

[E//D//F]  
ERRORS DEL FUTUR  
Ferran Clavero

Projecte Multimedia per  
l'assignatura "Taller de Creació II"

3er Curs de Grau  
en Belles Arts de la  
Universitat de Barcelona



## INDEX//

main( ){printf(“EX TUNC, EX NUNC, EX TEMPORE”);}	p.3
export().function EDF {return “VARIUM ET MUTABILE”};}	p.4
document.constructor EDF {return “AUDERE EST FACERE”};}	p.5
&method.object EDF {return “SI VIS ARTEM, PARA BELLUM”};}	p.9
undefined:error.CRC:SED FUGIT INTEREA FUGIT IRREPARABILE TEMPUS//	p.11
procedure.call.undefined EDF {return “A FRUCTIBUS COGNOSCITUR ARBOR”};}	p.12
export().Callx000:fff EDF {return “COGITO, ERGO SUM”};}	p.14
printf(“&rls=“LITERAE”=UTF-8”);exit;}	p.15

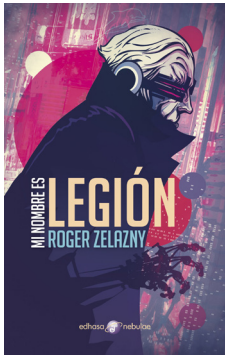
```
main( ) {printf  
  (“EX TUNC,  
    EX NUNC,  
EX TEMPORE”);}
```

Un dilluns al migdia, un de tants que vaig a dinar a casa els pares em topo amb una troballa inesperada, una memòria digital MicroSd Kingston de 64 GB. Què puc trobar-hi? So imatge i text són tres elements que hi seran presents, segur, de fet són els més comuns que trobem emmagatzemats. Un llegat digital personal, perdut, llençat, oblidat, qui sap?

A partir d'aquest encontre arbitrari em plantejo un tríptic de tres narracions gràfiques, on prendran especial protagonisme, elements com el text, la imatge i el so. Amb aquestes paraules, no exactes, però molt semblants, de l'avantprojecte d' E//D//F] s'iniciava el trajecte d'aquests Errors Del Futur, una peça multimèdia digital encapsulada en forma de missatge temporal que reflexiona sobre la pèrdua, el desastre i la fi. el desastre i la fi.



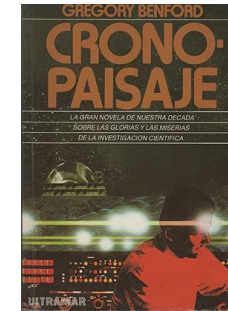
Memoria trobada de camí a casa dels meus pares.



El meu nom és Legió.  
Roger Zelazny, 1976.



El món submergit.  
J.G. Ballard, 1962.



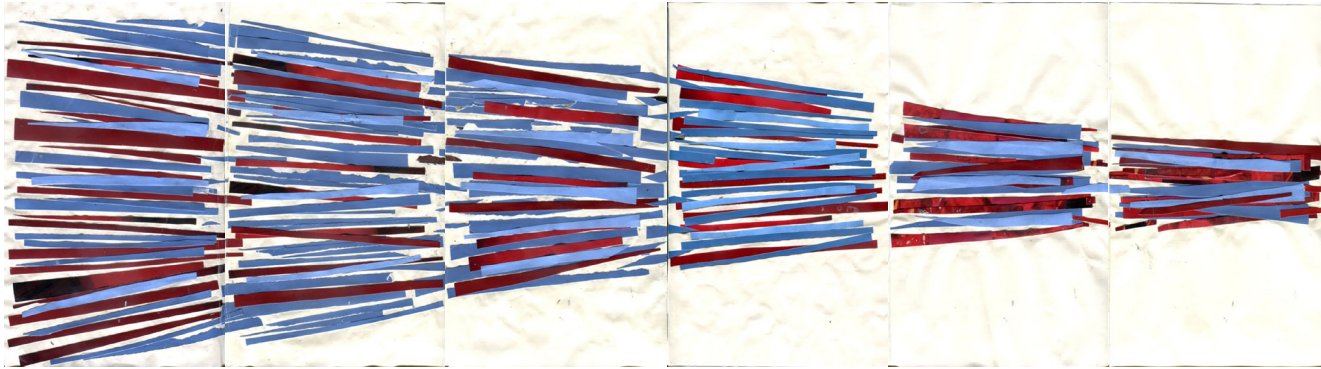
Cronopaisatge.  
Gregory Benford, 1980.

```
export function  
EDF {return  
“VARIUM ET  
MUTABILE”;}//
```

