

ICEUBI22

28 – 30 Nov.

**International Congress
on Engineering**

**Innovation &
Sustainability Praxis**

**Faculty of Engineering
University of Beira Interior**

Covilhã, Portugal

— www.iceubi.ubi.pt —

 **UNIVERSIDADE
BEIRA INTERIOR**

 **FACULDADE
ENGENHARIA**

 **ORDEM
DOS
ENGENHEIROS**

 **ORDEM DOS
ARQUITECTOS**

 **COVILHÃ
A TRAZER O FUTURO**

Escenografías digitales como entornos inmersivos. Una aproximación a la obra de Es Devlin

Pablo Llamazares Blanco

E. T. S. de Arquitectura de la Universidad de Valladolid

Resumen

La irrupción de lo digital en escenografía ha constituido una práctica artística en crecimiento, desde su aplicación en determinadas propuestas desarrolladas a finales del siglo XX. El objetivo de esta investigación es analizar este nuevo lenguaje creativo en la obra de Es Devlin, como uno de los mayores exponentes del formato en el momento actual. La importancia de su trabajo radica en el tamaño y alcance de sus proyectos digitales, diseñados como escenografías para teatro, ópera y danza, así como para grandes espectáculos y conciertos de célebres artistas internacionales, que congregan a un número muy elevado de público. Para el análisis se hace una selección significativa de esas creaciones, pertenecientes a una trayectoria artística de más de veinticinco años. A continuación, se profundiza en los aspectos que componen su narrativa, y que se relacionan con el singular tratamiento de elementos fundamentales como el espacio, la luz, la oscuridad, la escala y el tiempo. Se confirmaría a partir de ello la generación de una realidad espacial de alta capacidad comunicativa, posibilitada desde el trabajo con una escenografía digital que ya no se basa en la creación de fondos escénicos, sino en la creación de entornos inmersivos.

Palabras clave

Es Devlin, escenografía digital, entorno inmersivo, espacio, experiencia.

Abstract

The irruption of the digital in scenography has been a growing artistic practice, since its application in certain proposals developed in the late twentieth century. The aim of this research is to analyze this new creative language in the work of Es Devlin, as one of the greatest exponents of the format at the present time. The importance of her work lies in the size and scope of her digital projects, designed as scenographies for theater, opera and dance, as well as for large shows and concerts of famous international artists, which bring together a very large number of public. For the analysis, a significant selection of these creations is made, belonging to an artistic trajectory of more than twenty-five years. Then, we will delve into the aspects that make up her narrative, and that are related to the singular treatment of fundamental elements such as space, light, darkness, scale and time. This would confirm the generation of a spatial reality of high communicative capacity, made possible by working with a digital scenography that is no longer based on the creation of scenic backgrounds, but on the creation of immersive environments.

Keywords

Es Devlin, digital scenography, immersive environment, space, experience.

Escenografías digitales como entornos inmersivos. Una aproximación a la obra de Es Devlin

Es Devlin, como así se conoce a la escenógrafa británica Esmeralda Devlin (Londres, 24 de septiembre de 1971), es una de las creadoras más prolíficas del panorama contemporáneo en lo que a escenografía digital se refiere. Realmente ella se define a sí misma como un artista, diseñadora y directora [1], dispuesta a generar experiencias para un público que asiste a una acción artística representada. Y aunque sus inicios en los años noventa estuvieron muy ligados al mundo del teatro, su ambición creativa pronto alcanzó ámbitos escénicos como los de pasarelas de moda, ceremonias o espectáculos musicales. Trabajos todos ellos que le acercan a un público que asiste a representaciones teatrales, así como una audiencia masiva que se agolpa en conciertos de artistas internacionales como Kanye West u U2. Tanto sus modestos trabajos en el pequeño Bush Theatre como sus grandes propuestas en estadios deportivos de todo el mundo, comparten esa misma intención de llegar a los espectadores y atraparles en la experiencia que propone a través de distintos estímulos.

