

DIGITAL SPACES. La nueva espacialidad escenográfica

DIGITAL SPACES. The new scenographic spatiality

Pablo Llamazares Blanco

Fernando Zaparaín Hernández

Jorge Ramos Jular

Universidad de Valladolid, España

Resumen

El presente texto constituye la presentación del dossier DIGITAL SPACES, con el que se explora el potencial digital en la redefinición de la espacialidad contemporánea. A través de los artículos del dossier, se analizan propuestas de diversa naturaleza que examinan características de esa nueva espacialidad. Entre otras, desmaterialización, cinestesia, tridimensionalidad, inmersividad, interactividad o conectividad. Las distintas investigaciones presentadas profundizan en estudios de caso como instalaciones de iluminación, dispositivos tecnológicos, videojuegos y entornos virtuales, destacando aquellas estrategias creativas que contribuyen en la generación de un nuevo espacio aumentado. Se evidencia cómo esas propuestas generan espacios inmersivos que combinan lo visual, lo sonoro o lo táctil, redefiniendo la tradicional percepción del espacio. Se pone también de relieve la capacidad del medio digital para amplificar la realidad espacial preexistente, mediante la superposición de imágenes y narrativas visuales. Una nueva espacialidad escenográfica, donde lo digital posibilita nuevas y singulares formas de experimentación del espacio.

Palabras Clave: Espacio aumentado; espacio digital; escenografía digital; experiencias inmersivas y multisensoriales; tecnologías creativas.

Abstract

This text is the presentation of the DIGITAL SPACES dossier, which explores the digital potential in the redefinition of contemporary spatiality. The articles in the dossier analyse proposals of various kinds that examine the characteristics of this new spatiality. Among others, dematerialisation, kinaesthesia, three-dimensionality, immersiveness, interactivity and connectivity. The different research presented delves into case studies such as lighting installations, technological devices, video games and virtual environments, highlighting those creative strategies that contribute to the generation of a new augmented space. It is shown how these proposals generate immersive spaces that combine the visual, the sound and the tactile, redefining the traditional perception of space. It also highlights the capacity of the digital medium to amplify the pre-existing spatial reality by superimposing images and visual narratives. A new scenographic spatiality, where the digital enables new and singular forms of experimentation of space.

Keywords: Augmented space; digital space; digital scenography; immersive and multisensory experiences; creative technologies.



“En los últimos diez años, toda una serie de cosas bastante sorprendentes han recibido el nombre de esculturas: estrechos pasillos con monitores de televisión en los extremos; grandes fotografías documentando excursiones campestres; espejos situados en ángulos extraños de habitaciones; o líneas trazadas sobre la superficie del desierto” (Krauss, 1979, p. 30).

Así comenzaba Rosalind Krauss su manifiesto *Sculpture in the Expanded Field, de 1979*, con el que cuestionaba una tradición escultórica, en la que el objeto artístico había alcanzado su mayor grado de desarrollo. Una realidad a la que contribuyó la propuesta minimalista de autores como Donald Judd y Robert Morris, en el restablecimiento de las relaciones perceptivas que mediarían en un espacio experiencial compartido por la obra de arte y el espectador. Esto habría impulsado a las mayores cotas de expresión el desbordamiento de los límites entre disciplinas que reconocía Krauss, y que se venía gestando desde las Vanguardias. La espacialidad, desde su realidad creativa más amplia, habría experimentado desde entonces una rápida evolución hacia nuevas realidades fenomenológicas, en las que habría primado una experiencia surgida de la aprehensión subjetiva de estímulos sensoriales. Indiscutiblemente, las instalaciones artísticas que se erigieron como formato en las postrimerías del pasado siglo XX, fueron muy significativas en la adopción de nuevas estrategias inmersivas y multisensoriales. Pero en nuestros días, y a causa del gran protagonismo conferido a lo digital, cabe reflexionar sobre el papel que adquieren los medios digitales en la gestación de una nueva espacialidad en el arte y la arquitectura.