La narrativa està influenciada per multitud de ficcions literàries d'infininat d'autors, des de l'evocadora *El món submergit* de J. G. Ballard, l'encertadíssima *Cronopaisatge* de Gregory Benford o la visionaria *El meu nom és Legió* de Roger Zelazny, per citar les de més pes dintre d'[E//D//F]. Totes elles són ficcions post o postpostapocalíptiques, si es permet l'acudit, totes elles tracten les idees que es volen tractar en aquest projecte, pèrdua, desastre i el final, de tot o/i de tots.

Així Errors Del Futur és un recull Narratiu digital que neix en la troballa d'una memòria microSD, la seva llavor conceptual és plantada per la brillant cançó *Universe* de Daron Malakian i creix pel reg d'uns obscurs temps futurs. I és en aquests temps on la digitalització és omnipresent en les nostres vides, però

llunyana per a moltes pràctiques artístiques acadèmiques, que vam trobar en la *World Wide Web* i en els seus llenguatges *HTML 5* i *JavaScript* l'ecosistema ideal per desplegar text, imatge i so que necessitava el projecte, ja només calia desplegar el missatge en forma d'història. El projecte està pensat, dissenyat i executat per ser una experiència visualitzada desde el nostre terminal movil, aixó no vol dir, ni molt menys que sigui una experiència que s'hagi de disfrutar en solitari.



Fragments del collage per la tercera història.

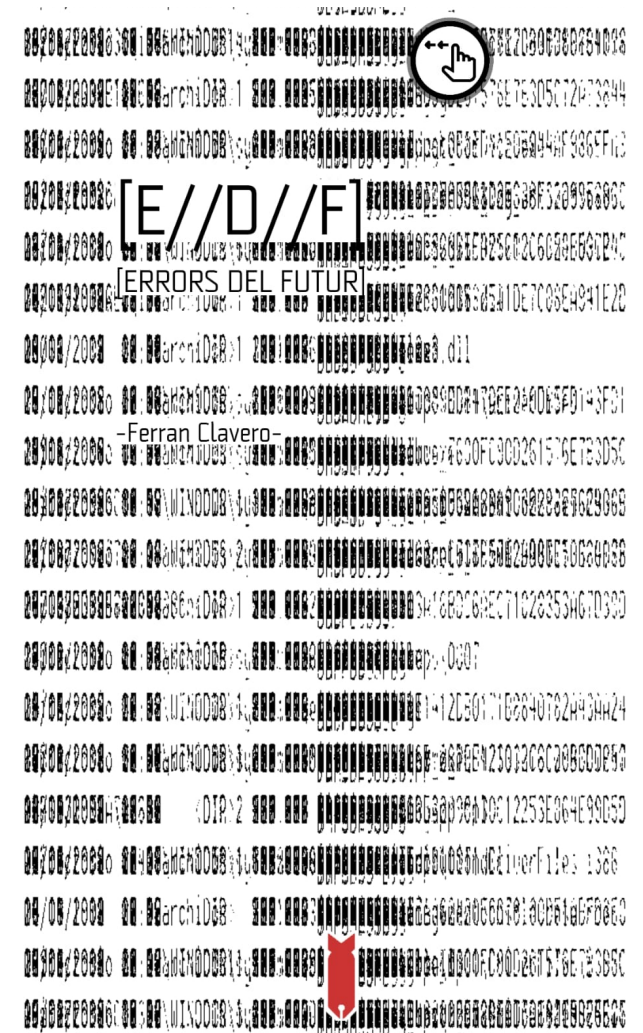
document.constructor  
EDF {return  
“AUDERE EST  
FACERE”;}//

