

Projecte transmèdia

Una experiència estètica

Pertinença

Introducció al context cultural de l'autor	2
Actualitat del projecte	3
Paraules clau / contingut	3
Paraules clau / mitjans i canals	3
Síntesi	3
Estructura argumental del documental Pertinença	4
Transmèdia “Una experiència estètica”	4
Experiència d'usuari (UX) An aesthetic experience	5
L'autoria coral	5
Estructura expositiva itinerant	6
Concepte expositiu	6
Activitat expositiva	7
Tecnologia de l'aplicació principal	8
Estructura transmèdia	10
Organigrama transmèdia	11
Continguts del joc interactiu	12
Reflexions associades amb els documents audiovisuals	19
Fonaments filosòfics	23
Tractament del documental	26
Criteris de realització	26
Personatges	28
Formats transmèdia	31
Organigrama conceptual	32

Introducció al context cultural de l'autor

Aquesta reflexió inicial pretén definir aquells valors generadors de la creació de l'obra.

D'on partim?

Contextualitzo la proposta amb consciència de formar part de les circumstàncies bàsiques de l'esser humà de finals del segle XX i inicis del XXI. És a dir, parteixo de la profunda decepció que ens aporta el llegat de la Modernitat, per l'abandonament dels valors humanístics de la pròpia il·lustració a benefici del domini absolut de la Raó. Una extrema racionalitat fonamentada en el fet que existia un sol criteri suprem de coneixement per entendre el món, una sola perspectiva per entendre la realitat, l'*única vertadera* que acaba per engendrar tots els autoritarismes ideològics, econòmics i socials del nostre temps.

Interpreto que l'actual Postmodernitat és la conseqüència de la qual deriva el *desassossec* sobre el tarannà social contemporani, immers en una insaciable necessitat d'entreteniment. El profund *desfici* ètic que genera la falta de pensament crític i l'ambició material sense límits. I la *descreença* a cercar els diversos sentits de ser de l'esser humà vers noves dimensions.

Cap a on anem?

Ens allunyem de tot ideal de fonamentació, no pretenc cap dogma amb ambició de totalitat, és més aviat motivar una actitud, l'anhel d'anar més enllà, sabent que estem en el punt de no retorn.

Per fer front a l'actual crisi global de sentit, es pot actuar amb mesures de contenció mitjançant l'apoderament de l'individu quan pot manifestar la seva singularitat. Voldríem arribar a valorar la importància que assumeix l'activitat del subjecte en la construcció de la seva identitat.

Què podem aportar?

La hipòtesi planteja la possibilitat de crear espais dins la nova pluralitat de racionalitats, es pretén motivar el desenvolupament de la reflexió i poder crear així accions transformadores amb conseqüència, perquè hem après que el pensament per si sol no fundarà gairebé res més.

Es tracta d'estimular la voluntat, l'autoexigència individual del saber i de la sensibilitat necessària per emancipar-se de la imposició de l'actual banalitat.

Les accions encarades a transformar l'experiència ordinària de l'individu en experiències vitals posseeixen una particularitat irreductible. La suma de les petites coses de la gent poden fer un món millor.

Actualitat del projecte

L'obra transmèdia s'ubica en la confluència de tres camps: els gèneres de la no-ficció, els mitjans interactius i els espais expositius amb accessibilitat real o virtual.

Aquests tres camps requereixen tres fases de realització independents:

- Joc *online* interactiu. (Una experiència estètica, 52')
- Documental cinematogràfic. (Pertinença, 85')
- Exposició itinerant. (Pendent de finançament)

El documental d'assaig i els continguts audiovisuals transmèdia s'han finalitzat.

La segona fase associada al disseny d'un joc interactiu *online*, s'ha completat en un 98% i finalitzarà el mes d'octubre de 2019 amb presentació pública.

Pel desenvolupament expositiu s'han iniciat els contactes per cercar l'ajuda o la col·laboració i el mecenatge que ho pugui fer realitat.

Paraules clau / contingut

Natura, resiliència, filosofia, experiència, estètica, poesia, espiritualitat, oli, pa, vi, terra, aigua, aire, foc, escriptura, llenguatge, ritu, humà, intangible, aliment, coneixement, joc, animal.

Paraules clau / mitjans i canals

Transmèdia, documental, cocreació, art, interactivitat, participació, autoria coral, joc *online*, experiència d'usuari, espai analògic, espai virtual, xarxes socials.

Síntesi

Una interrogació sobre el sentit del que és "propi" i el que és "aliè" en un món globalitzat.

"Una experiència estètica" és la voluntat de reconeixement d'allò a què pertanyem.

Estructura argumental del documental *Pertinença*

La proposta argumental del documental està estructurada mitjançant cinc eixos que es distribueixen de forma transversal.

1. Es vinculen els elements principals de la natura amb el cicle vital orgànic del conreu mediterrani. La terra, l'aigua, el foc, l'aire i el cinquè element, el buit o la dimensió immaterial.
2. Ens interessa, també, el referent humà i la relació del treball amb la natura. Es fuig d'una visió contemplativa de la natura, es tracta d'abordar-la des d'una perspectiva material, física, com l'acció de conrear la terra.
3. Aquest eix vehicula la trama més sensorial de la narració associada a l'essència dels productes naturals obtinguts de la terra. El pa, l'oli i el vi com a elements fonamentals d'un univers simbòlic i sensual.
4. S'interrelacionen els anteriors recursos que esdevenen, en la paraula i el mot gràfic, referents físics d'un paisatge cultural, que ofereix l'experiència reflexiva del protagonista en el fet de sotmetre la pròpia consciència a interrogació en un món que naufraga en el mar de la postmodernitat.
5. El cinquè i últim eix escenifica un món que s'extingeix, la pèrdua de la unitat de l'ésser humà amb la natura i al qual s'enfronta el personatge en la seva última resistència.

Transmèdia “Una experiència estètica”

Una experiència estètica és una proposta de nous formats que conte un film documental d'onze capítols relacionats pel concepte de la naturalesa humana i la seva última relació amb la natura.

Aquest film “Una experiència estètica” es complementa amb un joc interactiu online que possibilita l'accés a diverses reflexions de caràcter filosòfic en suport de text. Mitjançant el joc, s'ofereix també, la possibilitat de que l'usuari/espectador participi amb la seva pròpia reflexió. (Aquesta funció s'activarà en la presentació pública del film).

Un exemple d'un dels documents audiovisuals va associat al concepte de l'*experiència* de Walter Benjamin i al monument a la seva memòria creat per Dani Karavan al cementiri de Portbou, just a la frontera amb França, a l'Alt Empordà.

Fragment	Humà	1:04'
Fragment I	Experiència	6:05'
Fragment II	Espectura	1:50'

Fragment III	Llenguatge	2:30'
Fragment IV	Ritu	6:35'
Fragment V	Cultura	6:40'
Fragment VI	Intangible	6:20'
Fragment VII	Aliment	7:20'
Fragment VIII	Coneixement	7:15'
Fragment IX	Joc	2:50'
Fragment X	Animal	4:15'

Experiència d'usuari (UX) “Una experiència estètica”

Dins l'espai virtual transmèdia online podem trobar el joc *online* amb diversos elements interactius —signes gràfics— que motiven els usuaris a desxifrar-los i a relacionar-los entre si. Cada signe té associat un mot i un significat dins de l'experiència.