Los nuevos medios digitales, presentes en todos los ámbitos de la sociedad contemporánea, están ejemplificando una renovación de la creación actual en sus diferentes manifestaciones: instalaciones artísticas, artes escénicas, eventos y espectáculos, videojuegos, *videomappings* urbanos, aplicaciones arquitectónicas, etc. Así, este nuevo posicionamiento multimedia, que parte de la adopción de las múltiples e inconmensurables posibilidades del *software* digital, ha devenido en una nueva expresión escenográfica, generando configuraciones espaciales con un gran potencial innovador. Un hecho que favorecería las nuevas transformaciones que se están sucediendo con

respecto a la percepción del espacio, como consecuencia de esas posibilidades técnicas y estéticas de lo digital. Andrew Darley afirma que la cultura visual contemporánea ha evolucionado para centrarse en una estética, basada en “*la dimensión de la apariencia, de la forma y de las sensaciones*” (2002, p. 24). Un hecho que llevaría a deshacerse de prejuicios de enfoques previos, que consideraban estas nuevas manifestaciones vacuas y demasiado obvias como para constituir un verdadero objeto de estudio. Para el propio Darley, lo estético adquiere incluso más importancia que el significado, puesto que este tipo de realizaciones se dirigen eminentemente a los sentidos, para tratar de descifrar los procesos por los que dichas propuestas digitales se configuran. Una posición sustentada en los planteamientos de Jean Baudrillard, al afirmar que “*el montaje y la codificación requieren, en efecto, que el espectador lo reconstruya y lo descifre siguiendo el mismo proceso por el que la obra fue ensamblada*” (1983, pp. 119-120).

Se trataría de una posición activa a la que habrían invitado las propuestas de autores como Bill Viola, Bruce Nauman o Rafael Lozano-Hemmer que, desde la creación artística, han propuesto una nueva percepción del espacio con el montaje digital que presentan. Algo que sucede de igual manera en otros campos creativos como el diseño escenográfico de ópera, teatro y danza, familiarizados históricamente con la producción de montajes y decorados, de gran poder sorpresivo para el espectador. Referentes como Robert Lepage o Klaus Obermaier han sido pioneros en la adaptación digital de esos formatos, abriendo camino a nuevas propuestas como las de Adrien M & Claire B o Random International, que han apostado por una interactividad que, de nuevo, habla de los límites del espacio contemporáneo. Otros grandes eventos y espectáculos musicales, como los que diseña Es Devlin, también han apostado por una aplicación en el espacio de medios y recursos digitales, en la búsqueda de una experiencia integradora a nivel sensitivo. En suma, todo ello parece apuntar hacia un predominio de estrategias inmersivas y multisensoriales que, fundamentadas en lo digital y aplicadas desde unos enfoques transversales o interdisciplinarios, están redundando en una interesante acción reflexiva en torno a la propia espacialidad contemporánea.

A partir de lo anterior, la convocatoria de este dossier acogía con interés propuestas de artículos originales que trataran sobre hitos trascendentales de este devenir creativo que se apoya en lo digital, o casos concretos de estudio que hubieran contribuido a tal hecho. Y en lo que se refería al enfoque de las investigaciones, se proponía a su vez que estas se realizaran prestando especial atención a algunas de aquellas características que habrían caracterizado esta nueva espacialidad: desmaterialización, cinestesia, tridimensionalidad, aumento, inmersividad, interactividad o conectividad. A su vez, se promovían aproximaciones múltiples e interdisciplinarias al tema, realizadas desde ámbitos como el arte, la arquitectura, el teatro, la danza, el cine, etc. En definitiva, se trataba de una llamada para reflexionar sobre ese nuevo espacio escenográfico en distintos ámbitos, en un momento en el que la presencia de los medios digitales se ha hecho totalmente imprescindible en la creación contemporánea. La respuesta a esta convocatoria ha resultado de lo más satisfactoria, con contribuciones como las que finalmente se recogen y que se reseñan a continuación.

En primer lugar, Isabel Herrera González fija el foco de estudio en la definición misma del espacio. Y lo hace como si de un estado cero se tratara, a través del cuestionamiento de los límites del dibujo para la representación contemporánea de dicha espacialidad. Un planteamiento que parte de un contexto caracterizado por la disolución de categorías, la expansión artística y la evolución tecnológica. De una manera destacada, Herrera González recupera debates clásicos sobre representación y soporte, a la luz de las nuevas oportunidades que trae consigo la tecnología y los nuevos medios digitales. Algo que lleva a la autora a definir una singular interpretación de lo virtual y sus implicaciones en la disciplina del dibujo. A partir de todo ello, el estudio de Herrera González se reafirma en la noción expandida y emergente del dibujo contemporáneo, que sin duda posibilita la articulación creativa de un espacio de enorme potencial expresivo.