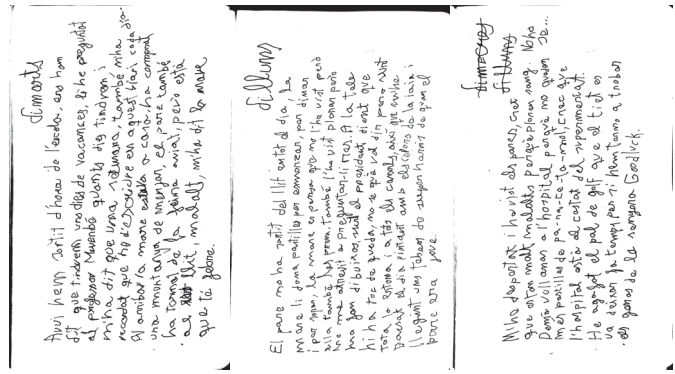
La totalitat del projecte ha estat programat en *HTML 5* i *JavaScript*, les imatges han estat generades a partir d'art propi, escrits de la primera història i el feix de la tercera, i en part transformades a partir de vídeos de càmeres de trànsit i programes del temps durant episodis de desastres climàtics, segona història.

Per la formalització de l'obra es va optar per dissenyar un peça amb una navegació de *scroll* horitzontal i així dotar-la d'una variable que permet al visitant/espectador/navegant controlar el flux de la narrativa i, per tant, el *tempo* i el ritme de la pròpia experiència.

Afegim diferents nivells de profunditat, efecte *parallax*, a la navegació per augmentar la sensació d'immersió que potenciem amb l'aparició del àudio durant l'últim terç de la mostra.

Capures de pantalles del projecte [E//D//F]



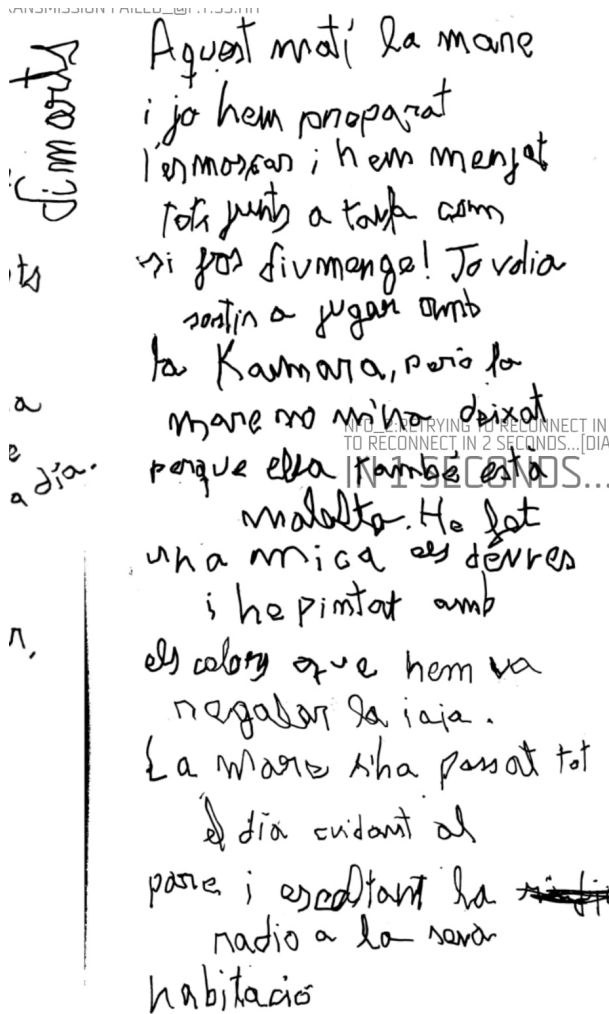


Scans de textos per la primera història.

El factor color ha estat una qüestió que es va plantejar en un principi i van ser dues les raons que van inclinar la balança en favor de l'opció monocromàtica.

La primera era l'optimització de recursos, una gràfica monocromàtica té un pes molt menor en kB, per tant, necessita menys kbps per ser funcional i teníem una amplada de banda disponible variable i imprevisible, ja que ni la cobertura ni la qualitat del senyal wifi del lloc expositiu són factors que des de l'autoria podíem controlar.

La segona va ser la continuïtat estètica, pel fet que es presenten tres capítols molt diferents gràficament es va decidir que l'absència de color faria de coberta ideal per encapsular la història.