Els usuaris, en un procés de descoberta i experimentació, vincularan els signes i formaran nous elements —mots— més complexos, construint, definint i articulant una experiència de coneixement. Tanmateix, aquest mots contenen diversos continguts associats que permeten les següents exploracions interactives:

- Interpretació del mot seleccionat i/o creat.



vegeu pàg. 12 fins a 22

- Descripció formal del signe.

- Reflexió entorn del context del mot.

- Fonaments filosòfics de diferents autores i autors.



vegeu pàg. 23 fins a 25

- Accés al document audiovisual associat.

L'autoria coral

El plantejament comunicatiu posseeix un model d'ordre inspirat en el rizoma vegetal que creix per agregacions en múltiples direccions i sense jerarquies principals. El relat no posseeix un únic fil narratiu ni està regulat per cap conclusió general preestablerta.

Plantegem l'autoria coral a través de la participació en l'exposició i en les xarxes socials. El lector-espectador hi participa com a artífex afegint-hi una “experiència estètica” acompanyada d'un breu text, (imatge, fotografia i/o vídeo).

La proposta participativa planteja construir un microrelat a partir de l'aportació fragmentada de la pròpia societat civil, és a dir, és el mateix lector-espectador (no nosaltres, els emissors inicials) qui continua argumentant i/o reflectint l'experiència de la vida en clau de reflexió elaborada.

Estructura expositiva itinerant

Es tracta d'una obra transmèdia creada per expressar-se en diferents mitjans, plataformes i diversos suports.

El documental "Pertinença" s'ha de poder projectar en sales i que tanmateix, formi part, de forma autònoma, d'una exposició itinerant amb continguts audiovisuals propis i complementaris, també a l'aplicació del joc interactiu online (una experiència estètica 52') .

L'exposició itinerant es divideix en cinc espais modulars amb projeccions audiovisuals, complementades per dispositius interactius (tauletes) que possibiliten l'accés a diverses alternatives d'exploració dels continguts. Es tracta d'incloure-hi aplicacions interactives que puguin oferir informació al visitant, amb la possibilitat que ell mateix triï l'idioma i la documentació que vol consultar a partir d'unes propostes.

Les necessitats de mobilitat de l'exposició i d'adaptació a espais diversos determinen la utilització d'una estructura versàtil, lleugera i resistent per a la presentació dels continguts i les activitats de l'exposició. Per això, es plantegen estructures modulars dissenyades específicament per dur a terme un muntatge i un desmuntatge fàcils, així com una àgil adaptació als espais itinerants.

Els mòduls estan construïts en materials lleugers i amb la funció de suportar els reproductors de vídeo, altaveus i altres recursos.

L'espai idoni és una sala a partir de 120 m².

Concepte expositiu

El projecte expositiu "Exposició itinerant, natura i experiència estètica" proposa compartir el que significa viure una "experiència estètica", ja que aquesta, quan es produeix, amplia l'horitzó molt més enllà de l'experiència personal.

L'individu fa més significatiu allò que comprèn quan pot experimentar.

Hem de tenir en compte la diferència entre experiència ordinària i estètica. Per poder esdevenir a partir de la percepció sensible de la realitat ordinària una experiència estètica, cal una acció transformadora mitjançant l'elaboració d'alguna cosa.

L'experiència estètica és la proposició que fonamenta la creació de l'exposició, concebuda per activar la reflexió i motivar la participació del visitant.

La premissa del disseny de contingut es fonamenta en Walter Benjamin.

"Quin valor té tota la cultura quan l'experiència no ens connecta amb ella?"

Activitat expositiva

La mostra configura cinc espais, tres dels quals presenten l'anomenada tríada mediterrània basada en tres productes bàsics pel seu valor cultural i identitari: el blat, la vinya i l'olivera.

L'oli, el vi i el pa són el resultat de la transformació de la matèria, el resultat metafòric de "l'exercici de la forma" a través del qual s'acaba per modificar tota l'aparença del seu inici.

Proposem una posada en escena formada per objectes associats a la trilogia dels productes alimentaris, disposats de forma que generin en l'usuari-visitant diverses sinestèsies perceptives.

Mitjançant petits contenidors s'oferirà, sense poder veure'n el contingut, la possibilitat de palpar diversos materials, com, per exemple, cereals vinculats al territori, la sal, la farina, la massa en fermentació, l'aigua en forma de subministrament per gotes, etc. Premut determinats botons s'il·luminen els materials en qüestió.

Un espai de ressonàncies entre indicadors auditius, visuals i tàctils, així com els relacionats amb l'olfacte, per acabar amb les aromes i el gust del pa, l'oli i el vi.

Una aplicació disponible des de dispositius tauletes, adaptats al mobiliari, possibilita l'accés als continguts segons l'interès de l'espectador, com ara les observacions sobre objectes, textos, fotografies, locucions, etc.

Els arguments se centren en els següents indicadors:

- Els aliments dins d'un univers simbòlic; Pa, Oli i Vi.
- L'esperit dels elements de la natura.
- Sentit identitari, pertinença del territori.
- La interpel·lació de l'humà a la natura.

Hi ha un rerefons en la proposta que es fonamenta en "fer aprenentatge" sobre l'actitud de veure, mirar, observar i contemplar la manifestació del món, i com motivar maneres d'aprensió més íntimes.

La visita a cada mòdul relacionat amb els aliments finalitza amb una posada en escena en un format reduït i centrada en l'objecte principal, ja sigui el pa, l'oli i o el vi.

L'espectador-usuari pot seleccionar diferents àmbits lumínics per observar com es modifica l'aparença de la forma. Segons aquesta interacció, es desenvolupen sincronitzats uns fragments audiovisuals per augmentar la immersió perceptiva.

Els espectadors poden fotografiar el resultat de la posada en escena i enviar-la juntament amb un missatge de reflexió a una adreça *online* o mitjançant accés QR.

Per orientar aquests tres primers àmbits expositius, podem fer esment a una reflexió de Gustave Flaubert:

“Perquè un objecte sigui interessant, n’hi ha prou a mirar-lo força temps”

Tecnologia de l'aplicació principal

Hem de destacar també que l'espectador pot accedir als continguts mitjançant la tecnologia recent de proximitat *beacon* de transmissió Bluetooth Low Energy (BLE) per a telèfons mòbils iOS o Android.

Els *beacons* són petits dispositius de baixa potència connectats a parets o objectes en el món físic.

Els *beacons*, en espais tancats, permeten saber amb més precisió el posicionament de les persones i d'aquesta manera poden proporcionar amb exactitud la informació que pot interessar a l'espectador. Perquè el *beacon* i el mòbil connectin, cal que l'usuari s'hagi descarregat prèviament l'app que s'ofereix.