Aunque narrar historias constituye una habilidad que la artista reconoce haber aprendido en su infancia [1], también habría sido decisiva su etapa formativa en la Universidad de Bristol, donde obtuvo una licenciatura en Literatura Inglesa. Es ahí donde habría desarrollado su poder para evocar imágenes que surgen tras la lectura de un texto, tal y como ha expresado en algunas de sus entrevistas [1]. Un instrumento de comunicación que se torna en recurso poético, y que le sirve para articular físicamente el mensaje de un guion teatral o de uno de los conciertos más multitudinarios del momento. Esa capacidad imaginativa, que incorpora la ilusión y lo sorprendente, habría posicionado a la artista como una de las escenógrafas preferidas por algunos de los mejores directores, productores y artistas del momento.

Su llegada al ámbito de lo escenográfico vino precedida de un curso formativo de diseño de escenografía, en el que pudo saciar muchas de sus inquietudes por el tema y dar rienda suelta a muchas de las ideas que por aquel entonces ya rondaban su mente. No en vano, la artista recuerda sus esfuerzos por conseguir las escenografías más sorprendidas con aquellos recursos disponibles a su alcance, que le valieron para obtener el Linbury Prize y conseguir sus primeros encargos profesionales. Su sensibilidad por la representación también habría sido cultivada en los cursos artísticos precedentes a los que asiste en la escuela de arte Central Saint Martins, y fundamentalmente con su interpretación musical. La circunstancia de haber estudiado música desde los doce años en la Royal Academy of Music, la acercó a una práctica interpretativa de enorme sensibilidad, ejecutada ante un público que capta los impulsos que la música le provoca. Una realidad que acompaña a Devlin en su trayectoria.

Sin embargo, resulta especialmente significativa la apuesta que hace la artista por lo digital desde el despegue de su carrera, cuando apenas unos pocos escenógrafos lo habían empezado a implementar en la década precedente. Desde que comenzara a presentar sus primeras escenografías en los teatros más modestos de Londres a finales de la década de 1990, la cuestión digital se presentó como un instrumento a incorporar en su propuesta. Se considera la obra de teatro *Betrayal*, escrita por el dramaturgo británico Harold Pinter, aquella para la

que Devlin realiza en 1998 su primera gran escenografía, dentro de los espacios escénicos de la Royal National Theatre. Una representación dirigida por Trevor Nunn, a quien Devlin había invitado a conocer su trabajo, y que le encargó la realización de la escenografía para la obra que Pinter había estrenado en 1978. La propuesta consistió en un conjunto de proyecciones que superponían a la escena a toda una serie de plantas y alzados de diversos edificios, con la incorporación de un mobiliario mínimo y elemental, con el que se terminaba de completar el conjunto (Figura 1). Un recurso con el que Devlin era capaz de narrar las distintas escenas de la obra, proponiendo así mismo un discurso temporal de la misma.



Figura 1 - Escenografía de Es Devlin para la obra *Betrayal* de Harold Pinter, en 1998
Fuente: <https://esdevlin.com/work/betrayal>

Más allá de esa primera realización, la gran variedad de propuestas escenográficas realizadas por Devlin, en una trayectoria que supera los veinticinco años, sigue empleando lo digital como medio de expresión con capacidad comunicativa. Pero su narrativa no solo se apoya en esta cuestión digital, y se ha desarrollado como un trabajo simbiótico con una gran variedad de objetos y artefactos, que se funden en una única entidad que causa un gran impacto visual en el espectador. Ahora bien, ¿cómo se produce esa hibridación de elementos narrativos en la configuración de sus escenografías? ¿Cómo se articula todo ello en un contexto espacial dado? ¿Qué genera el resultado en la experiencia del espectador? Se trata tan solo de algunos de los interrogantes a los que tratará responderse en las siguientes líneas.