# I EL PLANETA SE'NS VA SACSEJAR AMB FORÇA

ERR\_11\_FATAL: [CONNECTION TERMINATED]X00FF [CONNECTION TERMINATED]X00FE [CONNECTION TERMINATED]X00FA [CONNECTION TERMINATED]X00F1  
 (D) PEER(21TH\_VECTORS\_433) [AT] 11:16:37 AM '76  
 BOUND: DX0 SYSTEM\_TO\_... [CONNECTION TERMINATED]

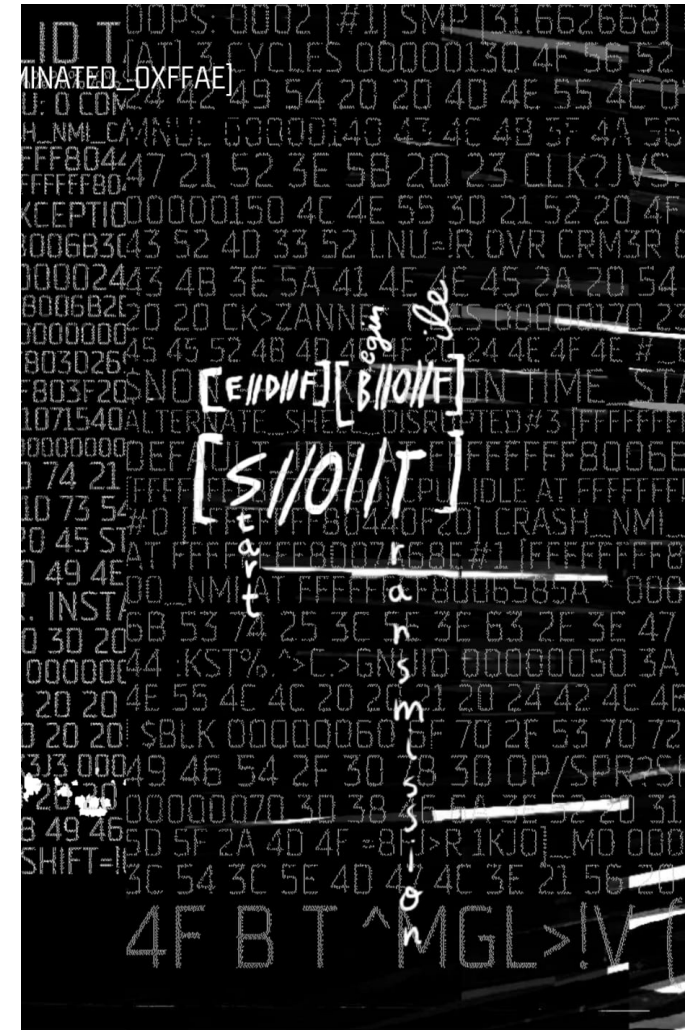
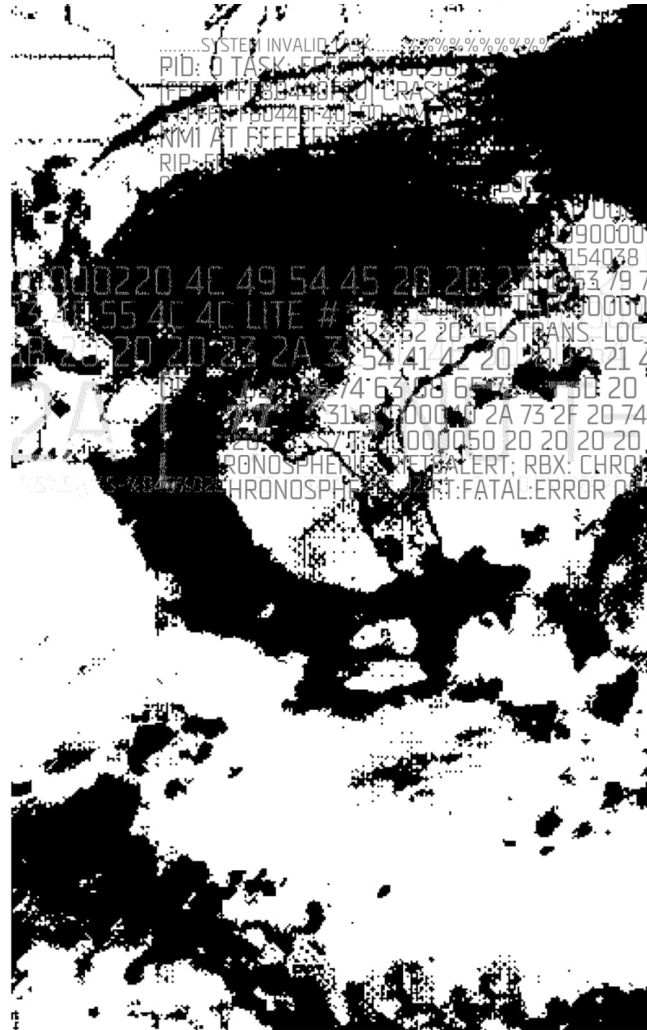
NO. 0. TRYING TO RECONNECT IN  
 TO RECONNECT IN 2 SECONDS... [IDIA]  
 REBOOTING...