Similar en funcionament a un GPS, el *beacon* compta amb un senyal únic per a cada dispositiu, que és capaç de definir una localització i detectar i localitzar altres dispositius. La proximitat a la ubicació dels *beacons* a partir de pocs centímetres i fins a un abast de 220 metres possibilita desencadenar accions preprogramades per al lliurament d'experiències contextuais i personalitzades.

“L'exposició itinerant Pertinença i una experiència estètica” és una obra de frontera que integra experiència i reflexió estètica a les noves tecnologies en convivència entre dos mons, el real i el virtual.

Quart àmbit

En el quart àmbit expositiu, es constitueix l'espai virtual transmèdia, on podem trobar l'accés del joc *online* esmentat en els apartats anteriors “Transmèdia i experiència d'usuari (UX)”. Tres pantalles d'ordinador possibiliten l'exploració lúdica, que es pot

continuar també fora de l'àmbit expositiu, quant l'usuari ho cregui oportú, a través de la pàgina web.

Per fer-ho, ens proposem donar visibilitat a diversos pensaments filosòfics que reflexionen sobre l'experiència de la realitat, com els referents de les pàgines 19, 20 i 21 i d'altres com, per exemple, un aforisme de Ramon Llull:

“Cada un dels cinc sentits és filòsof”

L'usuari-espectador podrà recollir diversos fragments de textos impresos amb il·lustracions per enquadrar el seu propi llibre.

Cinquè àmbit

Es concep el cinquè espai a partir de la noció de cultura participativa.

Per motivar novament l'experiència de l'espectador-usuari, es convida a escriure mitjançant un suport digital. L'escriptura genera un senyal electrònic que ocasiona la construcció parcial d'una escultura tridimensional de forma antropomòrfica a escala real.

Un dispositiu mecànic interactua embolcallant el referent humà utilitzant una veta de fibra vegetal. L'objecte escultòric gira sobre el seu propi eix mentre el dispositiu s'alimenta de la filatura d'un cabdell en què apareixen les paraules que s'escriuen. L'engranatge disposa d'una impressora tèxtil i d'una guia amb capacitat de desplaçar-se verticalment per distribuir la veta impresa.

L'àmbit disposa també d'un cercle delimitat per sensors ocults que capten els moviments dels visitants que accedeixen a l'espai. Aquests visitants activen un dispositiu lluminós de llum negra que modifica la il·luminació de l'espai. A partir d'aquest esdeveniment, es fan visibles només les paraules escrites en el descabdellament de l'escultura, ja que la tinta de la impressora ha estat elaborada amb components ultraviolats.

Finalment, es tanca l'exposició mitjançant la projecció de les aportacions del públic, registrades a temps real, i de les recepcions *online*, a través de xarxes socials.

És així com proposem de crear una metàfora a l'edificació col·lectiva d'un “*nou humà*”, generat per cocreació, gràcies a les aportacions de les reflexions (llenguatge) i al registre de l'experiència estètica de l'espectador/artífex.

Per a encoratjar la lectura dels treballs més significatius, en finalitzar l'activitat itinerant per diverses ciutats, es contempla l'edició digital i/o analògica d'un llibre amb enllaços online i/o QR, vinculats als continguts aportats pels visitants.

Estructura transmèdia

Temps i distribució estimada de los continguts amb relació a les plataformes.
Cada medi contribueix de forma única a la història ampliant l'experiència de l'espectador /usuari.

	5%	10%	15%	20%	
Sala de cinema					Temps
Film documental					85 minuts
Experiència de l'usuari					Mínim 10'
Joc interactiu					Màxim 60'
Món real					
Exposició itinerant					Mínim 45'
Escultura / Habitable					Màxim 100'
					Indeterminat
You Tube / Vimeo					
					Càpsules de 3'
Televisió					
					Càpsules de 7'
Llibre					
					Llibre versió QR
Web central					Càpsules de 30"
					Indeterminat
Mòbil / Tableta					
Twitter					Màxim 40'
Facebook					
Instagram					

