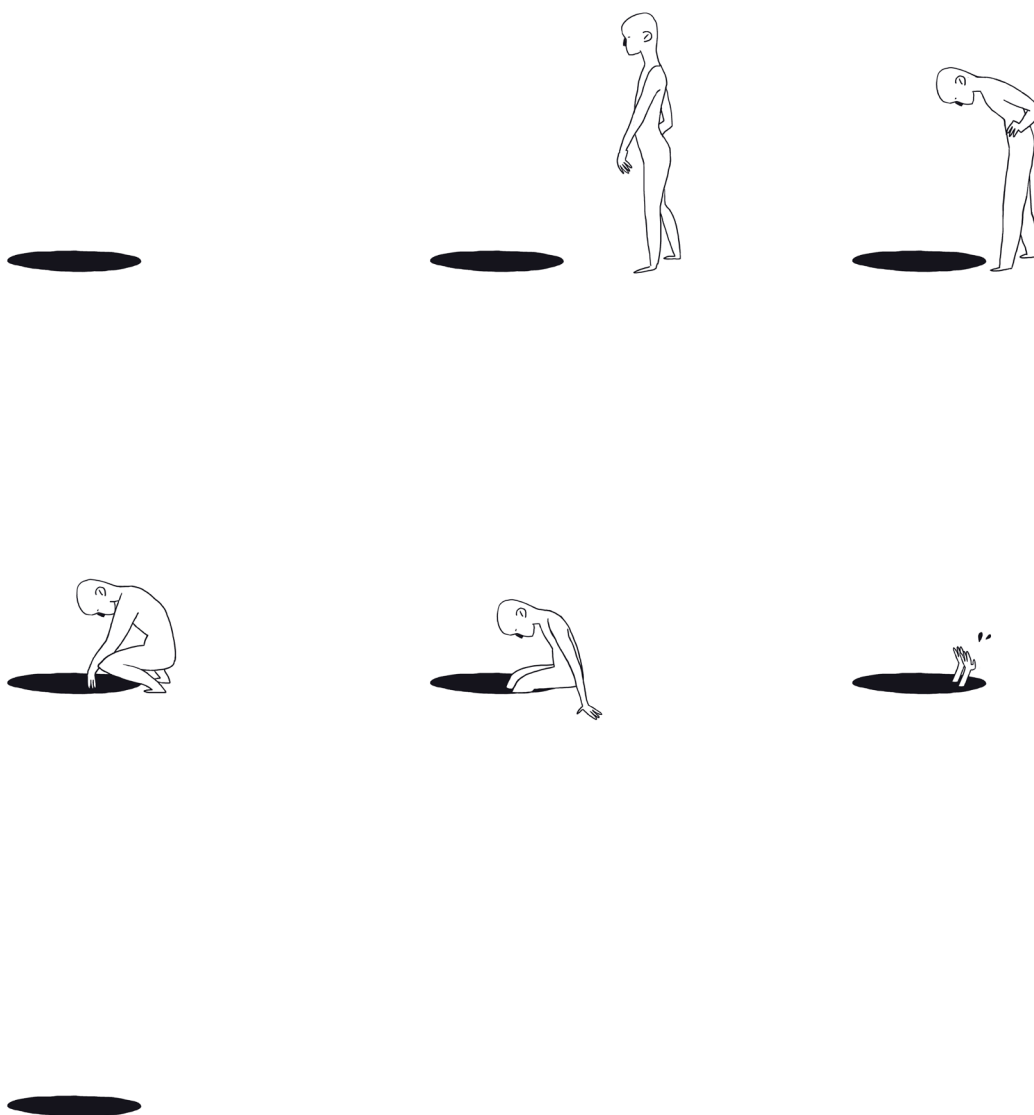
OBJECTOGRAFIES

Crowd, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (11u.)



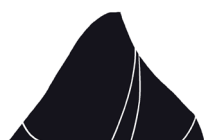
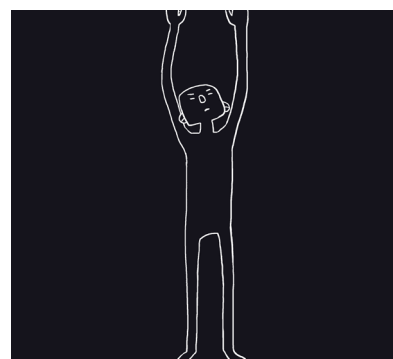
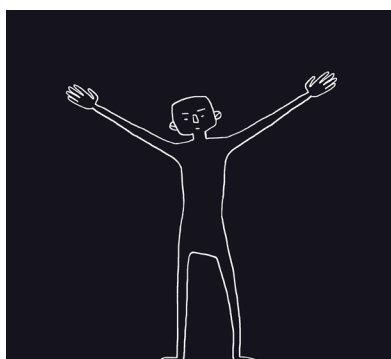
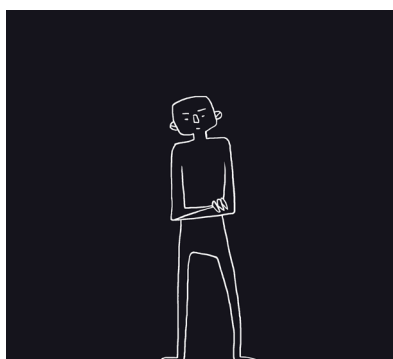
OBJECTOGRAFIES