Hibridación de elementos narrativos

Es frecuente que en conferencias y entrevistas Devlin se sumerja en su infancia, y reconozca encontrar en ella muchas de las referencias a las que recurre con su trabajo. Referencias con las que habría configurado, en combinación con lo digital, la estética híbrida que define su obra escenográfica. Una singular propuesta de trabajo, que ella define como *Stage Sculpture* [2]. Recuerda con entusiasmo lo que pudo haber sido el origen de su interés por la fusión de elementos narrativos, cuando de niña se desplazó a vivir junto a sus padres y hermanos a la localidad de Rye, en el condado de Sussex. Le encantaba disfrutar observando una maqueta que representaba dicha población, en la que distintos efectos de luz y sonido explicaban la historia de Rye [3]. Una experiencia con la que Devlin descubrió las posibilidades digitales de unos mecanismos, que se encendían acompañados de música y la voz en *off* del narrador. Tal fue la impresión causada por aquella representación, que esa imagen de lo urbano ha aparecido en un buen número de escenografías y proyectos artísticos desplegados con medios digitales. Unos de los proyectos más destacados a este respecto, sería el diseño para la obra teatral *Ugly Lies the Bone* de Lindsey Ferrentino, estrenada en 2016 bajo la dirección de Indhu Rubasingham (Figura 2). Una propuesta en la que las paredes y el suelo de la caja escénica se fusionan sin solución de continuidad, incorporando al espectador en una realidad urbana en multiperspectiva sobre la que se sucede la trama.

La vivienda como imagen en sí misma perteneciente a la ciudad, también interesa a Devlin en muchas de sus realizaciones, fundamentalmente en el teatro. La necesidad de ambientar las

escenas interiores y exteriores del guion teatral, le sirve para proponer ambientes en los que la casa se muestra en diferentes presentaciones, multiplicadas a su vez por los efectos de las proyecciones digitales de vídeo. Sobre este trabajo que parte de la imagen de la casa como el elemento principal sobre el que se construye la escena, Es Devlin reconoce haberse sentido influida por el trabajo artístico de Rachel Whiteread, y especialmente por su mítica *House* de 1993 [1]. Una obra con resonancias directas en su escenografía *Betrayal* de 1998, mencionada con anterioridad. Pero si hay una escenografía que destaca especialmente por el tratamiento de la vivienda en el conjunto escénico, esa es sin duda la realizada para la obra *Chimerica* de Lucy Kirkwood, estrenada en 2013 bajo la dirección de Lyndsey Turner (Figura 3). El hecho de presentar simultáneamente la realidad interior y exterior de una vivienda, con la proyección digital que impacta sobre el elemento cúbico que preside la escena, hacen del diseño un buen mecanismo con el que favorecer la representación del texto.



Figura 2 - Escenografía de Es Devlin para la obra *Ugly Lies the Bone* de Lindsey Ferrentino, en 2016

Fuente: <https://esdevlin.com/work/ugly-lies-the-bone-nt>



Figura 3 - Escenografía de Es Devlin para la obra *Chimerica* de Lucy Kirkwood, en 2013

Fuente: <https://esdevlin.com/work/chimerica>

Además de este imaginario que Es Devlin adopta en sus trabajos en la escena teatral, también recurre con mucha frecuencia a la representación de objetos y elementos cotidianos, con los que trata de desafiar y sorprender al público. En su afán por estimular al espectador, es a través de esos elementos con los que se dirige a su mente, en un proceso de asociaciones e interacciones conceptuales. Supone éste un tema que interesa especialmente a la autora, y a partir de ello se habría aproximado a la tesis que sostienen Beatriz Colomina y Mark Wigley en *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design* [4]. Una publicación que reflexiona sobre la relación entre el ser humano y el diseño, a través de la cual la experiencia genera toda una red multidimensional con miles de capas de información. Se trataría de un aspecto relevante en el discurso narrativo empleado por Devlin, puesto que, según reconoce, son fundamentales en su obra los bucles de retroalimentación entre objetos y espectadores [1].