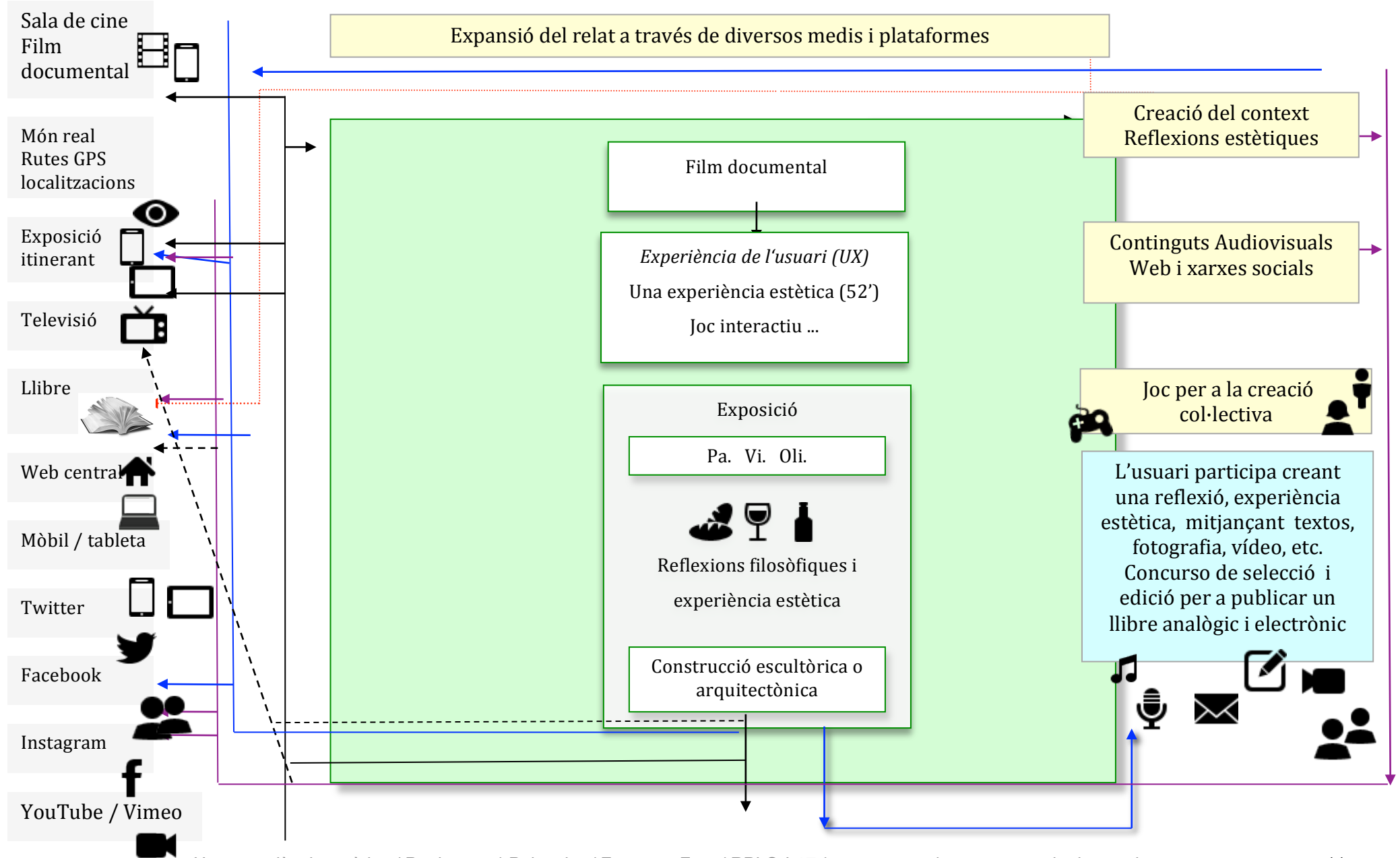


Continguts exclusius

Continguts compartits

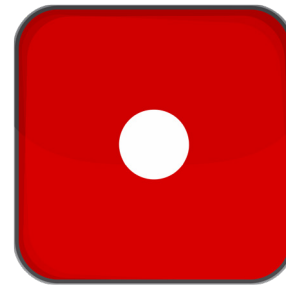
L'obra audiovisual transmèdia és una experiència convergent entre formats on es combinen els llenguatges i cada mitjà emet el contingut amb el suport de la seva especificitat, amb l'objecte que els espectadors-usuaris posseeixin cada vegada un paper més destacat.

Organigrama transmèdia



UNA EXPERIÈNCIA ESTÈTICA

Continguts del joc interactiu

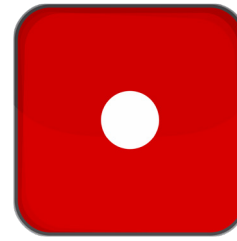




HOMÍNID

Família de primats que inclou l'ésser humà.
L'hominització és el resultat de la suma de factors genètics, així com de culturals.

La verticalitat es manifesta a partir de l'espai, la força de la gravetat defineix la seva ubiqüitat. L'estabilitat la determinen la durabilitat en l'espai i en el temps.



CONSCIÈNCIA

Saber-se subjecte en el món fins a percebre's en la representació l'objecte de si mateix.

Punt d'indicació, posició dins d'un pla, l'element bàsic de la més mínima representació.



HUMÀ

L'humà és aquell ésser creat pel llenguatge amb l'objecte de ser humanitzat.

La vertical manifesta l'homínid, coronat pel punt que representa la consciència, ambdós es configuren en signe antropomòrfic.



EXPERIÈNCIA

Percepció sensible, transformació i interiorització.

En res contribueix l'accés al coneixement més erudit si en paral·lel no hi ha el saber fer d'una acció transformadora.

L'obliqua talla amb tensió la línia serena de l'horitzó, sobre el punt en comú, esdevé una corba com a agitació de la realitat manifesta.

El fenomen convergeix en l'humà i es converteix en experiència.



ESCRITURA

Grafies i sons en pertinença a un ordre per revelar idees, evocar significats i crear conceptes.

Empremtes definides pel seu traçat, vinculades a regles precises i a la categorització de les posicions verticals, intermèdies i horitzontals, així com de la dimensió dalt-baix.

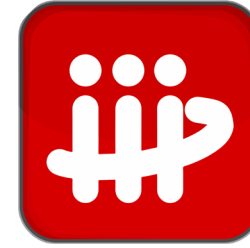




LLENGUATGE

Defineix i delimita la consciència de l'esdevenir de l'esser humà. Més enllà del seu límit hi ha el que no pot ser empíric.

Figures generadores de relacions fins a trobar un punt volat adimensional que descriu una posició en l'espai. Un polígon obert en un extrem ofereix el buit d'un contenidor que limita a l'exterior amb



RITU

Gest i moviment capaç d'extreure a l'humà de la percepció comuna de la realitat i de la seva dimensió cognitiva ordinària.

Una corba embolcalla els referents humans aïllant-los de l'entorn, una línia obliqua serpentina els entrellaça com al·legoria a la seva condició de trànsit.

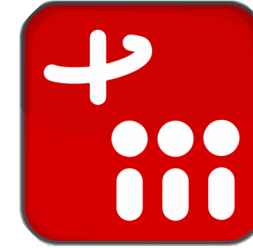




CULTURA

La transformació integral del món a través del transcórrer d'experiències col·lectives i pràctiques simbòliques.

Mitja circumferència amb un únic centre, extrems de contorns fixos en què un d'aquests és la meitat de l'altre. Dins el buit que cobreix l'arc es produeix l'acció i l'encontre compartit.



INTANGIBLE

Es manifesta en la percepció sensible, però no pot ésser tocat. L'ofereix la comunitat, però ningú el pot posseir. S'expressa en la seva transmissió, però no té materialitat.

Unes verticals entrelaçades manifesten l'humà gregari.

Per damunt del col·lectiu humà hi ha una corba oberta, una perpendicular i una obliqua serpentiforme.





ALIMENT

Se'ns ofereix el do de la natura per anar més enllà del propi nodriment dels éssers.

Transcendir la dimensió material de les coses per transformar les essències en naturalesa simbòlica. L'arrel llatina cultus, raó de conrear, fonamenta la paraula cultura.

Magnituds cinemàtiques en creixement per dalt i per baix de la perpendicular que creua l'horitzó, altres semblen soterrades i d'altres en suspensió.



CONEIXEMENT

Voluntat d'interacció amb el món i vincular-s'hi fins a assimilar l'experiència empírica.

Dues coses es troben perquè són relacionades. L'associació de punts inconnexos com si fossin els focus d'una el·lipse crea l'espai del descobriment.





JOC

Quan a través del joc es cancel·len els referents de la realitat apareix el principi d'autonomia de l'ésser humà, nexa entre pensament concret i pensament abstracte.

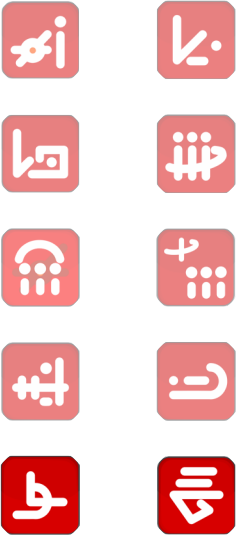
Angle i corba, intercepció de formes obertes, món exterior i món interior.



CAVALL

El cavall ens ha alliberat de la natura salvatge per dur-nos a la naturalesa de l'estètica. Encara que molts humans ho ignoren perquè segueixen encalçant en el seu obtús esdevenir de la ignorància.

Línies paral·leles decreixent en la seva ascensió encalçant sobre un polígon dinàmic de línies trencades.



Reflexions associades amb els documents audiovisuals

Experiència I

L'experiència estètica esdevé quan a partir de l'experiència quotidiana desenvolupem "l'exercici de la forma" com a expressió d'alguna cosa.

Dit d'una altra manera, si de la nostra relació amb el món iniciem l'elaboració d'alguna cosa, per senzilla o modesta que sigui, significa que estem generant una experiència estètica.

És a dir, la culminació d'una experiència estètica es produeix a partir de la percepció sensible i a través d'una acció transformadora.

Esriptura II

Quan la banalitat de l'entreteniment s'expandeix, soterrant amb els seus valors unívocs qualsevol intent de reformular-ne de nous, apareix en determinats individus un dissentiment que els acaba abocant a l'exclusió.

