

El audiovisual performativo en la creación artística contemporánea: reflexiones para construir a una metodología de investigación-creación

Ana Sedeño Valdellós

Jose Iranzo Benito

Universidad de Málaga-Andalucía Tech

valdellos@uma.es

jiranzo@uma.es

Borrador/Resumen

Una de las problemáticas que están siendo abordadas en torno al amplio campo de investigación de la comunicación se relaciona con su vínculo con otras disciplinas de objetivo artístico. Si bien desde las bellas artes o la educación se está reflexionando acerca de conceptos como la investigación-creación, esto no ocurre de igual manera en las ciencias de la comunicación. Sin embargo, se vuelve cada vez más acuciante este aspecto atendiendo al empleo de contenidos audiovisuales en las prácticas escénicas, musicales y performativas (por no mencionar todo lo relacionado con lo transmedia).

Lo que llamamos "audiovisual performativo" consta de prácticas escénicas de experimentación con vídeo y tecnologías audiovisuales digitales en el ámbito escénico y en relación con prácticas performativas (danza, performance...).

Lo que llamamos "audiovisual performativo" consta de prácticas escénicas de experimentación con vídeo y tecnologías audiovisuales digitales en el ámbito escénico y en relación con prácticas performativas. Las nuevas modalidades de interacción entre vídeo, cuerpo, espacio, arquitectura y música a las que se va a presentar atención de investigación teórica, creativa y de prácticas actuales son las siguientes:

1. Videomapping: interrelación de vídeo y arquitectura. ES una técnica que permit econvertir cualquier superficie en una proyección tridimensional. a base de la subdivisión de la proyección y ajustes precisos de perspectiva, se crea la ilusión de proyecciones múltiples sincronizadas. Su aplicación más conocida es el uso sobre edificios como obras de intervención en espacios públicos, pero se usa también en interiores en instalaciones y escenografías. El software relacionado es madmapper, vdmx y Quartz.
2. Live cinema: es la creación audiovisual en tiempo real. Toma herramientas de vídeo dj, realización en director, y elementos performativos para crear obras audiovisuales en vivo.
3. Escenografía multimedia: técnicas de creación de vídeo en tiempo real aplicadas a las artes del espectáculo. Puede involucrar técnicas de vídeo dj para conciertos en vivo, visualizadores de música, proyecciones en escenografías teatrales, proyecciones interactivas con bailarines en espectáculos de danza, etc.
4. Videoinstalación: término que tiene su origen en las primeras prácticas artísticas de vídeo, rompe por primera vez con la frontalidad del cine y la mirada dirigida, para crear un espacio de representación que moviliza el cuerpo y la mirada del espectador. Interactúa con el espacio y en ocasiones también con el espectador.

Deseamos reflexionar sobre cómo las modalidades que incluimos en este concepto contenedor (videomapping, audiovisuales para artes escénicas y escenografía interactiva, *live cinema*...) deben desarrollar una metodología de investigación-creación que permita un trabajo interdisciplinar de experimentación artística. Para ello es necesario establecer un esquema básico de trabajo que permite poblar de referencias investigadoras la práctica, así como construir modos aplicados de evaluación para continuar un bucle de trabajo: se pretende, por tanto, diseñar un modo particular