Puddle, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (7u.)



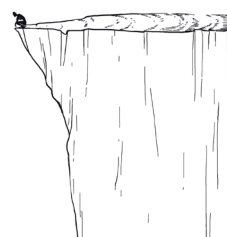
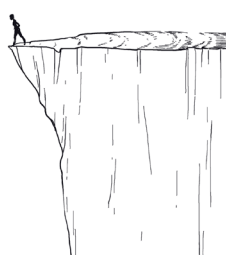
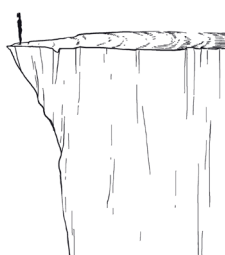
OBJECTOGRAFIES

Blanket, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (8u.)



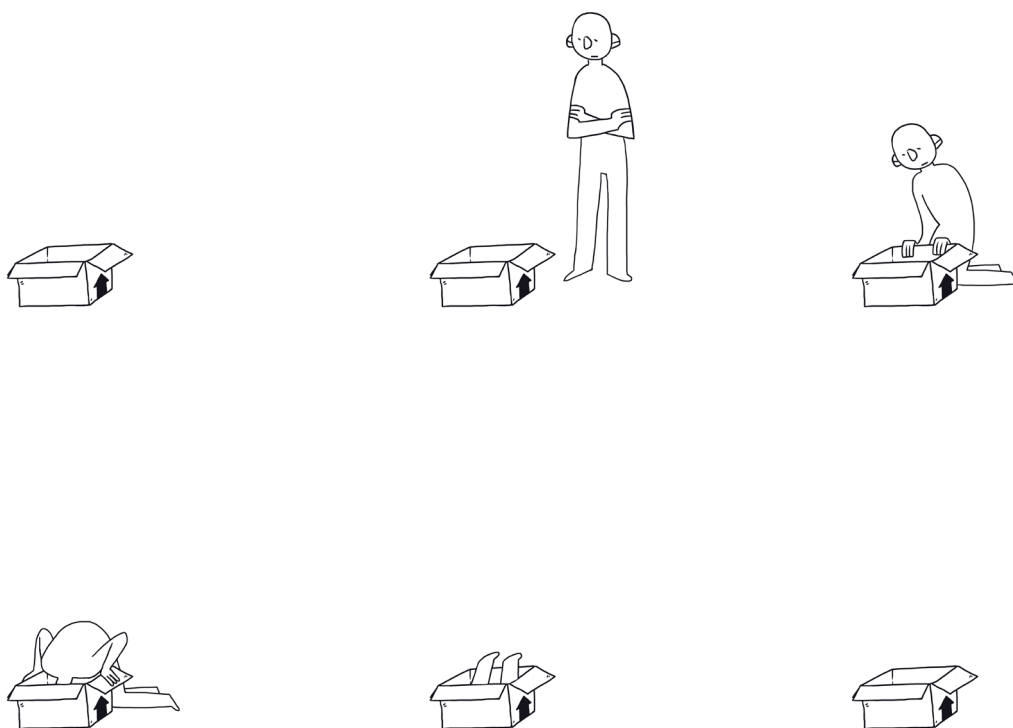
OBJECTOGRAFIES

Cliff, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (7u.)



OBJECTOGRAFIES

Box, 2016, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (6u.)