La incorporación de elementos objetuales gana fuerza en la obra de Es Devlin en sus trabajos proyectados para grandes conciertos de música pop y rock. Ámbitos en los que la conexión de

un artista con el público también se realiza con símbolos que aluden a una estética particular. Una de las escenografías más sorprendentes a este respecto sería que diseñó para la gira de la cantautora estadounidense Miley Cyrus, que bajo el título *Bangerz World Arena Tour* recorrió cuatro continentes en 2014. Todo un espectáculo musical desarrollado en nueve actos, en los que no faltaban objetos de estética pop (Figura 4), muy vinculados a propuestas artísticas de autores como Claes Oldenburg o Jeff Koons. Elementos concretos como el *hot dog* o el perro en actitud sedente así lo confirman. En algunas partes del espectáculo, Devlin lleva al límite la relación entre esos elementos físicos que incorpora y lo proyectado en pantallas digitales, produciendo cierta confusión efectista que capta la atención del espectador. Una sensación de percibir una imagen que mezcla lo real y lo representado.

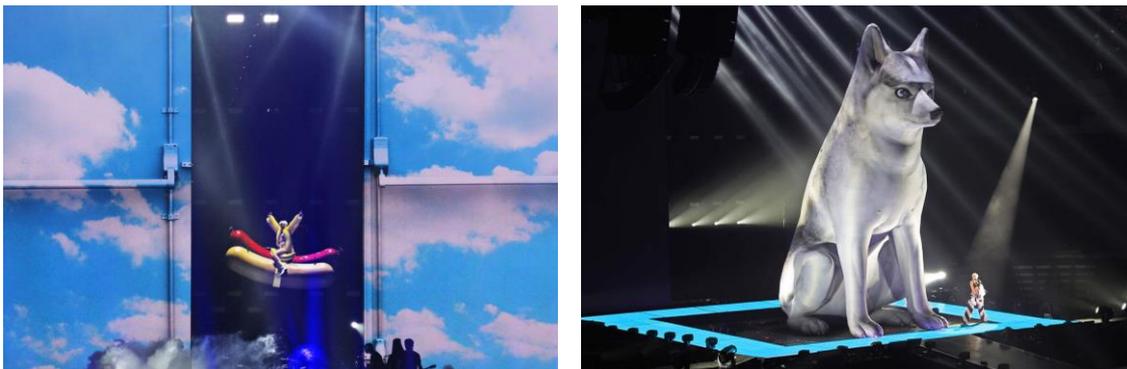


Figura 4 - Escenografía de Es Devlin para la gira *Bangerz World Arena Tour* de Miley Cyrus, en 2014
Fuente: <https://esdevlin.com/work/miley-cyrus>

En su particular lenguaje escultórico, Devlin obtiene los mayores efectos expresivos cuando esos objetos se transforman en elementos cúbicos de aparente sencillez. Cajas neutras que le garantizan la libertad más absoluta para proyectar vídeos y retransmisiones en directo de lo que está aconteciendo en el espectáculo. Aquí, el recurso a la caja cobra protagonismo como dispositivo que determina las relaciones entre el artista y el público. Algo así como un *objeto específico* de la estética minimalista, capaz de activar la espacialidad en la que se integra y lo que ella contiene. La gira musical realizada en 2016 por la artista estadounidense Beyoncé bajo el nombre *Formation World Tour*, es ilustrativa en la utilización de este artificio (Figura 5). Devlin recurre en su escenografía a un cubo que funciona como una gran caja de luz, en la que se proyecta a la artista actuando en directo, así como mensajes que se corresponden con las letras de sus canciones. Un mecanismo con el que Devlin consigue conectar a la artista con su público, pese a las dificultades de visión del espectador en un macroconcierto de este tipo. Según sus palabras, propuestas de estas características tratarían de generar una intimidad a gran escala de cada uno de los espectadores con su cantante [5].

Como evolución de lo anterior, la escenógrafa británica ha desarrollado propuestas afines, en las que la rotundidad del cubo digital desaparece en favor de un elemento pantalla en el sentido longitudinal del espacio. Genera lo que sería un doble muro que contiene un pasillo o corredor iluminado, muy vinculado con obras artísticas como los famosos *Corridors* del artista multimedia estadounidense Bruce Nauman. Además, Devlin también reconoce sentirse atraída por la referencia al pasillo, como imagen potente generada con sus recuerdos de infancia [3]. Ese es el punto de partida de la escenografía de giras como la que U2 realiza en 2015 bajo el nombre *Innocence & Experience World Tour*, con la que la banda de rock irlandesa presentó el álbum *Songs of Innocence* (Figura 6). La enorme pantalla doble, con capacidad de elevarse sobre el espacio, contenía un extenso corredor que permitía a los músicos moverse por todo su interior, interaccionando a su vez con lo proyectado digitalmente. Un tremendo efecto de percepción, que generaba incluso una sensación de realidad virtual.

