

SEMINARIO METODOLÓGICO PROYECTO ANDRÓMEDA

PHS-2024/PH-HUM-76



SEMIÓTICA DE LO TRASCENDENTE: LO MITOLÓGICO EN LA CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Universidad Francisco de Vitoria

7 abril 2025 - 11.00 horas

Salón de grados módulo 2 Edificio C

El videojuego *Everything* de David O'Reilly como espacio mítico prospectivo

Asunción López Varela Grupo investigación SIIM (UCM)

David O'Reilly es un diseñador de videojuegos irlandés cuyo trabajo en *Everything*, junto a la filosofía de Alan Watts, invita a la reflexión sobre la naturaleza del ser, el universo y el lugar del individuo en él. El videojuego puede entenderse como una experiencia interactiva que transita entre lo mítico y lo metafísico, al mismo tiempo que plantea un desafío sobre cómo los mitos tradicionales pueden ser reconfigurados a través de las nuevas formas de narrativa digital. Los aspectos que se exploran en esta ponencia son los siguientes: 1) el universo como un organismo interconectado, 2) la fluidez entre lo físico y lo metafísico, 3) la voz como guía mítica, 4) el viaje mítico del héroe, 5) el mito como espacio prospectivo.

El espíritu mitológico de los tiempos: mitología y arte en la Transición

Julio Pérez Manzanares Grupo investigación ÉTICAS GRIEGAS (UAM)

A partir de las obras de Ouka Leele, Carlos Franco o Guillermo Pérez Villalta, entre otros artistas afincados en la ciudad de Madrid, es fácil comprobar cómo, paralelamente al proceso de recuperación de la pintura figurativa, durante los años setenta y ochenta los artistas volvieron la mirada de forma insistente sobre los temas mitológicos. Esta forma de clasicismo -estética siempre vinculada con las ideas políticas democráticas- y los temas de los que tratan en sus obras, vincula el relato mitológico con el tiempo histórico de la cultura española del momento, así como con los hechos políticos que estaban sucediéndose en los primeros años de abandono del régimen dictatorial.

La mitología, tanto clásica como referida al arte y los artistas, en manos de estos creadores, funciona de manera prospectiva como imagen de una utopía estética en la que la dialéctica con lo político será crucial para su comprensión y definición presente, así como para entender la facilidad y preeminencia con la que sus obras se pudieron convertir en la imagen (artística, corporativa e incluso publicitaria) de un país en Transición.

El símbolo sagrado en la obra de Jean Michel Basquiat

Pablo López Raso Grupo de investigación IAI (UFV)

Uno de los grandes referentes de la primera posmodernidad de los 80' del siglo pasado fue Jean Michel Basquiat, hijo de haitiano y puertorriqueño, se crió en el bullicio visual de Nueva York recogiendo en su obra la rica diversidad de influencias que le acompañaban desde la infancia en su hogar, en la escuela y en la calle. Su graffiti está lleno de imágenes populares intercaladas con referencias cultas que acaban por crear un rico palimpsesto en el que se entremezclan reivindicaciones en favor de su raza negra, toques de primitivismo, mitología, influencias de Picasso y un estilo con una expresiva y espontánea ingenuidad infantil. Queremos centrarnos en el análisis de los elementos espirituales y trascendentes presentes en su obra a través de personajes y símbolos que oscilan entre lo religioso y lo mitológico para interpretar el sentido y mensaje que el artista pretendía transmitir con este ecléctico y denso mundo de signos.



Ouka Leele *Rapelle Toi, Bárbara!* (1987)

Organiza:



INNOVACIÓN
ANÁLISIS
IMAGEN



UFV

Universidad
Francisco de
Vitoria