

IMAGEN MULTIMEDIA, CONTEXTOS EXPANDIDOS Y REALIDAD VIRTUAL INTERACCIÓN ENTRE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Águeda Simó

No hay duda de que cualquier proceso creativo se enriquece de la asociación de ideas, técnicas y metodologías extraídas de diversas áreas del conocimiento humano. Por lo tanto, la investigación interdisciplinar¹, la interacción del arte con la ciencia y la tecnología, pueden ampliar y extender los recursos del artista para comprender y resolver los problemas que surgen durante el desarrollo de sus proyectos, ya sean estos de carácter experimental o teórico.

En esta publicación integramos una serie de artículos que reflexionan sobre la práctica artística interdisciplinar en el área de la Imagen Multimedia. Una imagen que ya no es sólo visual, sino “multisensorial”, y que trasciende a la mera representación visual (Josu Rekalde). Una imagen que busca expandir su entidad y su entorno a través de nuevas extensiones, terminaciones dendríticas, que pueden surgir de la integración en el arte de conceptos y tecnologías de las matemáticas, la física, la biología o la ingeniería, y que pueden producir sinapsis de ideas de las que emergen nuevas realidades (Águeda Simó). Presentamos un conjunto de escritos que plantean distintos aspectos de este contexto. La tecnodiversidad, la coexistencia de tecnologías actuales con otras no tan actuales -y no por ello menos interesantes- que precisan ser revisadas por artistas, científicos y tecnólogos en un entorno colaborador (Augusto Zubiaga, Lourdes Cilleruelo y Karla Torba). La importancia del concepto del azar, la indeterminación, la modularidad y repetición de patrones, así como la aplicación de algoritmos estocásticos, o procesos generativos, en el arte actual, ya presentes en la obra de artistas como Duchamp o Cage (David Sanz y Francisco Javier Sanmartín; Susana Romanas; Enrike Hurtado; Blanca Montalvo; João dos Santos; Jaime Munárriz). El impacto y consiguiente influencia en las obras audiovisuales, en su narrativa, su ubicuidad, de los dispositivos móviles con geo-localización, las redes sociales o la integración de un medio dentro de otro (Clara Boj; Elena López y Borja Morgado; Arantza Lauzirika; Herlander Elias y João Dessain). La profusión de archivos multimedia y su reciclaje en nuevas creaciones basadas en los conceptos y técnicas del *found footage*, *collage film* y *mashup* (Juan Crego). Finalmente, publicamos una entrevista con la artista Isabel Rocamora (María Cerón) que nos explica sus instalaciones performáticas en las que confluyen el teatro y los medios audiovisuales; una ponencia de la comisaria de arte Susanne Jaschko, que describe la emergencia de nuevos paisajes urbanos fruto de una simbiosis entre la arquitectura y las grandes pantallas digitales. Cerramos esta edición con el texto *Visions of Reality*, de la artista Vibeke Sorensen, Catedrática y Decana de la Facultad de Arte, Diseño y Media en la Universidad Tecnológica de Nanyang, Singapur, que discute el desarrollo de los medios visuales y multimodales, y nos habla de la importancia del artista en el desarrollo de la ciencia y la tecnología, en su humanización e integración cultural.

Francisco Javier Sanmartín

En este volumen 9 de API podemos encontrar un amplio espectro de artículos que me he permitido catalogar haciendo referencia no únicamente a su estado de conectividad a internet, sino a otras metáforas que tienen que ver con ideas que puedan actualizar las tecnologías digitales en el entorno social y artístico. Proponiendo los siguientes apartados: **LINE** sugerido del manga Line de Kotegawa Yua². En este apartado situaría por ejemplo el artículo CIUDAD, NARRATIVA Y MEDIOS LOCATIVOS que estudia la posibilidad de que aparezcan narrativas en el espacio público mediante la utilización de dispositivos móviles. En **ONLINE** situaría, por ejemplo, MULTIMEDIA Y CULTURA DE ARCHIVO. Un análisis de la cultura de remezcla de contenidos multimedia en internet y su parentesco narrativo con el *found footage*. En **OFFLINE** el artículo MODULARIDADE que explora la complejidad del dibujo como posible entorno integrador y creador de experiencias de lo real contemporáneo, basado en las posibilidades creativas de los medios digitales. Se completaría el volumen IMAGEN MULTIMEDIA, REALIDAD VIRTUAL Y CONTEXTOS EXPANDIDOS con **RELINE** entendido como lugar para renovar ideas, puede ser el apartado de las entrevistas.

NOTAS

1. La investigación interdisciplinar es “un modo de investigación por equipos o individuos que integra la información, datos, técnicas, herramientas, perspectivas, conceptos y/o teorías a partir de dos o más disciplinas, o cuerpos de conocimiento especializado, para avanzar en la comprensión fundamental o resolución de problemas cuyas soluciones están más allá del alcance de una sola disciplina o área de investigación” (Committee on Facilitating Interdisciplinary Research, Committee on Science, Engineering, and Public Policy (2004) *Facilitating Interdisciplinary Research*. National Academies. Washington: National Academy Press, p. 2.) [traducción del autor].
2. “Chiko is an average, good-looking schoolgirl with several friends and limited athletic abilities. Then she found the cell phone and everything careens out of control. She receives a call on the phone and a voice on the other end tells her that someone she has never even met has only minutes to live. The voice urges her to save them before it’s too late. Chiko, along with her friend Brando, takes it upon herself to stop this string of gruesome deaths and solve the mystery behind the phone calls that proceed each one.” Sinopsis extraída de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=8615>