Captures de videos per la primera història.

En l'aspecte gràfic del projecte els tres capítols tenen una presència de la gràfica diferent, així el primer capítol té una literalitat directa i propera donada per una gràfica d'escriptura de quadern infantil i els errors encara que molesten són força tebis, a la segona encara que s'ha optat per una gràfica en moviment, en forma de GIF animat, la literalitat s'allunya i deixa a l'espectador camp a la lliure interpretació, en canvi, els blocs d'errors són més presents i fàcils d'interpretar, en el tercer acte la gràfica s'allunya totalment de la figuració i entra en el terreny de l'abstracció i deixa al text tota la responsabilitat en la narració.

Aquesta relació entre la gràfica i la textualitat no és estat aleatori i pretén allunyar dels aspectes més entenedors de la narració a mesura que s'avança en ella







Portada i Contraportada  
de la publicació entregada  
el dia de la presentació.

```
method#3.object  
EDF {return  
“SI VIS ARTEM, PARA  
BELLUM”;}//
```



Un cop finalitzat [E//D//F] ens centrem en la seva difusió i la seva presentació. Dues estratègies són escollides una serà mitjançant un canal casual i articulada amb tècniques de guerrilla publicitaria bàsica, i la segona es dotarà d'un canal presencial on es lliurarà als assistents d'una publicació realitzada per l'esdeveniment.

En primer cas, el casual, es genera una sèrie de materials, tres adhesius amb enllaços al teaser de cada un dels capítols d'[E//D//F] i una quarta que enllaçava a la totalitat del projecte. Aquests adhesius es van distribuir per la facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona durant els matins dels dies 7 de gener de 2025, pel primer adhesiu, el 8 de gener per la segona, el 9 de gener per la tercera i el 10 de gener, el dia de la presentació, últim.

[E//D//F] Errors Del Futur és un recull Narratiu digital que neix en el transcurs de l'assignatura de Taller de Creació II del Grau de Belles Arts de la UB i la seva llavor conceptual és plantada per la brillant cançó Universe de Daron Malakian i regada pels obscurs temps futurs



PROJECT  
POWERED  
BY TDOVLA  
MUSIC LIST

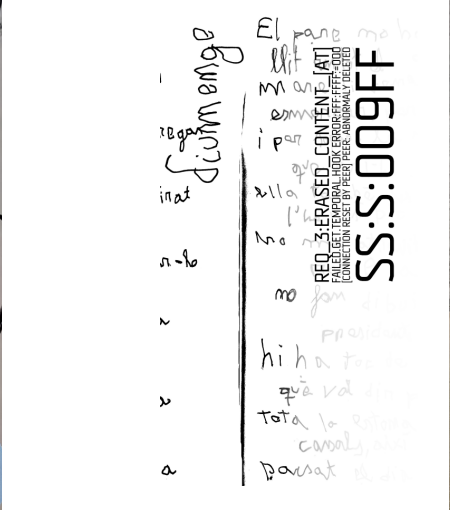
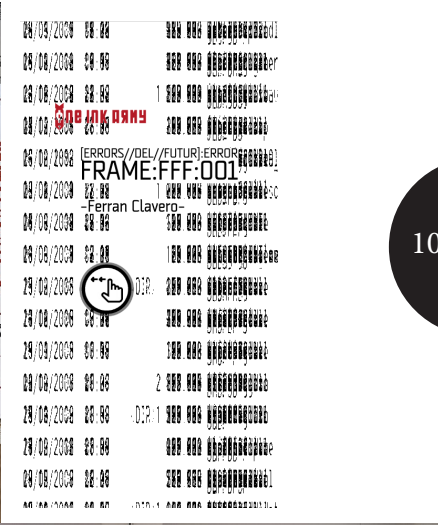


