

NOMBRE DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO OFERTADA/O

Debe transmitir de forma clara y breve la tecnología para que una persona no experta en la materia lo comprenda.

Proyecto de Investigación "Peregrinación Creativa: Fotografía, Video y algo más..."

DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO

Descripción detallada de los principios científico-técnicos en los que se basa la tecnología, su aplicación potencial. Incluir figuras

La finalidad de este proyecto de investigación reside en desarrollar una labor de reflexión en torno a cuestiones relativas a visualidad, creatividad, nuevas posibilidades tecnológicas, etc. que se han ido incorporando en el mundo artístico. El intento de actualizar nuevos conceptos teóricos ha sido muy fructífero en un primer año de investigación, desarrollando nuevas teorías visuales y abriendo nuevos campos de reflexión, partiendo de las conclusiones sacadas en las jornadas, seminarios y encuentros. En este sentido, el intercambio de ideas ha sido tan enriquecedor que se han abierto nuevas perspectivas, motivando el grupo investigador a realizar un mayor número de actividades y ampliando así las miras del propio proyecto.

ASPECTOS INNOVADORES DE LA TECNOLOGÍA/ SERVICIO

Definición clara y a ser posible hacer una comparativa con el estado de la técnica.

1. Actualidad del tema: Teniendo en cuenta que aún no existe la distancia necesaria para teorizar en torno a los cambios producidos entre la adaptación de lo analógico a lo digital, buscando una realidad virtual que va sustituyendo nuestra realidad más material, es necesario empezar a reflexionar en torno a estas cuestiones. En la actualidad estamos observando estos cambios en el mundo del Arte, la Comunicación y la Publicidad. Por ello, es necesario comenzar a teorizar sobre ello. Ya Moholy-Nagy, en la década de los años 20, en uno de sus textos teóricos mencionó la necesidad de empezar a teorizar en torno a las posibilidades de la fotografía, no desde un punto de vista técnico como se había hecho hasta entonces, sino desde el punto de vista conceptual y teórico. En este sentido, debemos tomar nota de esa buena iniciativa y comenzar a realizar esta labor que permitirá poner unos cimientos para los próximos teóricos en torno a estas cuestiones.



2. Versatilidad de los miembros del grupo: Todos los miembros que forman parte de este proyecto han trabajado en muy diferentes ámbitos (comisariado, proyectos de investigación, tesis doctorales, publicaciones, etc.), pero a todos nos une unas mismas inquietudes investigadoras. Desde áreas muy diversas como la Historia del Arte, las Bellas Artes y la Comunicación Audiovisual, hemos configurado un grupo investigador muy versátil y productivo. De esta manera se pretende producir un caldo de cultivo para la reflexión y el intercambio desde distintos ámbitos de reflexión.

3. La definición de cuatro líneas de investigación: Pese a que cada año de investigación está centrado en una línea de reflexión concreta, existe una interrelación constante entre todas las líneas.

1. Hacia una nueva Teoría de la Imagen (línea de reflexión desarrollada en este primer año de investigación- 2012). Bien es cierto que en el primer año de investigación, las reflexiones del grupo se situaron en el propósito de repensar una nueva teoría de la imagen, contando con nuevos creadores, nuevas obras basadas no sólo en las nuevas tecnologías, sino también en el uso de medios tradicionales con una mirada nueva y regeneradora, enfocando sus propuestas desde una visión conceptual del Arte Actual basado en la imagen como germen creativo.

2. Reflexiones en torno al mundo visual y al mundo virtual (a desarrollar en este segundo año de investigación-2013). En este segundo año de investigación, la reflexión se centrará en torno al mundo visual y al mundo virtual. Hoy, estamos en un territorio virtual en el que la imagen se ha convertido en ese umbral que nos conduce hacia el conocimiento y que, a su vez, se constituye no sólo como una nueva vía para la expresión de los sentidos y emociones, sino también como un nuevo espacio experimental e interactivo. Por lo tanto no podemos hablar de una mera pantalla que se proyecta y que refleja una visión que rebota en nuestras retinas, sino de un territorio totalmente nuevo, que se expanda en una realidad virtual, cuya imagen representa una escenografía que recrea un espacio nuevo, atravesando así el espejo hasta ahora conocido. Las posibilidades experimentales tanto para el artista como para el espectador se disparan. La búsqueda de ese espacio tridimensional a través de la imagen nos sitúa en un nuevo intento de exploración de los nuevos territorios visuales.

3. Expansión de los espacios creativos: La imagen, como tal, no hay que entenderla como una mera pantalla ficcional, sino como una nueva Realidad capaz de convertirse en espacio de reflexión por el ser humano. Este espacio que se hace tridimensional, pese a su evidente morfología bidimensional, se convierte en un territorio experimental tanto para el creador como para el receptor. Y así se establece un discurso reflexivo en torno a cuestiones existenciales mucho más profundas.

