

La investigación que se proyecta pondría a prueba una nueva realidad generada en entornos virtuales controlados desde el cuerpo físico a través de la tecnología. Un modelo explicativo sobre las nuevas relaciones sociales que se establecen entre los usuarios y máquinas, y, usuarios y usuarios. El marco de actuación e investigación más concreto, se centra en el videoarte y cualquier sistema de instalación de video que reacciona a los actos de la persona o bien a los datos que genera. Se va a investigar sobre aquellas artistas que producen una obra artística de estas características y se va a desarrollar y proponer un nuevo tipo de interacción usuario-máquina en el que no se requiera una acción específica de la persona, sino que su sola presencia, cuerpo, movimiento, complexión, edad, sea captada y sea codificada en datos que alteren las variables físicas del video, generando piezas interactivas aleatorias y únicas. Dentro de los contenidos teóricos van a ser clave las relaciones, conexiones y distorsiones entre la realidad y la virtualidad apoyándonos en las problemáticas de cuerpo e identidad que estas relaciones suponen y se han podido observar a lo largo de su desarrollo. Se toma como referentes a aquellos filósofos que cuestionan el concepto colaborativo y de los nuevos medios, desde Richard Wagner a Claudia Giannetti.