Por otro lado, la investigación de María Redondo Pérez se adentra de lleno en las acciones, cada vez más extendidas, que vienen proponiendo los festivales de iluminación desde los últimos

treinta años. Su organización creciente en ciudades de toda Europa ha llevado a la autora a analizar en profundidad cincuenta casos de estudio, poniendo el foco en el cariz experimental e inmersivo de estas propuestas, en la búsqueda de novedosas espacialidades contemporáneas. En esos términos, identifica la luz artificial como material básico en la generación de estas experiencias, que contextualiza en prácticas precedentes de movimientos como el Light Art. Movimientos que, precisamente, se basaban “*en las reacciones que el ojo humano tiene frente a la cualidad de la luz*” (Chavarría, 2002, p. 41). Y al margen de enfoques más habituales centrados en el estudio de estos festivales de iluminación como forma de espectáculo y atractores de turismo, Redondo Pérez disecciona sus lenguajes y estrategias creativas, en una profunda lectura de la transformación del espacio público que traen aparejadas estas propuestas lumínicas. Con ello, la investigación desde acciones creativas como el videomapping, las instalaciones ad hoc, la customización o lo escultórico, permite a la autora identificar toda una serie de categorías espaciales basadas en lo aumentado, la desmaterialización, la inmersividad o la interacción. En definitiva, se trata de estrategias que redefinen artísticamente los límites espaciales de las ciudades, alterando en términos fenomenológicos las percepciones sensitivas de la experiencia física de los espectadores.

En el caso de Miriam Ruiz Íñigo, su estudio cuestiona las nuevas posibilidades de la tecnología en el ámbito creativo, como nuevo vehículo en la generación de propuestas artísticas. En los últimos años, ha sido habitual la exploración, desde distintas disciplinas, de la relación que establece la tecnología con todos los agentes de la sociedad contemporánea. Ruiz Íñigo cuestiona específicamente el vínculo entre tecnología y naturaleza, analizando los términos en los que los nuevos desarrollos tecnológicos son capaces de reproducir artísticamente patrones naturales. Y lo hace desde el estudio de casos como la obra de Studio Drift, quienes han fundamentado parte de su trabajo en el estudio del comportamiento de algunas especies animales y vegetales. Prueba de ello son algunas de sus obras que integran luz y movimiento, en coreografías aéreas que evocan patrones propios de la naturaleza. En la misma

senda de exploración de otros estudios creativos como Otto Piene, Fujiko Nakaya o Random International, sus propuestas tratan de reformular el concepto de lo real desde nuevos medios creativos, cuestionando cuál es la reacción emocional del espectador ante una tecnología que emula la naturaleza (Escribano, 2019). Con buena intuición, el artículo de Ruiz Íñigo aborda de manera directa esta cuestión y la manera en la que se gesta una nueva realidad espacial, que incorpora en su experiencia nociones de conciencia, percepción e instinto.

Por su parte, Luis Barrero Pérez nos presenta un análisis de videojuegos, como escenarios de inmersión que introducen al jugador en una singular atmósfera cargada de estímulos. Concretamente, interesan en el estudio del autor aquellos efectos basados en la utilización del color, y sus variables de degradado, tono, saturación, monocromatismo o temperatura, que impactan de manera directa en la acción del juego. Como planteamiento de investigación, Barrero Pérez toma algunos de los escenarios del videojuego *Virginia* (Variable State, 2016), los ordena de acuerdo con distintos principios cromáticos, y los analiza desde su capacidad para promover una experiencia emocional narrativa. A partir de ese planteamiento, el autor reflexiona acerca de las posibilidades del color en la generación de unos espacios arquitectónicamente inmersivos, gracias a la determinación virtual de condiciones de profundidad, atmósferas y, en última instancia, sensaciones perceptivas. Cuestiones todas ellas que llevan a Barrero Pérez a su contextualización desde la actividad creativa de disciplinas afines como el cine o la arquitectura, donde el color también ha sido utilizado como un recurso imprescindible en la generación de estímulos sensitivos. Incluso, el autor abre la puerta a futuros análisis transversales centrados en la neuroarquitectura, como nuevo tema de investigación en auge, que está ganando protagonismo en el estudio arquitectónico de la espacialidad contemporánea. Un tema de enorme potencial y recorrido, pues los videojuegos han contribuido sobremedida en la promoción de nuevos espacios inmersivos, que incluso han servido de base en su aplicación digital en nuevas técnicas de rodaje cinematográfico como la técnica *Stagecraft* (Gottwald, 2022).