Constituyen los ejemplos anteriores una muestra representativa de algunos de esos recursos narrativos que emplea Devlin como hibridación de elementos, con una presencia cada vez más destacada de lo digital. No obstante, en su trabajo recurre a otros objetos e imágenes de gran

carga simbólica. Elementos como los espejos o el laberinto, que le permiten generar ilusiones de grandes efectos perceptivos, pero que no se tratan aquí por conceder menos importancia al papel que juega lo digital en el resultado de sus presentaciones. Y analizadas algunas de las estrategias narrativas de Devlin, interesa en este punto la manera en la que queda definida la espacialidad que propone y la experiencia que en ella se genera.



Figura 5 - Escenografía de Es Devlin para la gira *Formation World Tour* de Beyoncé, en 2016
Fuente: <https://esdevlin.com/work/beyonce>

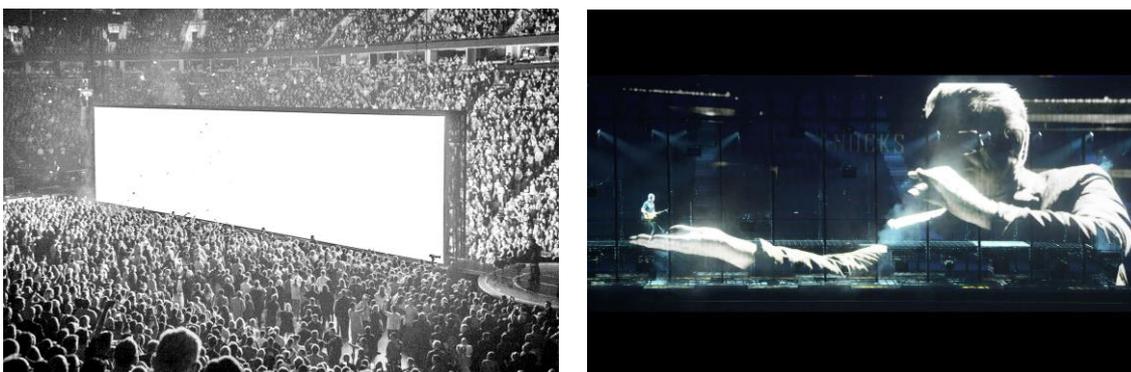


Figura 6 - Escenografía de Es Devlin para la gira *Innocence & Experience World Tour* de U2, en 2015
Fuente: <https://esdevlin.com/work/u2-innocence-experience>

Articulación espacial de la escenografía

A través del capítulo que se le dedicara a Es Devlin en la serie emitida por la plataforma de streaming Netflix bajo el título *Abstract: The Art of Design* [6], han sido considerados cinco elementos como aspectos esenciales de su producción escenográfica. Aspectos aceptados por la crítica de una manera generalizada, debido en parte a la participación de la escenógrafa en el documental, así como a la ausencia de estudios profundos y rigurosos que hayan hecho un análisis de una carrera artística, aún abierta y en desarrollo. Los referidos elementos que fueron considerados incluían el espacio, la luz, la oscuridad, la escala y el tiempo. Conceptos todos ellos muy relacionados con la práctica arquitectónica, que dan buena cuenta de la condición interdisciplinar que también queda implícita en el trabajo de Devlin. Sin embargo, es el espacio el elemento principal que quiere tratarse aquí, por configurar el contexto en el que se despliegan las propuestas que presenta ante el público.