El nostre protagonista viu prop del que podríem anomenar "frontera", un territori divisor i que s'ha accentuat per un segregacionisme estètic i cultural.

Es tracta d'un escriptor de poesia que s'autoexclou en una fugida gairebé extrema en defensa d'uns valors identitaris i d'una major harmonia amb la natura.

El nostre personatge representa la resistència en l'última frontera d'un món que s'esvaeix.

És un resistent atrinxerat en l'escriptura, que es defensa amb paraules com a única munició per marcar els límits d'aquell món immanent que es construeix en la intimitat del propi llenguatge.

En l'articulació dels seus mots no hi ha jocs d'artifici per agradar, tampoc intel·ligents acompliments per alimentar la volició feble de la vanitat. No hi ha concessions, perquè el que esdevé en el seu honest alfabet neix sempre d'una experiència anímica connectada amb l'esdevenir de l'experiència.

Llenguatge III

Si reflexionem sobre la percepció del món ens podem aproximar al pensament de Ludwig Wittgenstein quan ens planteja el següent: "Els límits del meu llenguatge són els límits del meu món."

Hi ha obres artístiques que ens proposen el repte que per descobrir alguna cosa hem d'assumir i recórrer camins amb dificultats. Ens ofereixen camins que es poden traçar

només amb l'esforç de perseverar. Aquests itineraris allunyats de tota immediatesa impliquen desafiaments complexos, poc estructurats, són propostes per a aquelles i aquells que poden assumir l'atenció crítica necessària i el pensament sensible en l'exploració de la seva lectura.

Abastar el món més enllà de les certeses quotidianes, anar fins als límits de la forma lògica del pensament, significa arribar a aquell territori on tot el que existeix és inexpressable, i només es pot mostrar perquè es tracta d'àmbits pròxims a l'espiritualitat.

Ritu IV

El treball d'aquest document audiovisual s'orienta cap a la recerca d'allò ritual entre el que és real i el simbolisme, com si es tractés d'un acte litúrgic. Interpreto el ritu com aquella acció generadora d'una intercepció entre el passat i el futur, aliè al propi present quotidià.

El pa és una presència substancial pel seu procés transformador, és referent de l'aliment essencial i de l'aliment espiritual, és universal.

El seu procés és el relat d'una creació que nodreix allò simbòlic. Un esdevenir que requereix ser repetit per tornar a reviure l'espai sagrat de l'origen i poder connectar amb certa dimensió espiritual de l'esser humà.

Invocuem allò que representem per fer presents els últims reflexos d'un món que avui s'esvaeix per la productivitat tecnificada. Un humil intent per contenir de l'extinció el patrimoni intangible del treball fet a mà, en allò que en un altre temps va ser un obrador de pa.

Cultura V

Davant l'homogeneïtat d'un món que es globalitza, necessitem reafirmar les nostres identitats singulars del que som, hem de distingir i crear nous models d'identificació. De la mateixa manera que identifiquem els paisatges lingüístics hem de reconèixer el paisatge antròpic modelat per la feina de la nostra gent. No és la imatge paisatgística la que singularitza l'espai, sinó la seva gent i el procés modificador del treball agrari amb els seus vestigis mil·lenaris entre natura i cultura.

La pedra en sec que dona forma modesta als marges d'una feixa la podríem relacionar també com les pedres d'un monument consagrat a la memòria d'aquells anònims que han donat forma singular a la pluralitat del territori.

En aquestes feixes de conreu de blat, bancals limitats per oliveres o talussos amb vinyes podem identificar la trilogia identitària paisatge-cultura-regió amb la trilogia de les essències de la Catalunya mediterrània: el pa, l'oli i el vi.

La consciència de paisatge significa associar l'hegemonia d'allò humà amb la seva autodeterminació de la natura.

Intangible VI

Hi ha valors del patrimoni cultural que són intangibles, la seva immaterialitat els converteix en fràgils davant la creixent globalització que tendeix a l'homogeneïtzació mundial de la cultura. Davant aquest procés expansiu regulat per la racionalitat d'allò tangible ens queda l'acció de contenció per salvaguardar la singularitat de la identitat pròpia.

La nostra identitat cultural mediterrània s'ha fonamentat des dels seus orígens amb la "hibriditat". Aquesta oberta construcció identificadora ha de saber trobar el seu lloc no com a negació, sinó com a agermanament amb la globalització de la realitat d'avui.

Ens trobem dins d'una polaritat crítica entre la ruptura de la tradició que planteja el pensament de W. Benjamin i l'actual repte de la uniformització a què tendeix un món global. Per poder salvaguardar-nos del conformisme que neix de la falta d'ús de pensament crític, hem de generar nous accessos de consciència per dignificar aquells recursos propis i singulars dels nostres pobles.

Crear visibilitat en quelcom immaterial del nostre patrimoni contribueix a nodrir la memòria de la tradició amb el seu marc de referències originàries i poder donar-los el valor que se'n deriva.

Per descobrir a què pertanyem hem de recuperar la imatge original per poder arribar a la contemporaneïtat d'una interpretació renovada.

Aliments VII

De la mateixa manera que del cicle orgànic n'obtenim l'aliment per construir la vida, el processament dels aliments ens proposa l'al·legoria per cercar la substància de les coses i poder trobar un cert sentit del món.

Hem cercat en la nostra realitat quotidiana els protagonistes sensorials a partir dels quals es complementa la nostra proposta. Es tracta de la tríada mediterrània, basada en tres productes bàsics pel seu valor cultural i identitari, "el blat, la vinya i l'olivera".

Els aliments van més enllà de la seva funció nutricional, els seus gustos i olors són identitaris. En els primerencs records de cada persona hi ha ressonàncies de forta empremta emocional que fan que els aliments estiguin carregats de significats.

Coneixement VIII

Encara podem trobar en el nostre territori activitats endinsades en una època allunyada en el temps i distants respecte a les formes de vida actuals.

Hi ha un tipus d'innovació que només s'arriba partint de la interiorització de la tradició.

Un coneixement de transmissió oral, un aprenentatge que s'inicia en la transferència del saber fer, que preserva els valors inherents a les eines i les tècniques adients. Es tracta d'allò que s'experimenta i s'aprèn a la pràctica diària, praxis que fa que els protagonistes d'aquest tipus de noves vivències arribin al mestratge.

Són mestres d'oficis, "agents de canvi" amb idees que aporten valor, innovant amb l'elaboració de productes singulars i irrepetibles.

Arrelats al seu medi, s'han convertit en els autèntics artífexs que marquen la supervivència de molts indrets del nostre territori rural, perquè té a veure amb les necessitats de pertinença, reconeixement i identitat.

Joc IX

El joc desdibuixa la demarcació del que sembla real i l'il·lusori i crea així una intersecció entre el món interior i el món exterior. L'aparença de la realitat física s'altera quan apliquem el "joc" per nodrir-la de les formes de l'invisible que neixen en el nostre imaginari.

Des dels inicis de la creació de "Pertinença" s'ha aplicat el recurs del joc com a element neutralitzador de tota construcció apriorística. L'objecte d'alliberar-nos de l'ús regulador i centralitzador de la raó consisteix a desinhibir la "curiositat" de qualsevol patró preconcebut en la seva íntima exploració del món manifest.