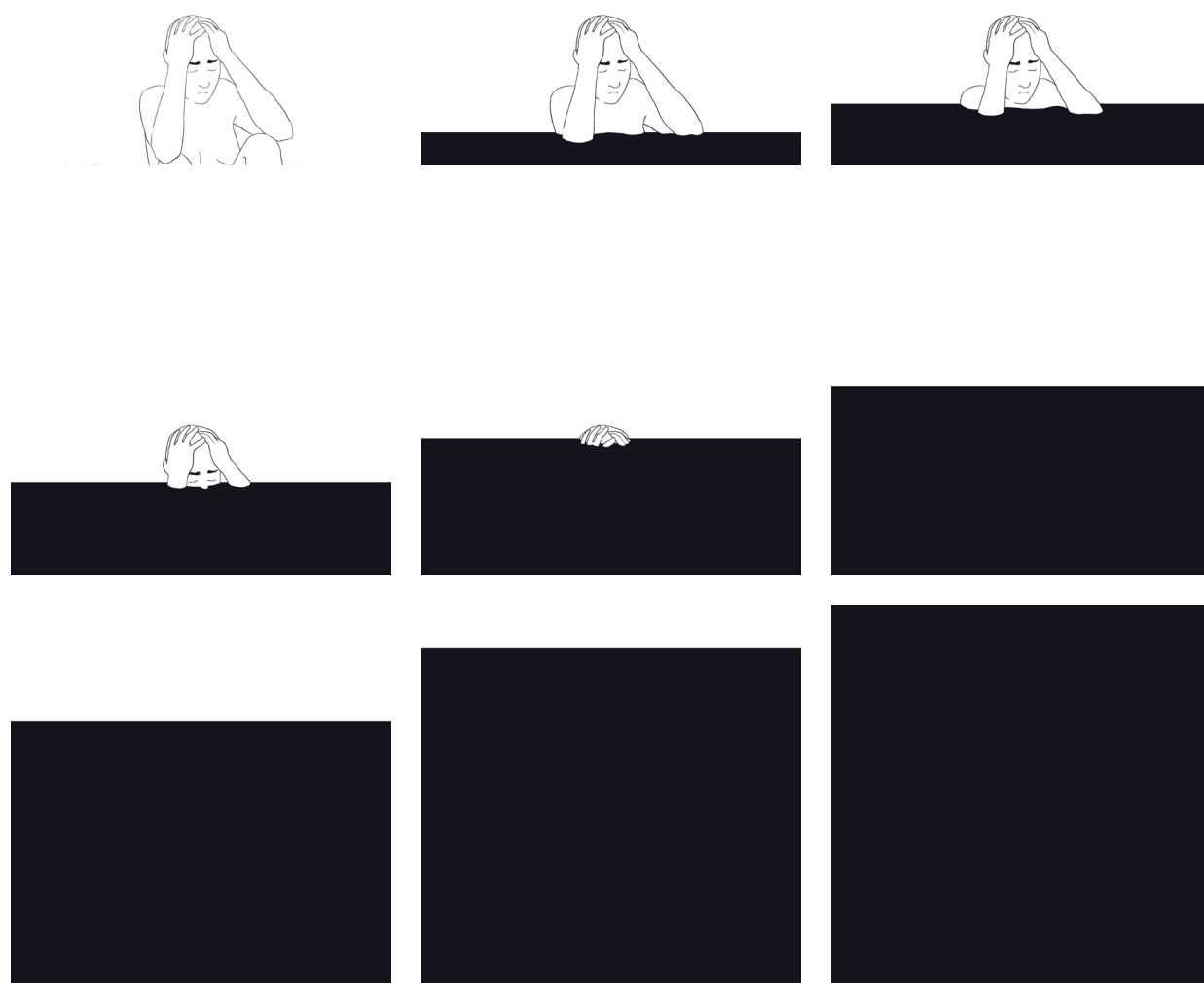


MENTALOGRAFIES

Les mentalografies mostren la cara més introspectiva de les desaparicions. Aquestes sí que radiquen plenament sobre la psique de la persona fent referència a la “malaltia neuronal” que Han (2015) proposa que pateix l'ésser socioemocional i explotant les idees més tenebroses de la ment, acabant totes les sèries en completa foscor.