4. El concepto de tiempo en el proceso creativo y en la experiencia estética. De esta forma el Arte se ha convertido en un ámbito experimental tanto para el creador como para el espectador-público, convirtiendo a ambos en sujetos activos, o mejor decir interactivos, capaces de modificar la obra final. De ahí que las creaciones actuales, ya sean en el ámbito del arte, del cine o del diseño, son capaces de metamorfosearse en función no sólo del creador sino también de la intervención de los 'disfrutadores' tal y como lo denominaban la Vanguardias y, en concreto, los participantes de 'El Puente'. Por lo tanto, un componente nuevo se añade a la reflexión: la idea del proceso creativo y el tiempo de la experiencia estética. Estos conceptos que, por otra parte no son nuevos, fueron abordados de forma delicada por el propio Henri-Georges Clouzot en su filme documental "El misterio Picasso" de 1955.

VENTAJAS COMPETITIVAS/TÉCNICAS DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO

Indicar las ventajas que le supondría a los potenciales clientes o usuarios el uso de la tecnología/servicio frente a otras similares como puede ser menos coste, ahorro de tiempo, beneficios sociales y/o medioambientales.

Poner nuevas vías para la reflexión en torno a una temática actual, aún por teorizar. Esto tiene sus peligros ya que no existe la distancia necesaria para teorizar, pero esto permite poder observarlo también desde dentro, buscando posibles antecedentes y ejemplos actuales sin ninguna predeterminación sobre el tema en cuestión.

PALABRAS CLAVE DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO

Historia del Arte, Bellas Artes, Nuevas tecnologías, Video, Videoarte, instalación (keywords temáticos)
Actualidad, versatilidad, Interdisciplinaridad, Novedad, Viabilidad.

EXPERIENCIA RELEVANTE

Descripción de la experiencia, añadiendo los casos de éxito más destacados.

Todos los miembros que forman parte de este proyecto han trabajado en muy diferentes ámbitos (comisariado, proyectos de investigación, tesis doctorales, publicaciones, etc.), pero a todos nos une unas mismas inquietudes investigadoras. Desde áreas muy diversas como la Historia del Arte (Francisco Carpio, Dra. Virginia de la Cruz), las Bellas Artes (Dr. Pablo López Raso, Dra. María Cuevas) y la Comunicación Audiovisual (Pablo Medina- en proceso de defensa de tesis doctoral), hemos configurado un grupo investigador muy versátil y productivo. De esta manera se pretende producir un caldo de cultivo para la reflexión y el intercambio desde distintos ámbitos de reflexión. Para este año se ha incorporado a la Doctora María Cuevas como nuevo miembro del grupo. La doctora María Cuevas que participó el año pasado como invitada al proyecto para dar una ponencia en el marco del I Seminario (junio 2012), ha mostrado no sólo un gran interés por el trabajo realizado por el grupo, sino que también el grupo se ha visto muy enriquecido por las aportaciones que ella misma realizó a lo largo del Seminario. En este sentido, su incorporación es de gran riqueza investigadora, dada su trayectoria, para los avances del proyecto de investigación, considerándose su aportación como un elemento fundamental dentro de los miembros del grupo investigador. A su vez, la incorporación de Pablo Medina Gallego, desde el ámbito de la Comunicación Audiovisual, se verá reforzada por su gran conocimiento en las nuevas tecnologías y la realidad virtual que se adecue al ámbito artístico. La participación de Pablo Medina en todas las actividades del grupo

investigador en el año anterior y su interés por el mismo, ha sido determinante para proponerlo como nuevo miembro del grupo investigador.

A su vez, se han publicado todos los resultados de las investigaciones y líneas de reflexión desarrolladas en el primer año (2012) y se volverá a hacer para el 2013, facilitando así su difusión en el ámbito científico e investigador de nuestra área.

Por último el proyecto ha sido evaluado por la ANEP muy positivamente, con una puntuación de 40/50 puntos en su totalidad.

APLICACIONES DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO

Este proyecto puede ser aplicado en los ámbitos artísticos y académicos que hagan referencia a estas áreas, desde museos e instituciones públicas y privadas, hasta universidades nacionales e internacionales que se interesen por los resultados de dicha investigación.

Sería muy positivo poder iniciar un convenio de colaboración con otras universidades o instituciones con el fin de poner en práctica (a modo de resultado de las conclusiones que se van sacando) a través de conferencias, ciclos, jornadas, paneles de experto o incluso exposiciones que enmarquen las reflexiones planteadas a través del proyecto.

ÁREA TECNOLÓGICA

Ciencias Humanas.

Ciencias Sociales.

EXPLOTACIÓN DE RESULTADOS

Bibliografía específica y conocimientos de expertos en distintas áreas, desde el arte , la historia del arte, la filosofía , teoría del arte e ingeniería.

GRADO DE DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA

En fase de desarrollo.

En fase de investigación/ de prototipo.

DESTINATARIOS DE LA TECNOLOGÍA/SERVICIO OFERTADA/O

Universidades públicas y privadas / Instituciones artísticas (fundaciones, museos, etc.) relacionadas todas con las áreas artísticas.

Contacto comercial:



Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación OTRI-UFV-otri@ufv.es