És a través del joc com s'arriben a filar d'un arbre diversos pensaments filosòfics que representen un cert reconeixement als fonaments que van aportar la modernitat, fins a arribar al pensament de Walter Benjamin per intentar comprendre l'experiència moderna del món.

Animal X

Les primeres representacions humanes van ser protagonitzades per animals, orígens llunyans d'una relació vinculada a la supervivència més primària. Però aquest vincle probablement també va nodrir l'origen del pensament simbòlic.

D'aquesta relació es va produir la "significació" abans i tot que existís el llenguatge.

Podem imaginar mirar a ull nu la Via Làctia d'aquells primers humans, configurant símbols a través dels estels. El mot *zodiàc* significa “el camí dels animals”.

De l'estrella més pròxima a la Terra, després del Sol apareix la constel·lació del Centaure. En aquesta representació mitològica, el Centaure és mig home mig animal, representació del domini dels instints sobre l'esperit.

A “Pertinença” els animals són els missatgers, apareixen vinculats amb els elements de la natura: els amfibis associats a l'aigua; a la terra, els rèptils; les aus, a l'aire, i els mamífers, per la seva sang calenta, simbolitzen el foc, com en les civilitzacions més antigues. Són una aproximació als orígens de la vida, a la renovació de l'existència. Però també ens recorden que compartim amb ells els instints més primaris de la condició animal, aquells impulsos que es manifesten quan la ignorància absoluta de la lògica més elemental regula la voluntat fins a la deshumanització.

Fonaments filosòfics

Homínid

“No hi ha home absolutament inculte: l'home ‘s'hominitza’ expressant i dient el seu món. Aquí comença la història i la cultura.”

Paulo Freire

Consciència

“Els sentiments que fan més mal, les emocions que més punyen, són els que són absurds – l'ànsia de coses impossibles, l'enyorança d'allò que mai no hi ha hagut, el desigs d'allò que podria haver estat, la pena de no ser un altre, la insatisfacció de l'existència del món. Tots aquest migs tons de la consciència de l'ànima creen en nosaltres un paisatge adolorit, un etern sol ponent d'allò que som. Sentir-nos és aleshores un camp desert enfosquit-se, trist de joncs a la vora d'un riu sense vaixells, negreant clarament entre marges allunyats.”

Llibre del desassossec, 196. The Book of Disquiet, 196. Libro del desasociado, 277.

Fernando Pessoa

Humà

“L'home és aquell que nomena, i per això veiem que parla el pur llenguatge. Tota naturalesa, quan es comunica, es comunica en el llenguatge i, per tant, en última instància, en l'home. Per això l'home és el senyor de la natura i pot nomenar les coses. Només a través de l'essència lingüística de les coses arriba l'home des de si mateix al coneixement d'aquestes: en el nom”.

Sobre el llenguatge en general i sobre el llenguatge dels homes

Walter Benjamin

Experiència I

“Sabíem molt bé el que era experiència: els majors l’havien passat sempre als més joves. En termes breus, amb l’autoritat de l’edat, en proverbis; prolixament, amb loquacitat, en històries; de vegades com una narració de països estranys, al costat de la xemeneia, davant fills i néts. Però on ha quedat tot això?

Qui troba avui persones capaces de narrar com cal?”

Experiencia y pobreza

Walter Benjamin

Esriptura II

“Escriure no és imposar una forma d’expressió a una matèria viscuda. La literatura està al costat d’allò que no té forma, de l’inacabat... Escriure és una qüestió amb l’esdevenir, sempre inacabat, sempre en curs, i que desborda qualsevol matèria *vivable* o viscuda.”

Critique et clinique

Gilles Deleuze

Llenguatge III

“El sentit del món ha de trobar-se fora d’ell.

Els límits del meu llenguatge signifiquen els límits del meu món.”

Tractatus logico-philosophicus: § 6.41 i 5.6.

Ludwig Wittgenstein

Ritu IV

“Un ritual és una acció que es distingeix de totes les altres perquè busca la realització del seu propòsit a través de l’exercici de la forma. En aquest sentit, el ritual és art; i el que és més, històricament, tot art deriva del ritual.

En el ritual, la forma és el significat.”

Sobre Ritual in Transfigured Time

Maya Deren

Cultura V

“A partir de les relacions de l’home amb la realitat, resultants d’estar amb ella i en ella, pels actes de creació, recreació i decisió, aquest va dinamitzant el seu món. Va dominant la seva realitat, humanitzant-la, acreixent-la amb alguna cosa que ell mateix crea; va temporalitzant els espais geogràfics, fa cultura.”

Paulo Freire

Intangible VI

“Allò que mirem però no veiem es diu invisible.

Allò que escoltem però no sentim es diu inaudible.

Allò que palpem però no toquem es diu intangible.

Aquestes tres qualitats són inabastables i, per tant, es confonen en l'U.”

Daodejing, 14

Laozi

Aliment VII

“Un dels elements fonamentals de totes les cultures és l'alimentació i l'art culinari en general. El cuit és al cru allò que la cultura és a la natura. L'alimentació és un dels aspectes essencials de l'humà en la mesura que és a partir de l'alimentació que l'home entra successivament en la paraula i després en el pensament.”

Les Symboles du Judaïsme

Marc-Alain Ouaknin

Coneixement VIII

“Tota experiència directa és qualitativa, i les qualitats són el que fan directament valuosa l'experiència de la vida mateixa. No obstant això, la reflexió va després de les qualitats immediates perquè s'interessa amb les relacions i menysprea l'aparell qualitatiu.”

L'art com a experiència **John Dewey**

Joc IX

“El nen juga amb una serietat perfecta i, podem dir-ho amb tot el dret, santa. Però juga i sap que juga. L'esportista juga també amb apassionada serietat, lliurat totalment i amb el coratge de l'entusiasme. Però juga i sap que juga. El actor es lliura a la seva representació, el paper que exerceix o juga. No obstant això, “juga” i sap que juga. El violinista sent una emoció sagrada, viu en un món més enllà i per sobre de l'habitual, però sap que està executant o, com es diu en molts idiomes, “jugant”. El caràcter lúdic pot ser propi de l'acció més sublim.”

Homo ludens

Huizinga, Johan

Animal x

“És una llàstima, perquè la comunicació amb els cavalls ha retardat la humanitat”, va dir Abrenuncio. “Si alguna vegada la trenquéssim, podríem fabricar el centaure.”

Del amor y otros demonios

Gabriel García Márquez

Tractament del documental

“Pertinença i una experiència estètica” és un treball que configura abstracció i pura percepció, argumentació i reflexió, realitat i ficció. Ficció entesa com a projecció mental d'un imaginari que nodreix la pròpia realitat.

Ens proposem subratllar uns significats pròxims a una visió més reflexiva que contemplativa, més associativa i temàtica que causal i temporal.

El projecte neix de l'observació de l'activitat humana dins del nostre patrimoni natural. Sorgeix com a necessitat de cercar les claus d'identitat i pertinença d'aquell territori que ens defineix.