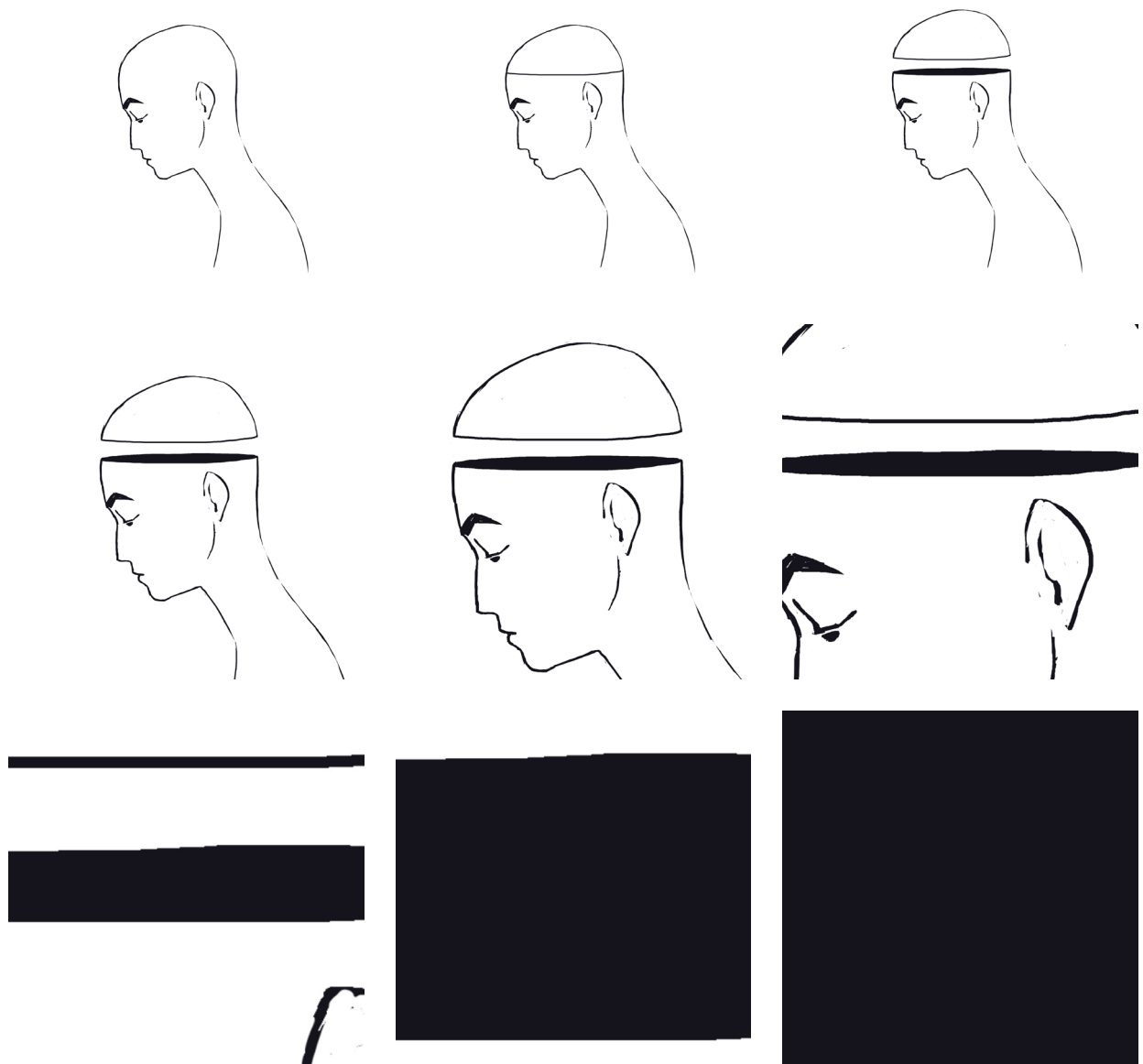
MENTALOGRAFIES/NEUROSIS

Drown, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (14u.)



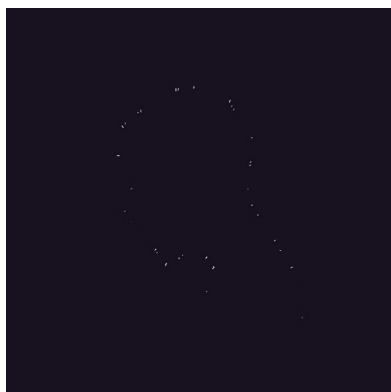
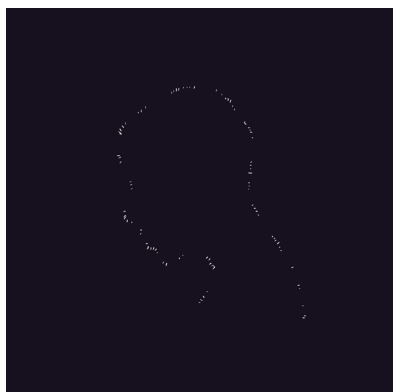
MENTALOGRAFIES/NEUROSIS

Head, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (9u.)



MENTALOGRAFIES/NEUROSIS

Boom, impressió a tòner sobre paper shiro reciclat de 300 gr., 21 x 21cm. (8u.)



DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL I REFERENTS

DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL

Estan sorgint alhora nombroses propostes que parlen del tema, tals com l'exposició del centre La Capella: *Visceral Blue* (Manubens, A., 2016) i el llibre ja citat anteriorment *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga* de Peran (2016), enfocant-ho de diferents maneres però al cap i a la fi el fil conductor és aquest estat "estàtic" de desorientació. Retratar aquestes maneres de desaparèixer fan que es remarqui el moment d'explosió dels sentiments reprimits o no entesos que pateix aquesta societat conglomerada de presuposat èxit.

El fet de "desaparèixer" descriu gràficament el fet d'*estar fins al cap d'amunt de tot*: desfer-se de la responsabilitat d'existir i oblidar totes les obligacions que fermen l'individu a una societat a la qual sent que no pertany. De forma a vegades pausada i a vegades violenta, l'essència és esborrar-se de la sobreabundància social, emocional, política i anímica.

A banda, es tracta aquesta temàtica tan seriosa de forma irònica on les desaparicions són gairebé impossibles i juguen amb l'absurditat de la situació per llevar ferro.

Entrant ja al terreny gràfic, tenim dos obres diferenciades: l'animació i l'obra impresa.

Les animacions són el reflex visual i sonor d'aquests medis d'explotar (o implodir, a vegades). Tranquil·les i pausades, es van diluint en l'espai buit sense acabar de formar part de res o, per altra banda, acaben amb un cop sec la seva existència. El so és vital per visualitzar les animacions, ja que següents idees com la serenitat del moment, els girs violents o l'electricitat estàtica d'alguna situació.

Per altra banda, dins l'obra impresa hi ha tres agrupacions concretes que responen a: "Desaparicions en la quotidianitat", "Objectografies" i "Mentalografies". Es tracta d'unes organitzacions de l'obra impresa que responen a uns elements en comú que es consideren distintius per a cada grup.

- "Desaparicions en la quotidianitat" es refereix a les desaparicions en un ambient familiar. Proposa una primera visió en un terreny explorat i que ens és conegut, on hi tenim un cercle de confort i des d'on exercir l'acció d'esvaïr-se pot resultar més còmode.

- "Objectografies" respon a la necessitat de girar entorn un objecte o un residu de nosaltres mateixos on la desaparició tingui un punt de suport.

- "Mentalografies" mostra la vessant introspectiva de l'ésser de rendiment: una ment que després de veure's bombardejada amb mil missatges de realitat eficaç s'adona de que aquesta realitat es trenca per moments dins seu. Amb la psique destrossada pel virus de la neurosi, desemboca en la destrucció. És, pot ser, el tema més delicat de projecte i per aquesta raó totes les històries acaben en fosc.

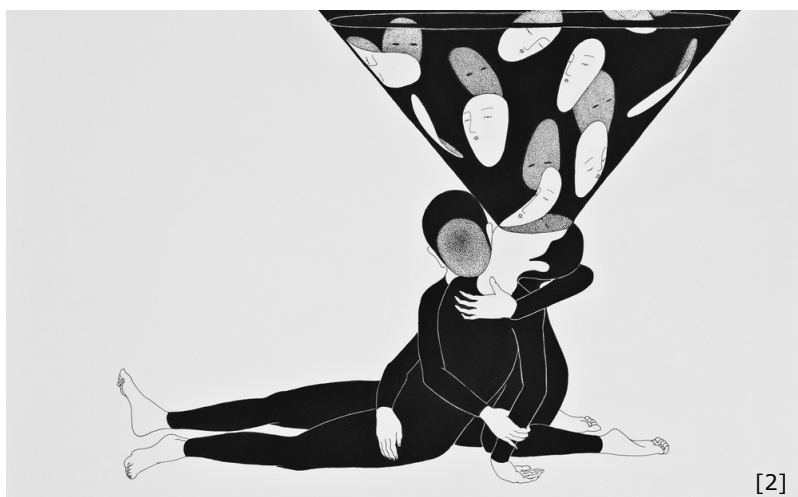
REFERENTS

William Kentridge ha estat bàsic com a referent per dos punts diferents. Primerament, per l'aportació del sentit de la temporalitat, i de manera un poc més procedimental ha aportat molta llum a l'hora de pensar el muntatge de les animacions. La valoració del drama de les pauses és vital a l'hora de crear qualsevol tipus d'obra audiovisual, així com la selecció d'un àudio adequat a les imatges, siguin aquestes més iròniques o melodramàtiques.



