

Hibridación en la era digital

En la actual era digital, la hibridación se ha convertido en un fenómeno fascinante que abarca diferentes campos artísticos y culturales.

Siguiendo los principios del software y buscando inspiración en artistas digitales de vanguardia, espacios innovadores y revistas de tendencias, este ensayo se propone explorar dos nuevos ejemplos de hibridación que podrían formar parte de una hipotética segunda edición del libro "El software toma el mando" de Manovich. Para ello, emplearemos un estilo narrativo que refleje los principios del software y aprovecharemos las ventajas de la escritura abierta y las licencias Creative Commons, que fomentan la compartición y reutilización de contenidos bajo la filosofía de la cultura compartida Crowdsourcing.

- 1. Ejemplo 1: La sinergia entre arte generativo y realidad virtual. En este primer ejemplo, exploraremos cómo el arte generativo y la realidad virtual se fusionan para crear experiencias artísticas inmersivas. Inspirados por artistas digitales de vanguardia como Crish Milk y Rafael Lozano-Hemmer, nos adentraremos en un mundo donde el software se convierte en un medio creativo. A través de algoritmos y procesos automatizados, el arte generativo cobra vida en entornos virtuales, ofreciendo una interacción única entre el espectador y la obra. Esta hibridación nos invita a replantearnos la relación entre el arte, la tecnología y la percepción humana.*
- 2. Ejemplo 2: La convergencia entre diseño web y narrativa interactiva. En este segundo ejemplo, exploraremos cómo el diseño web y la narrativa interactiva se entrelazan para crear experiencias digitales cautivadoras. Tomando como referencia espacios de vanguardia como Awwwards, Submarinechannel y ArtFutura, examinaremos cómo el diseño web ha evolucionado más allá de la mera presentación visual y se ha convertido en una herramienta para contar historias. Mediante la combinación de elementos visuales, interactividad y una estructura narrativa no lineal, la hibridación entre diseño web y narrativa interactiva abre nuevas posibilidades para la comunicación y la participación del público.*

La hibridación en la era digital nos brinda un campo fértil para la experimentación y la creatividad. Al adoptar principios del software, como la compartición y reutilización de contenidos bajo licencias Creative Commons, podemos fomentar la colaboración y la evolución constante de las expresiones artísticas y culturales. A través de los ejemplos explorados en este ensayo, hemos podido vislumbrar cómo la sinergia entre diferentes disciplinas y tecnologías nos invita a repensar nuestras concepciones tradicionales y a expandir los límites de la creatividad en la era digital.

Bibliografía:

Manovich, L. (2013). El software toma el mando. Ediciones Paidós.

Crish Milk - Sitio web oficial: [<https://crishmilk.com/>]

Rafael Lozano-Hemmer - Sitio web oficial: [<https://www.lozano-hemmer.com/>]

Xataka - Sitio web oficial: [<https://www.xataka.com/>]

Creative Commons - Sitio web oficial: [<https://creativecommons.org/>]

GitHub - Sitio web oficial: [<https://github.com/>]

"Linux History: A timeline of events influencing its development."
Carnegie Mellon School of Computer Science. [<https://www.cs.cmu.edu/~awb/linux.history.html>]