Volem transportar l'espectador, en un viatge emocional i de coneixement, a l'experiència més íntima i humana de la percepció i el procés creatiu, i descobrir com un fenomen, malgrat la seva aparent impenetrabilitat, pot arribar a manifestar-se en una dimensió sensual, tortuosa, poètica o espiritual.

Criteris de realització

Per la realització dels documentals s'ha exclòs confeccionar un guió previ ni idees preconcebudes en termes narratius específics. L'observació pacient de la realitat i el contacte amb els protagonistes ens proporcionen suggeriments i intuïcions per al disseny de futurs esdeveniments.

Ens endinsem en la realitat sense la racional i rígida premeditació d'un guió tancat, perquè ens agradaria sorprendre i enregistrar l'esdevenir inimaginable.

El procediment creatiu per a la realització del projecte neix de la reivindicació del joc. Els continguts seqüencials s'esdevindran, en general, a partir d'unes proposicions lúdiques.

El nostre referent inicial parteix de l'estètica filosòfica des del segle XVIII fins a la interpretació contemporània. Friedrich Schiller defineix l'objecte de l'impuls de joc com a “forma viva” (lebende Gestalt) (Carta XV, p. 95, §2). L'art és sensació o “impuls sensible”, diu Schiller ¹, però també és coneixement o “impuls formal”. La reunió de totes dues coses es troba en l'*impuls del joc*, i allò que realitza aquest impuls és, bàsicament, tot allò tradicionalment lligat a l'àmbit de l'estètica.

¹ “L'home només juga quan és home en el ple sentit de la paraula, i només és enterament home quan juga” (Ib., §9). Friedrich Schiller.

Les entitats conceptuals van més enllà de configurar l'estructura argumental, ja que també fonamenten el mateix procés de la creació del documental.

El psiquiatre D.W. Winnicott formula, en la seva obra "Realitat i joc", la clau per entendre aquest fenomen en situar el joc en la intersecció del món exterior amb el món interior. Per mitjà de les ficcions del joc, s'omple aquesta regió intermèdia entre els homes i les coses.

Compartim, doncs, que en l'ésser humà hi ha una primera experiència cultural i simbòlica, la manifestació de la qual és el joc.

Si hi parem esment, ens adonem que la concepció del joc posseeix moltes analogies amb la realització del gènere del documental d'assaig. Es comparteix l'esdevenir en el límit entre el que és ideal i el que és real, entre ficció i realitat, entre l'equilibri del que és subjectiu i el que és objectiu, i tot dins d'una esfera espai-temporal pròpia.

Per fonamentar el concepte d'assaig exposem un seguit de reflexions sorgides "ex professo" per a la realització del documental.

La metodologia que apliquem per iniciar els dissenys dels continguts es fonamenta en un plantejament ontològic com a estudi d'"el que hi ha".

Tanmateix, això tendeix a una dualitat en la qual es produeix una relació amb l'infralleu, com és el que "ha deixat de ser", el que "hauria pogut ser".

Aquests conceptes elementals són els punts de partida argumental del projecte i, a la vegada, la força centrípeta i delimitadora de qualsevol possible dispersió.

Altres escenes generen la continuïtat del concepte, com ara l'intent de cercar un mot adient infructuós mitjançant paraules escrites i sobreescrites fins a ser il·legibles. Esborranys que revelen una despreocupació per arribar a ser quelcom. Esborranys com a rastre d'una gestualitat que no serà mai llegida, signes que contribueixen a la supressió dels propis signes mitjançant un reguitzell de grafismes.

Els caràcters escrits a mà en un paper estripat que suren en el riu, on a la vegada s'esborren per l'efecte de l'aigua que flueix. Fragments de paper submergits i retinguts entre els brancats o còdols del riu es desdibuixen pel pas de l'aigua i el temps, etc.

Un altre aspecte destacat de la nostra narració està relacionat amb els elements de la natura, la terra, l'aigua, el foc i l'aire. Pretenem que el personatge principal interactuï amb aquests elements més enllà de la seva dimensió d'utilitat.

Les seqüències amb els elements les volem finalitzar mitjançant una posada en escena que faci visible el "gest" sobre la cosa. Hem d'assolir una certa transfiguració màgica de la realitat, un joc entre l'objectivitat i la subjectivitat. Insistim a ubicar-nos en la intersecció que genera el joc, en la intersecció del món exterior amb el món interior.

Personatges

El projecte no neix de voler trobar o crear una història, neix de cercar persones arrelades a la terra i protagonistes de la seva pròpia història.

Tots els personatges del documental d'assaig han estat i són producte de la seva autodeterminació davant els condicionats socials i culturals que els ha tocat viure. Comparteixen un tret comú que els dignifica, el seu profund amor i respecte per la natura i el nostre territori.

Els protagonistes d'aquest projecte s'han buscat per les seves característiques específiques, les quals es fonamenten en l'honesta i qualitativa activitat del seu treball.

Del personatge principal, RAMON BOSCH, ens interessa la visió essencial del fet poètic i la seva capacitat reflexiva, per destacar el diàleg entre idea i llenguatge (entre filosofia i poesia)².

No ens interessa reflectir la realitat personal del nostre protagonista, es tracta de la seva complicitat i aportació en la construcció d'una realitat subjectiva que parteix de la realitat de les coses naturals.³

Observem que la creativitat relacionada amb la tasca poètica no sorgeix d'articular paraules sota la instrumentalització del llenguatge, sinó que parteix de l'experiència anímica o d'estats emocionals vinculats amb les tasques de la realitat quotidiana, com conrear la terra.

² Jaume AULET, pròleg a Ramon BOSCH BOADA, *Contrallum*, tercer i darrer llibre publicat, abril de 2014, Sevilla, Punto Rojo Libros.

³ Gabriel García Márquez va dir: "El meu problema més important era destruir la línia de demarcació que separa el que sembla real del que sembla fantàstic perquè al món que mirava d'evocar, aquesta barrera no existia. També el llenguatge era una dificultat de fons perquè la veritat no sembla veritat simplement perquè és, sinó per la forma en què es diu".

Excloem amb consciència tota intenció d'adulació o qualsevol mena de culte a la persona. Res està més lluny del plantejament que la projecció de qualsevol signe de vanitat; volem reflectir sinceritat i senzillesa.

L'individu viu en la seva afirmació de llibertat personal en una masia aïllada de l'Empordà, en plena natura en un món que s'extingeix sol. Segurament és tota una manera de viure, un món que s'esvaeix, una vida aspriva que es transmet en els versos i el tarannà quotidià que pretenem assolir en el documental i el projecte transmèdia.

Un segon personatge destacat del documental, que sens dubte podria esdevenir protagonista d'un altre projecte, és CARLES ALONSO. Resideix en una casa de pedra, en un remot racó de l'Albera empordanesa: els Vilars d'Espolla. Un paisatge de contrastos, de pissarra i tramuntana, de vinyes i ceps, d'olivars i boscúries d'alzines sureres.

Carles Alonso és un viticultor que coneix la veritat de l'art de l'elaboració del vi. Posseeix els coneixements dels avantpassats que van escollir la terra de l'Albera per conrear vinyes prop del mar.