[1]

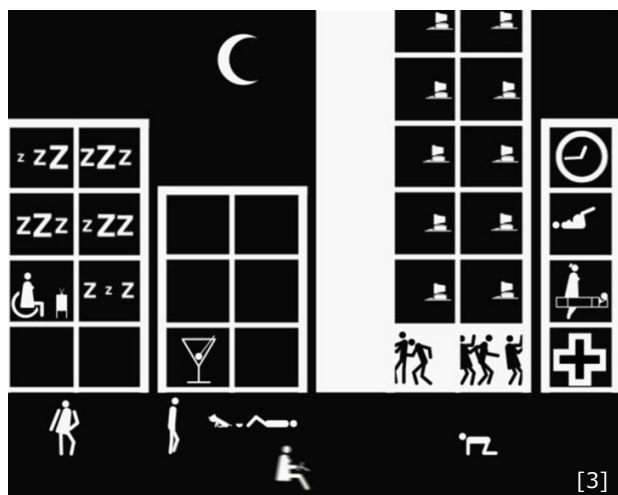
Per altra banda, Kentridge ha impregnat aquesta obra amb petites escenes de *Felix in exile* (1994) on es veu un cel estrellat. Els negatius que conformen aquestes escenes recuperen molta més potència de la que els objectes representats tenen per ells mateixos.



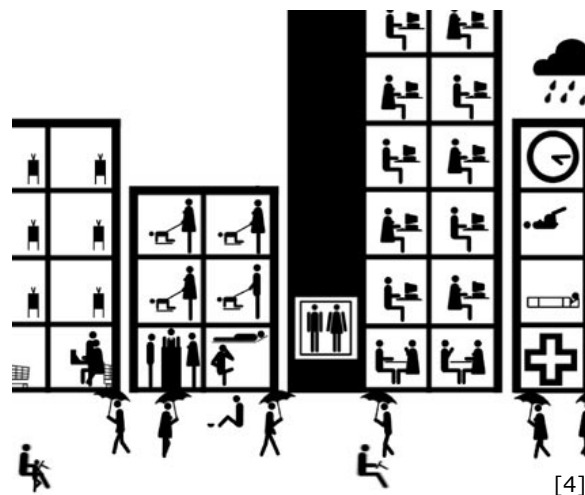
[2]

Els dibuixos de Daehyun Kim proposen també un gran joc amb el blanc i negre creant una narrativa fina i delicada acompanyada d'un sentit extra de reflexió sobre els dilemes més espirituals de l'ésser humà. L'espai oníric guanya presència dins l'imaginari de Kim i mitjançant aquest és capaç de transmetre tot aquest espai que transmeten els seus dibuixos i il·lustracions.

Les animacions de Lars Arrhenius, concretament *The Street* (2003), ha tingut impacte sobre aquesta obra quant a la simplicitat dels personatges i les seves funcions: petits, senzills, sense complicacions gràfiques però a la vegada fàcils d'interpretar.



[3]



[4]

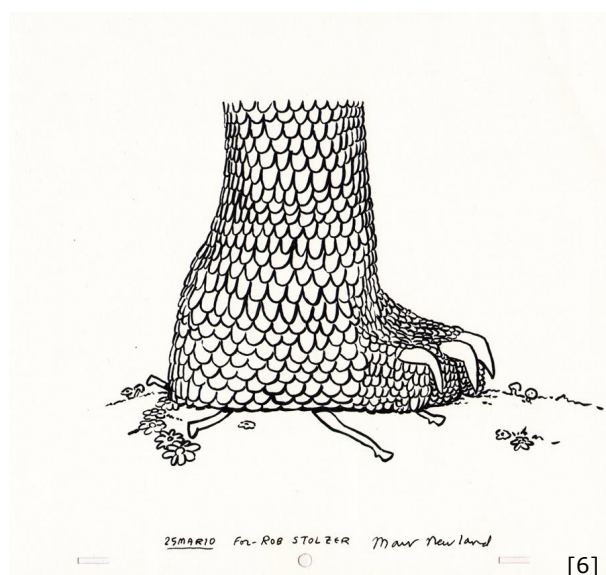
L'obra de Roman Signer ha aportat en grau de subtilesa i una mica d'absurditat a les idees de les animacions: petites accions que esdevenen un gran dilema poden desencadenar el moviment dels mecanismes per veure l'espai, la vida o la societat d'una altra manera. La manera de veure els objectes com alguna cosa més que per la seva principal funció, on la destrucció o l'ús indegut d'aquests comporta una nova visió de la funció de les coses donant una vida més enllà de la quotidianitat.

Pel que fa a la part irònica, el referent clau apart de Signer és també Marv Newland amb *Bambi metes Godzilla* (1969). L'acidesa d'aquesta animació tan simple és contagiosa. Així també passa amb *Dumb ways to die*, una campanya d'anuncis de servei públic de Metro Trains de Melbourne, Austràlia. El toc sarcàstic dels personatges dóna un punt de gràcia a un tema tan seriós com la seguretat vial.

