



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE BELLAS ARTES



**Master Universitario en Investigación en Arte y Creación**



**PROFESOR Dr. D Jaime Munárriz Ortiz**  
**Titular de Universidad**

[munarriz@art.ucm.es](mailto:munarriz@art.ucm.es)

<http://tagmagic.wordpress.org>

<http://avantspace.org>

Profesor en la Facultad de Bellas Artes UCM desde 1995. Ha contribuido a la introducción de las nuevas tecnologías digitales en los estudios de Bellas Artes y Diseño. Pionero en el campo de la animación 3D, el vídeo y el sonido digital, impulsa ahora el diseño y desarrollo de entornos interactivos, e investigaciones en los campos del arte sonoro, interfaz físico, inteligencia artificial y proyecciones en tiempo real. Defensor del software libre.

Ha trabajado profesionalmente en proyecciones escénicas para el teatro, diseño web, modelado y animación 3D, edición de vídeo digital y producción de audio.

Ha desarrollado su trabajo plástico en: Galerías Moriarty, Villalar, La Kábala, Doble Espacio, Doméstico y Válgame Dios/El Ojo Atómico. Proyectos: In-sonora, Experimentaclub.

Publica audio como Jaime Munárriz, Druhb (Exp\_net, Hazard Records, Fuga, Geometrik, Xenomorph, Auralfilms, Microsound, AmbientOnline, Argali).

Sus últimos proyectos exploran la performance audiovisual, la sincronía en tiempo real de imagen y sonido, textos generativos y el conflicto entre realidad e imagen electrónica.

#### EXPERIENCIA DOCENTE

“Media Art. Tecnologías digitales” (Grado en Bellas Artes. “Imagen de síntesis y entornos interactivos.” (MiAC). “Animación y diseño para la producción audiovisual”. (MUDI).

Anteriores: Licenciatura: “Proyecto y realización audiovisual”, “Diseño escenográfico I”, “Proyectos II”, “Proyectos I”, “Audiovisuales II”, “Infografía”, “Informática”, “Fotografía I”.

Máster y doctorado: “Nuevas tecnologías aplicadas a la escena”, “La imagen 3D en los procesos creativos”, “Programación gráfica con Processing”, “Procesos y métodos de los medios audiovisuales”, “Escenografía virtual: Maquetas y proyecciones”, “De la imagen fotográfica a la imagen en movimiento”.

#### GRUPO DE INVESTIGACIÓN AL QUE PERTENECE

Arte, Ciencia y Naturaleza – UCM.

#### PUBLICACIONES RELEVANTES

- “Las plataformas de desarrollo de videojuegos como nuevo modelo de espacio virtual.” I Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego. <http://ceur-ws.org/Vol-1196/> p. 239-248.

- “Live Cinema: redefiniendo la narración audiovisual.” Revista Arte y Políticas de Identidad. Vol 9 (2013) “Imagen multimedia, contextos expandidos y realidad virtual.” ISSN 1889-979X e1989-8452 Ed. Universidad de Murcia. España.

- “Arte geo-localizado”. Revista ASRI: Arte y Sociedad. ISSN e 2174-7563, Año 2013, Número 4 Ed. EUMED.net. Málaga, España.

- "Imagen digital". Ed. Herrman Blume. ISBN 978-84-89840-34-8. Madrid, 2006.

## EXPOSICIONES RELEVANTES

- Performance audiovisual "Face/voices". Futureplaces. Centro Passos Manuel. Oporto, Portugal. 2014.
- Audio-MAD. 100 MAD. Exposición de arte sonoro. Comisariada por Francisco López. Pieza sonora. Centro Centro. Madrid, 2014.
- Performance sonora. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Auditorio 400. Situación Sonora: La Deriva Aural. Madrid, 2012.
- Performance audiovisual. "Druhb". Instituto Cervantes. Berlín. 29-10-2008
- Performance audiovisual. "Tagmagic's Visual Circus". Córdoba, Buenos Aires (Argentina), Montevideo (Uruguay), 2008.

## FOTOS DE OBRA ARTÍSTICA Y SU REFERENCIA



Interventions II (Hudson, 2015), AudioMAD (centro centro, 2014), Futureplaces (Porto, 2014), La deriva aural (Museo Reina Sofía, 2012), Faces (Performance audiovisual, 2014).

## TESIS DOCTORALES DIRIGIDAS

- Mónica Sánchez Aranegui (2010) "Fotografía e Imagen Digital en los procesos de creación transdisciplinar". Co-dirección con Lidia Benavides.
- Carlos Trigueros Mori. (2014) "Vídeo Arte Domestico en España".
- Afrodití Psarra. (2014)". Ciberpunk y arte de los nuevos medios. Performance y arte digital".
- Adrián Sánchez Cuervo (2014) "Interfaces en la performance visual. Reconocimiento del gesto como sistema de control en la proyección de imágenes."
- Paz Tornero Lorenzo (2012) "Tecnologías de la Creatividad: Conexiones entre Arte y Ciencia en la Contemporaneidad." Co-dirección con Lidia Benavides y M. Á. Hernandez-Navarro.
- Lara Sánchez Coterón (2012) "Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea".
- María Concepción García González. (2012) "El espacio escuchado. Investigación sobre prácticas artísticas contemporáneas que utilizan el sonido como medio para definir espacios".
- Daniel Silvo González. (2011) "El vídeo en el espacio del templo cristiano. El video-arte como disciplina del arte sacro".

## LINEAS DE INVESTIGACIÓN QUE DESARROLLA

Entornos interactivos  
Programación gráfica  
Arte y vida artificial  
Arte sonoro  
Arte digital  
Música experimental  
New Media Art  
Performance audiovisual