Yendo un paso más allá de la espacialidad implícita en los videojuegos, Valentina Rizzi se adentra en un nuevo espacio digital, explorado desde el hogar y el cuerpo. Así pues, desde el marco de la cultura visual y los estudios de arte contemporáneo, la investigación de Rizzi explora las nuevas expresiones del habitar contemporáneo, ante la amplificación espacial que posibilita la tecnología digital. La cada vez más extendida exploración con espacios virtuales, donde la realidad digital se moldea y redefine en un ejercicio continuo de especulación, lleva a Rizzi a proponer un nuevo marco de interpretación crítica de esta nueva espacialidad. Los nuevos entornos virtuales y sus herramientas de configuración propias, están proponiendo alternativas para la percepción y comprensión de esas nuevas realidades espaciales. Así lo demuestra la autora a partir de los estudios de caso analizados, con los que examina la representación del hogar y el cuerpo en los medios digitales. Una representación que *“no solo refleja la dinámica del mundo físico, sino que cada vez es más responsable de la generación de nuevos mundos y realidades”* (Tanni, 2020, p. 284).

En definitiva, todas las contribuciones a este dossier especial de la revista Maskana, promueven una interesante reflexión en torno a los recursos espaciales disponibles en la actualidad digital. Desde la espacialidad lumínica hasta la virtual, pasando por aquella mediada por dispositivos tecnológicos como drones, los nuevos *softwares* están posibilitando una notable interactividad e inmersividad en su experiencia. Se trata de unos espacios heredados de las instalaciones artísticas, que gestaron una nueva espacialidad basada en las relaciones entre objeto, sujeto y contenedor arquitectónico. Una realidad que abrió la puerta a nuevos formatos multimedia, expresados como nueva *obra de arte total*, donde la dimensión escénica cobraba mucho protagonismo. Con esos antecedentes, el surgimiento de la escenografía digital ha posibilitado un espacio aumentado, no solo hecho con luz y sonido, sino con la interacción activa de otros elementos de naturaleza digital. Un espacio plenamente contemporáneo, que se ejemplifica con los estudios de caso que recoge el presente *dossier*. Se trata de un compendio de investigaciones que, bajo la temática *DIGITAL SPACES*, abordan la nueva espacialidad que se

explora desde el Proyecto I+D *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2025), del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación, que promueve el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. En ese marco, se comprueba cómo los estudios aquí reunidos ponen de relieve algunas de las características de ese nuevo espacio digital, sobre el que habían teorizado previamente reconocidos expertos de la talla de Jameson (1991) o Dixon

(2007). Y entre otras cualidades, quizás sea la categoría de aumento aquella que más ha revolucionado la nueva espacialidad, por la amplificación de significados preexistentes. Algo que se logra con la superposición de imágenes y nuevas narrativas en el espacio, introduciendo e implementando un nuevo valor añadido a la espacialidad inicial. Unas nuevas condiciones que brindan la oportunidad de hablar de una espacialidad propia de la escenografía digital, perfectamente ilustrada con las contribuciones a este *dossier*.

Agradecimientos

Este artículo, así como la propia convocatoria del dossier, han sido desarrollados en el marco del Proyecto I+D *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2025), del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023 (Ministerio

de Ciencia e Innovación, Convocatoria 2021). Un proyecto de investigación que desarrolla el Grupo de Investigación Reconocido ESPACIAR. Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas, de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid (España).

Referencias Bibliográficas

Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e).

Chavarría, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. Editorial Nerea.

Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Editorial Paidós.

Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press.

Escribano, G. (2019, 24 de abril). Arte digital y espacios virtuales a cargo de Random International. *ROOMDiseño*. <https://roomdiseno.com/random-international-espacios-virtuales/>

Gottwald, D. (2022). Total Cinema, Total Theatre, Total World: From Set as Architecture to Set as

Virtual Performer. *Disegno, Journal of Design Culture*, VI(1), 1233. https://doi.org/10.21096/diseño_2022_1dg

Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Ediciones Paidós.

Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. *October*, 8, 30-44.

Tanni, V. (2020). *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*. NERO Editions.

Variable State. (2016). *Virginia* (videojuego). 505 Games.