Una "grasiosa" maquetació de Textos, Disseny i Il·lustracions  
Copyright 2024 Ferran Clavero Textos, Disseny i Il·lustracions

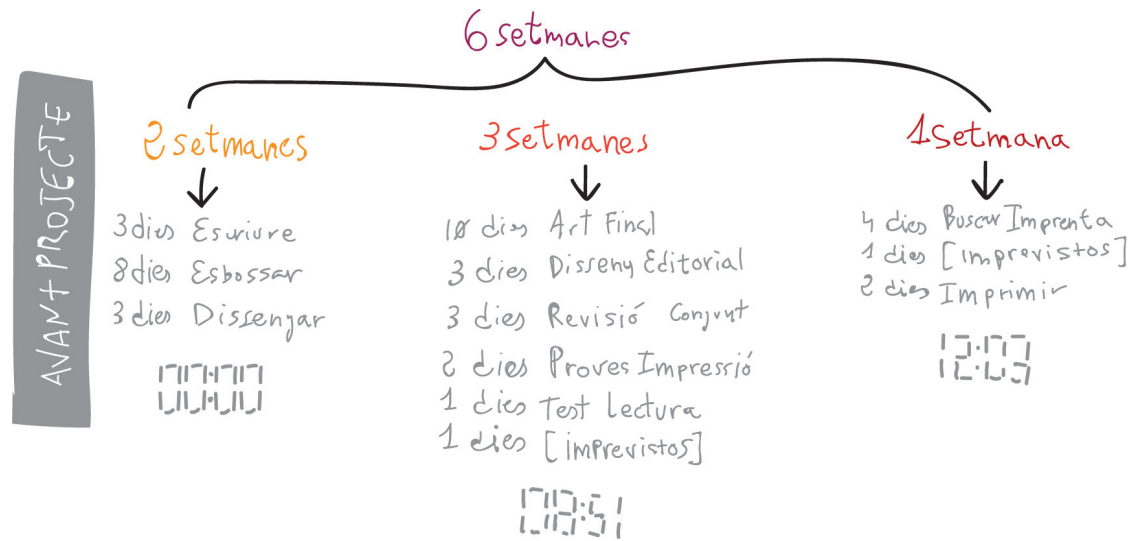
El mateix dia 10, durant la presentació d'[E//D//F] es va donar als assistents la publicació amb una breu nota i tots els codis QR que enllaçaven al projecte i així poder experimentar [E//D//F] des del seu terminal mòbil tal com s'ha pensat, dissenyat i executat el projecte.



Material generat per la *guerrilla*. Cada QR enllaça a un teaser de cada capítol d'[E//D//F] i desplaçament de la *mini-campanya*.



Esquema de planificació  
proposada en el document  
de l'avantprojecte.



undefined:error.CRC:  
“SED FUGIT INTEREA  
FUGIT IRREPARABILE  
TEMPUS”//

En el document de l'avantprojecte es va perfilar un projecte molt allunyat del que presentem, encara que per motius d'avaluació el temps disponible no ha canviat sí que ha estat organitzat de diferent forma. Primer pel canvi de natura d'[E//D//F] de físic a virtual, provocant que tot el temps destinat a impressió i els assignats a imprevistos passes a Programació.