En Carles elabora un vi radical pel seu respecte amb les lleis de la natura, sense cap química ni processos d'elaboració estàndards. A la vinya no aclareix raïms, perquè creixen entre la flora autòctona, no fertilitza, no rega, no llaura, no estripa, no esbrolla, només alguna poda d'hivern. Al celler no sulfita, no filtra, no afegeix llevats, ferments ni sucre, no rectifica, no clarifica. El vi, a temperatura ambient, es produeix per fermentació espontània, en tines de ceràmica vidriada que ell mateix va construir.

En Carles tragina un món mineral amb la sincronia orgànica pacient del pas del temps. Transforma els raïms que conrea en fruits silvestres amb els sabors de la llarga criança, "que de ben segur" van tastar, bocabadats, fenicis, grecs i els mateixos romans d'Empòrion.

Aquest protagonista de repartiment ens ofereix amb la seva participació la possibilitat d'acompanyar-lo en el seu procés natural de conreu a través de tot el cicle natural de creixement, maduració i verema.

Conforta poder ressaltar la important participació en el projecte de MANEL NART i la seva família, obradors d'un pa de llenya de foc a la fleca Can Casals. El forn està situat a la vall de Mieres, un poble de 350 habitants, més o menys, al bell mig d'unes serralades que donen entrada al Parc Natural de la Zona Volcànica de la Garrotxa.

En Manel és el nostre mestre forner, amb criteris elaborats per l'experiència sensorial amb el pas dels anys i amplis coneixements de l'artesanía alimentària.

Amb ell arribem a tractar la creació del pa, un dels elements cabdals de la nostra proposta, perquè posseeix la conjunció dels quatre elements de la natura. L'aigua per fer la massa, la sal que ens vincula amb la terra, l'aire per construir amb la seva fase gasosa la fermentació i finalment el foc.

Però en Manel ens revela l'apreciació menys previsible del que podríem esperar. Es tracta del foc, però no només associat a la cocció del forn de llenya, sinó també al Sol,

que és el que possibilita, en el pic de calor, segar la sembra sense humitat. L'astre, que amb la seva energia radiada fa madurar el blat, l'espelta o el sègol, amb les iridescències dels colors daurats propis de la seva energia de vida.

Per a en Manel, el treball i la seva relació amb l'entorn és un "tot", que va més enllà d'una rendible productivitat. Hi ha una necessària comunió, gairebé ritual, amb l'entorn; un dia per setmana s'endinsa en el bosc per tallar i preparar els costers de pi per coure el pa. Retalls de fusta prima adients per nodrir les essències d'una vegetació que, conjuntament amb la tria acurada dels ingredients, proporciona un pa amb caràcter.

Després dels molturats en molí de pedra, es preveu una posada en escena agrupant els personatges del film en la modesta masia d'en Ramon per fer i coure el pa amb l'ajuda d'en Manel. Una elaboració de pa de forma artesanal: pastat a mà, amb l'aigua de les muntanyes, fermentat amb llevat mare, i amb un estri important segons en Manel, una "cadira" per respectar el temps pacient per a la fermentació per, finalment, coure'l en un forn de llenya centenari.

Finalment, destacarem el darrer personatge: un veí d'en Ramon que viu a Cistella. Es tracta de XICU BONAVENTURA, proper als 70 anys, d'ofici esquilador d'ovelles. Viu sol en un mas situat en el turó d'una muntanya, una masia de dues plantes mig enrunades amb vestigis medievals. Als baixos hi ha la quadra amb algun vedell i estables per a les ovelles i cabres.

La seva subsistència, dins d'una certa marginalitat, està vinculada als recursos naturals del seu entorn: els bolets, la cacera i l'activitat amb la cabanya ramadera. El veïnat proper consumeix el seu bestiar pel tractament de la carn en escorxar-la. Encara avui, a l'indret corren les restes de les raneres agòniques del seu bestiar.

En Xicu posseeix un coneixement intuïtiu producte de l'experiència directa amb la vida; tot allò que excedeixi els límits dels sentits sembla no tenir cap interès per a ell, i fins i tot sembla indiferent a les qüestions morals o culturals.

En Xicu i en Ramon comparteixen una amistat de veïnatge i esporàdics afers de treball. Comparteixen entorn, però la natura es comunica a ambdós a partir de codis particulars i de forma diferent.

Formats transmèdia

El projecte de "Pertinença" inclou diferents formats transmèdia, que complementen de forma autònoma la pel·lícula documental amb els següents objectius.

- Aconseguir una reflexió sobre les possibilitats i les eines que tenim al nostre abast, per aconseguir nous hàbits d'accés als continguts culturals.
- Conjuguar el gènere de la reflexió filosòfica amb el cinema documental d'assaig mitjançant els nous formats i les tecnologies emergents d'ús quotidià.
- Construir una narrativa immersiva i participativa.

A continuació, es proposa el tramata general amb les possibles interaccions per fonamentar el contingut transmèdia, el film documental i l'activitat expositiva.

Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Tauleta Telèfons mòbils	APP. Aplicació expositiva	Text Esquemes	- Ofereix programar la visita guiada relacionant diferents ítems o conceptes.

Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Tauleta Telèfons mòbils	Aplicació expositiva	Text	- L'usuari-espectador pot interactuar mitjançant un joc d'interrogacions sobre el paisatge i la identitat territorial des de valors ambientals i ecològics.
Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Tauleta Telèfons mòbils	Protocol d'accés mitjançant sensor	Vídeo Subtítol Text Locució	- S'acompanya d'un comentari crític que ens il·lustra en la interpretació i context. - Ofereix rutes associades al projecte documental i transmèdia, relacionades amb el territori. (Ex .: El Memorial de Walter Benjamin a Portbou)

Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Tauleta Telèfons mòbils	Codi QR	Text	- Accés a la paraula oral i/o paraula impresa. Possibilita descarregar i endur-se reflexions filosòfiques.
Tauleta Telèfons mòbils	Instagram App.	Vídeo	- Proposta per generar una experiència sensorial amb l'usuari-espectador. Petites històries al voltant d'objectes relacionats amb els cinc elements i els recursos del pa, l'oli i el vi.
Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Documen- tació impresa	Presencial	Text Comentaris crítics Il·lustracions Fotografia	- L'usuari-espectador pot recollir diversos textos impresos, i/o il·lustracions per enquadrar el seu propi llibre.

Mitjà	Enllaç	Suport	Contingut
Internet	Pàgina web	Text Vídeo Fotografia Il·lustració	- S'amplia la informació sobre les seqüències exposades i el documental. - S'incorporaran continguts relacionats amb les reflexions estètiques. - Autoria coral a través de xarxes socials. El lector-espectador hi participa com a artífex agregant en el procés expositiu nous continguts de reflexió, i/o un registre d'una experiència estètica. (text, fotografia, vídeo, dibuix...) - Enregistrament del procés de creació i creixement de l'escultura / espai cultural. - Desenvolupament del joc/concurs per a l'edició d'un llibre col·lectiu. - Difusió d'activitats, etc.

Organigrama conceptual

