



LA REPRESENTACIÓN MITOLÓGICA EN LAS NUEVAS ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS

The mythological representation in the new artistic strategies

LIDÓN RAMOS FABRA ¹, CARLOS PESQUEIRA CALVO ²

¹Universidad Francisco de Vitoria, España

²Universidad Francisco de Vitoria, España

KEYWORDS

Virtual Reality
Mythcriticism
Madrid
Art
Sustainable

ABSTRACT

The role of augmented reality, virtual reality or algorithms in society is increasing. It is enough to check the amount of technology that is being integrated as a habitual element in everyday life.

The objective of our study is based on combining both the usefulness and aesthetic possibilities offered by augmented reality offers with the study of mythology and its dissemination.

In the present work we focus specifically on the mythology about the founding of Madrid. The aim is to establish to what extent it is possible to represent the spirit of myth through new technologies.

PALABRAS CLAVE

Realidad Virtual
Mitocrítica
Madrid
Arte
Sostenible

RESUMEN

El papel de la realidad aumentada, la realidad virtual o los algoritmos en la sociedad es cada vez mayor, basta comprobar la cantidad de tecnología que se está integrando como elemento habitual en la vida cotidiana.

El objetivo de nuestro estudio se basa en aunar la utilidad y las posibilidades estéticas que ofrece la realidad aumentada con el estudio de la mitología y su divulgación.

En este presente trabajo nos centramos específicamente en la mitología sobre la fundación de Madrid. Se pretende establecer hasta qué punto es posible representar mediante las nuevas tecnologías el espíritu del mito.

Recibido: 05/ 06/ 2022

Aceptado: 13/ 08/ 2022

Referencias

- Acedo, N. (2017). Lo angélico y lo posthumano: Encuentro de contrarios. El ángel caído de Marina Núñez. *Naturaleza Y Libertad. Revista De Estudios Interdisciplinarios*, (9). <https://doi.org/10.24310/NATyLIB.2017.v0i9.6375>
- Azuma, R.T. (1997). A survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6 (4).
- Bachelard, G. (1995) En el prólogo de *El simbolismo en la mitología griega* Diel, P. Editorial Labor.
- Ballo, J y Pérez, X. (1997). La semilla inmortal: los argumentos universales. En *El cine*. Editorial Anagrama.
- Benier, K.P: (2022, 14 de julio). Virtual Reality a Short introduction. Laboratorio de Realidad Virtual en el Colegio de Ingeniería, Universidad de Michigan. <http://websites.umich.edu/~vrl/intro/> (consulta: 14/07/2022)
- Durand, G. (2013). *De la Mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Siglo XXI editores.
- Goitia Cruz, A. (2007). *Efímero y perdurable. Entradas triunfales en el Madrid Cortesano: las puertas de Alcalá y Atocha*. AIEM, XLVII
- Krevelen, D., & Poelman, R. (2010). A survey of augmented reality technologies, applications and limitations. *International Journal of Virtual Reality*, 9 (2).
- Losada, J. (2019). Myth and Audiovisual Creation. En Losada, J. & Lipscomb, A. (Eds.) *El mito y la era digital*. Logos Verlag Berlín GmbH. Berlín.
- Lynch, K. (1976). *La imagen de la ciudad* (4a ed.). Infinito.
- Mesonero Romanos, R. (1861). El antiguo Madrid: paseos histórico-aneecdóticos por las calles y casas de esta villa. Establecimiento tip.de F.de P. Mellado. Repositorio digital de la Biblioteca Virtual de la Comunidad de Madrid.
- Murolo, N.L. (2015) Del mito de Narciso a la selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clave*, 18(3). DOI: 10.5294/placa.2015.18.3.3
- Rodriguez-Avial, L. (2015). *Evolución histórica de la configuración morfológica de los asentamientos humanos y urbanos*. Editorial UFV.
- Spartin, L. & Desnoyers-Stewart, J. (2022). Digital Relationality: Relational aesthetics in contemporary interactive art. DOI: 10.14236/ewic/EVA2022.29
- Quintana, J. de (1628). *Historia de la muy antigua, noble y coronada villa de Madrid*. Repositorio digital de la Biblioteca Virtual de la Comunidad de Madrid.
- Urzua, D. & Arámburo-Lizárraga, J. (2020). Realidad Virtual y Aumentada: El museo itinerante activo. <https://www.researchgate.net/publication/343774784>
- Virgilio (2021). *Eneida*. Alianza editorial.