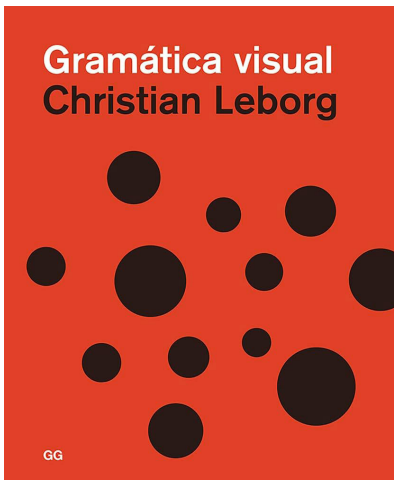
Cert és que, de nou, les activitats acadèmiques programades han fet minvar considerablement el temps disponible de treball a taller destinat al projecte, però no és menys cert que aquestes activitats han obert finestres i portes a solucions creatives molt positives per aquest i futurs projectes.

procedure.call.  
undefined EDF {return  
“A FRUCTIBUS  
COGNOSCITUR  
ARBOR”;}//

Pel que fa a referents, ja hem parlat a les primeres pàgines de referents literaris, en l'àmbit gràfic el projecte està molt influenciat pel treball, especial en el títol *Cadencia*, de Roberto Massó artista creador de còmics abstractes. En un altre nivell de l'esfera narrativa no podem excloure de l'equació de referències la visionària cinta de Steven Soderbergh, *Contagion*, aquestes dues fonts s'afegirien a les ja esmentades amb anterioritat pel que fa a l'apartat narratiu. En l'aspecte més formal, de construcció del projecte si ho volem dir, vam extreure moltes idees de dos assajos, *Gramàtica Visual* de Chistian Leborg, un excel·lent exercici de síntesi i una font inesgotable d'inspiració i el text de Miguel Angel Ramos, *El amargo olor del fin*, inclòs en el volum *Estética de la animación*.

En el marc de l'assignatura ens van proposar la visita d'una sèrie d'exposicions, mostres i instal·lacions que podíem visitar i que, amb tota seguretat eren d'especial interès per tots nosaltres. Vàrem visitar l'exposició *Desestructuras de Poder* de l'artista digital Brasileira Regina Silveira al Palau de la Virreina de Barcelona. Allí vam trobar un farcit de possibilitats per hibridar i ampliar el projecte [E//D//F] sigui mitjançant la videoinstal·lació sigui la sobreexposició de materials.

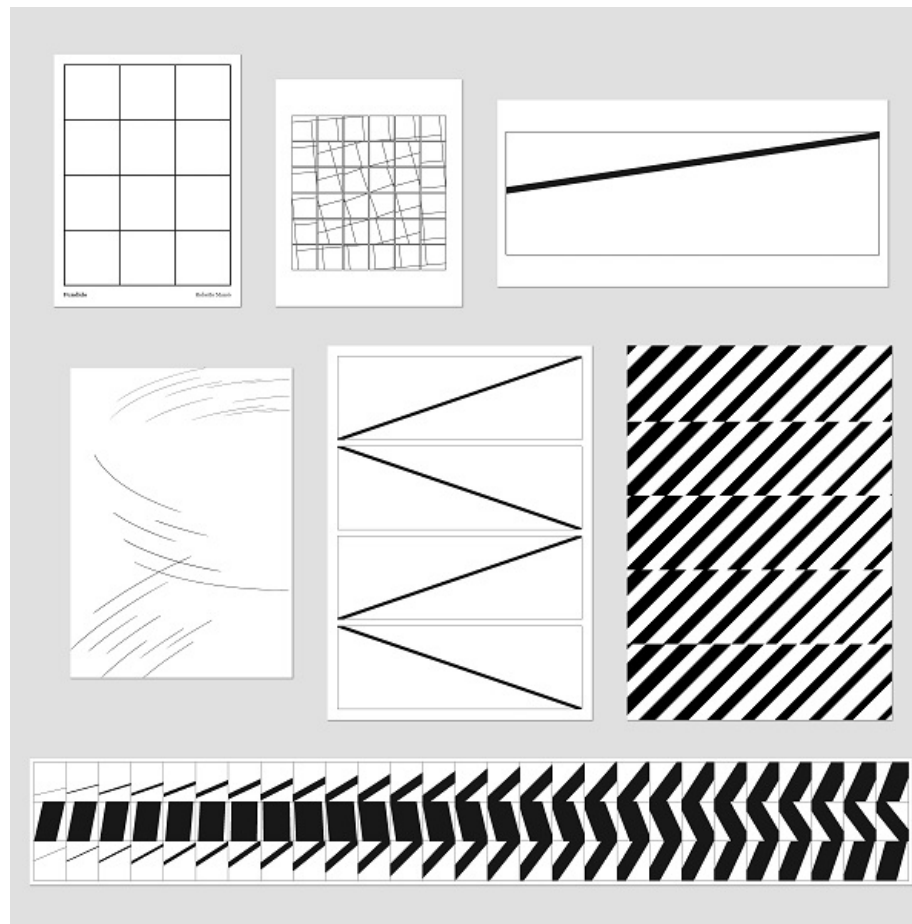
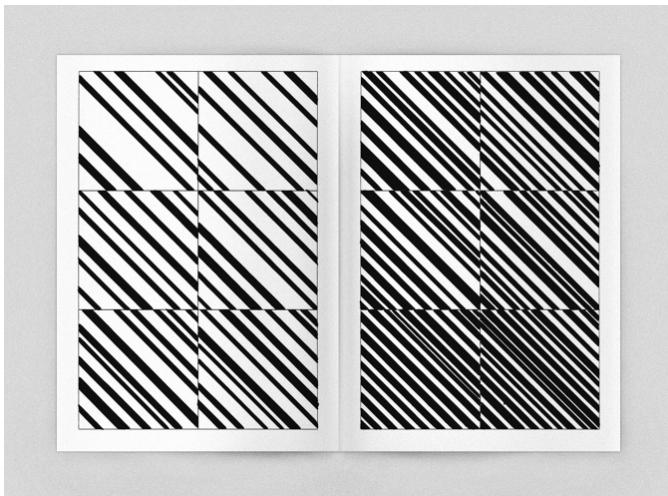
Malauradament i atès el calendari acadèmic haurem de deixar aquestes ampliacions pel futur i segur aprofitarem la visita com a inspiració per altres projectes.