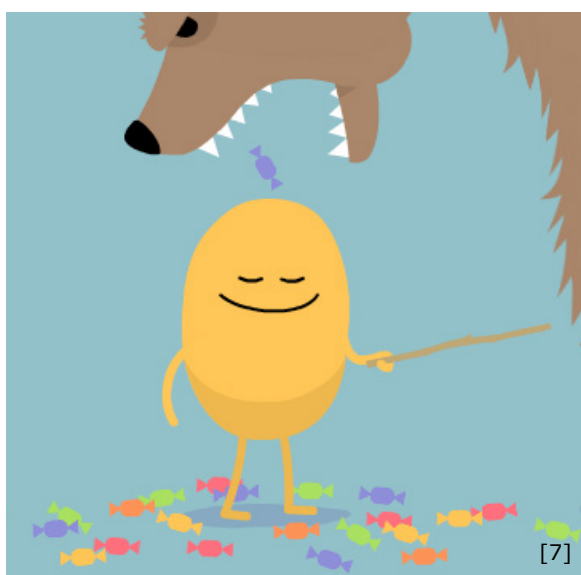
Aquests dos darrers referents són molt importants sobre la influència de l'obra, ja que són diferents formes d'humor amb el qual es pot jugar. Un d'àcid i picant i l'altre innocent i infantil. Ambdós es complementen refelexats en l'obra tant gràfica com audiovisual compensant així el rerefons depressiu que envolta la temàtica de la societat de rendiment.



[5]



[6]



[7]

CONCLUSIONS

Per realitzar les conclusions s'ha tornat a revisar els objectius del treball i es sospesen quins punts s'han complert i quins no:

- S'han estudiat a fons diferents modes gràfics d'interpretació de la depressió positivista: s'ha optat per una representació gràfica impresa i per una representació gràfica audiovisual.
- S'ha analitzat el factor de la temporalitat fent èmfasi en l'obra de suport audiovisual ja que dona molta més capacitat de maniobra i es pot jugar sobre múltiples nivells (visual i sonor).
- S'han identificat de manera gràfica diferents formes d'escapar de la massacre psico-emocional formant un diccionari visual de múltiples formes de desaparèixer. Algunes s'han mantingut fins al final i algunes s'han anat descartant alhora que el projecte avançava. De forma orgànica les dues peces han anat creixent de forma paral·lela retroalimentant-se l'una a l'altra i tornant-se reflexibles i versàtils a l'hora de presentar-les com a obra.

Però com a punt culminant de l'obra, cal remarcar aquesta característica camaleònica. Les dues peces conformen un conjunt de petites lectures en formats diferents que es complementen l'una a l'altra pels dos següents punts:

- La temporalitat com a un factor clau a l'audiovisual on recalca les pauses acompanyada del so. Dirigeix el ritme dels microrelats i mitjançant aquest esdevé la capacitat de crear certs aspectes que només s'aconsegueixen amb la línia temporal: el drama, l'espera, la brusquedat... Tot qualitats intangibles però necessàries a l'hora de crear una història coherent.
- La classificació de les narracions i (intrínsecament) la seva diversitat. Per altra banda, l'obra gràfica impresa aporta una classificació en subgrups on apareixen alguns dels relats de la peça audiovisual i també d'altres. Aquests subgrups guarden coherència entre ells mostrant tres maneres diferents de veure les desaparicions i articulant-les de forma que narrativament s'entengui d'una sola ullada.

REFERÈNCIES

- Han, B. C. (2015). Más allá de la sociedad disciplinaria. En Raimund Herder (ed.), *La sociedad del cansancio* (1 ed., 25-32). Barcelona: Herder.
- Han, B.C. (2015). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder Editorial S.L
- Peran, M. (2016). *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, S.L.
- Han, B. C. (2015). La violencia neuronal. En Raimund Herder (ed.), *La sociedad del cansancio* (1 ed., 11-23). Barcelona: Herder
- Text introductori de La Capella. *Exposicions anteriors: Visceral Blue*. La Capella. *Exposicions anteriors: Visceral Blue*. Recuperat de <http://lacapella.bcn.cat/es/exposicions/visceral-blue>. Darrera consulta: 03/05/2016.
- Peran, M. (2016). *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, S.L.

BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

LLIBRES

- Augé, M. (2009). *Los no lugares: Espacios del anonimato: Antropología sobre modernidad*. Barcelona: ed. Gedisa.
- Bourriaud, N (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.
- Han, B.C. (2015). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder Editorial S.L.
- Huxley, A. (2014). *Un mundo feliz*. Debolsillo
- Peran, M. (2016). *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, S.L.
- Pizzolatto, N.(2015). *La profundidad del mar amarillo*. Editorial Salamandra.
- Poe, E. A. (2010). *Poe: Cuentos 1*. Madrid: Alianza editorial.
- Poe, E. A. (2010). *Poe: Cuentos 2*. Madrid: Alianza editorial.
- Vila-matas, E. (2000). *Suicidios ejemplares*. Barcelona: Anagrama.

VIDEOS

- Arrhenius, L. (febrer 2007). *Lars Arrhenius, The Street* [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=plf3KIKDVOY>. Darrera consulta: 05/05/2016.
- Kentrige , W. (maig 2013). *Felix in Exile* [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=VaTnchoukdY>. Darrera consulta: 16/04/2016.
- Metro Trains Melbourne (novembre 2012). *Dumb Ways to Die* [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=IJNR2EpS0jw>. Darrera consulta: 05/05/2016.
- Newland, M. (setembre 2013). *Bambi Meets Godzilla Original (1969)* [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=8s3UogfAGg0>. Darrera consulta: 04/05/2016.

REVISTES

- Van Caelenberge, E. (Novembre 2008). *Visual storytelling: a Progressive Strategy? The Animated Drawings of William Kentridge*. Image [&] narrative: Online Magazine of the Visual Narrative, 23 (23), 1-1. Recuperat de <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/Timeandphotography/vancaelenberghe.html>. Darrera consulta: 20/04/2016.

LLIBRES ELECTRÒNICS

- Han, B.C (2014). *Psicopolítica*. Recuperat de <https://airamvl.files.wordpress.com/2015/05/byung-chul-han-psicopolc3adtica.pdf>. Darrera consulta: 24/04/2016.

WEBS

-Daehyun Kim. (2008). *Moonassi*. Recuperat de <http://www.moonassi.com/>. Darrera consulta: 03/05/2016.

-Guggenheim. *William Kentridge. Felix in Exile*. Recuperat de <https://www.guggenheim.org/artwork/9422>. Darrera consulta: 03/05/2016

-IMDb (1990). *Bambi Meets Godzilla (1969)*. Recuperat de <http://www.imdb.com/title/tt0064064/>. Darrera consulta: 03/05/2016.

-Laie. (2009). *LARS ARRHENIUS (+DVD "THE STREET", 2003)*. Recuperat de <http://www.laie.es/libro/lars-arrhenius-dvd-the-street-2003/218543/978-84-453-3753-0>
Darrera consulta: 03/05/2016.

-La Capella. *Exposicions anteriors: Visceral Blue*. Recuperat de <http://lacapella.bcn.cat/es/exposicions/visceral-blue>. Darrera consulta: 03/05/2016.

-Metro Trains Melbourne. *Dumb ways to die*. Recuperat de <http://www.dumbwaystodie.com/>. Darrera consulta: 03/05/2016.

-Tate. William Kentridge. *Felix in Exile 1994*. Recuperat de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/kentridge-felix-in-exile-t07479>. Darrera consulta: 03/05/2016.

ÍNDEX D'IMATGES

Figura 1. Fotograma de Felix in exile, de Kentridge, W. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=VaTnchoukdY>.

Figura 2. Dibuix de Daehyun Kim de la sèrie “Moonassi”. Daehyun Kim. (2008). Moonassi. Recuperat de <http://www.moonassi.com/>

Figura 3. Fotograma de l'animació “The Street” de Lars Arrhenius. Arrhenius, L. (febrer 2007). Lars Arrhenius, “The Street” [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=plf3KIKDV0Y>

Figura 4. Fotograma de l'animació “The Street” de Lars Arrhenius. Arrhenius, L. (febrer 2007). Lars Arrhenius, “The Street” [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=plf3KIKDV0Y>

Figura 5. Fotografia de l'acció “Zeit” de Roman Signer. Recuperat de http://www.cleveland.com/arts/index.ssf/2014/07/swiss_explosion_artist_roman_s.html

Figura 6. Fotograma de l'animació “Bambi meets Godzilla” de Marv Newland. Newland, M. (setembre 2013). Bambi Meets Godzilla Original (1969) [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=8s3UogfAGg0>

Figura 7. Imatge propocional del curt animat “Dumb ways to die” de la Metro-Trains Melbourne. Recuperat de <http://dumbway2sdie.wikia.com/wiki/Candy>

IM
PLO
DE

Júlia Morey | Barcelona, 2016