Gramática Visual  
Cristian Leborg, 2013.



Contagion.  
Steven Soderbergh, 2011.



Cadencia  
Roberto Masso, 2019



Estéticas de la  
Animación.  
VV.AA, 2010.

```
export().Callx000:fff
EDF {return “COGITO,
      ERGO SUM”;}//
```

Durant el procés de creació de [E//D//F] hem sofert alts i baixos, creatius i productius, cosa normal en qualsevol projecte artístic d'una envergadura mitjana. Dos moments crítics van ser, un a l'inici típic de la indefinició d'un projecte que neix d'una anècdota, i que a poc a poc i amb una bona interacció amb el professorat i els companys, no s'ha de perdre de perspectiva que aquest projecte és part de l'assignatura de taller de creació, es va dotar de prou cos i es van afegir prou pilars i passés d'una sèrie de tríptics impresos al que podeu veure avui.

L'altre moment va ser més endavant en ple procés de programació, ja que no es pot activar el *autoplay* en navegadors instal·lats en dispositius mòbils per diferents directives de seguretat, que es va haver de buscar suport moral i tècnic en

antics companys de llunyans universos laborals, dues crisis, una creativa i una altra de productiva que van ser superades amb èxit.

I aquesta és la principal conclusió que trèiem, tot potser no és solucionable, però tot problema dins d'un projecte és abordable, combatible i adaptable.

Només cal buscar, provar, contrastar, consultar, escoltar, treballar i decidir, que a la fi és el que defineix, amb escriure, creiem, qualsevol procés creatiu.

```
printf("&rls=  
"LITTERAE"  
=UTF-8");exit;//
```

Leborg, C. (2013). Gramática visual. (2014) Gili Editorial S.A., Gustavo.  
VV.AA. (2010). Estéticas de la animación. (2010). MAIA EDICIONES.  
Zelazny, R. (1976). Mi nombre es Legión. (2018) Editorial Edhasa.  
Ballard, J. G. (1962). El Mundo Sumergido. (2008). Minotauro.  
Benford, G. (1980). Cronopaisaje (1984). Ultramar Editores.  
Massó, R. (2019). Cadencia (2019). Fosfatina Ediciones.

Soderbergh, S. (Director). (2011). Contagion [Film].Participant Media LLC.

[E//D//F]  
ERRORS DEL FUTUR  
Ferran Clavero

Projecte Multimedia per  
l'assignatura "Taller de Creació II"

3er Curs de Grau  
en Belles Arts de la  
Universitat de Barcelona