Es Devlin ya tenía claro desde fases muy tempranas de su carrera, que el espacio de la caja escénica tradicional no le entusiasmaba [1]. Para ella, el espacio escenográfico tenía que ser aquel lugar en el que se gestaba una experiencia. Una experiencia que, con independencia del mayor o menor tamaño del ámbito físico de representación, permitiera a todos y cada uno de los espectadores integrarse en la misma. Una realidad de carácter democrático que, según Devlin, siempre había caracterizado a la representación teatral [6]. Y es por todo lo anterior

que decide que el espacio clásico de actuación no se muestre en su versión tradicional, y por el contrario explora otras posibilidades de articulación espacial más complejas y elaboradas. Lo explica Devlin con el proceso de diseño de lo que fue un concierto de despedida en 2003 de la banda británica de punk rock Wire, que tuvo lugar en el Barbican Theatre de Londres bajo el título *Flag: Burning* [6]. Para el mismo, Devlin no quería un formato de escenario al uso, en el que los músicos formaran parte de una composición espacial indiferenciada. Por ello, propuso darle a cada integrante de la banda un espacio exclusivo de actuación, a modo de cajas alineadas ante el público (Figura 7). Una escenografía que ensalzaba el protagonismo de cada músico, desde la generación de un efecto de fondo y figura, o con la proyección de ciertas partes de sus rostros sobre los cubículos individuales.

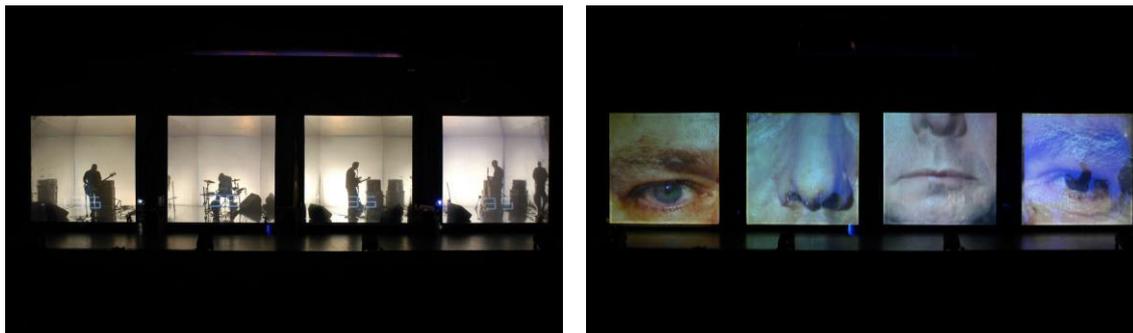


Figura 7 - Escenografía de Es Devlin para el concierto *Flag: Burning* de Wire, en 2003
Fuente: <https://esdevlin.com/work/wire>

A pesar de ese cambio de paradigma que Es Devlin propone en la articulación espacial de su propuesta escenográfica, considera su trabajo como la evolución de dos modelos teatrales. Por un lado, el modelo de teatro a la italiana y, por otro, el modelo de anfiteatro griego [7]. Se trataría de unos modelos obsoletos en la presentación clásica de la escena, pero en los que podía incorporar ese cambio de paradigma espacial expuesto con el concierto de Wire. Lo que de ellos iba a mantener sería la disposición del público. En el primer caso focalizado hacia la caja escénica, por las condiciones inherentes a la mayoría de los teatros, y en el segundo en torno a un punto de condición central, donde tiene lugar la actuación. Este último caso sería la opción más habitual en grandes espectáculos y conciertos de música, por la celebración de los mismos en pabellones y estadios deportivos de gran dimensión.

Con la adaptación de esos modelos en los dos ámbitos definidos, y sin ser considerados como modelos rígidos e inalterables en su presentación, su articulación espacial pasa luego por ser abordada desde la iluminación. Un examen que revela tratamientos concretos para cada uno de los modelos reformulados. En la adaptación que Devlin hace del modelo de teatro a la italiana, habla de un tratamiento de la luz muy controlado, en los términos en los que tiene lugar en el interior de una catedral por el efecto de las vidrieras [7]. Una atmósfera espacial que, nuevamente, evoca a la artista recuerdos de su niñez. Así pues, en escenografías como la que Devlin desarrolla para la representación de *Don Giovanni* de Mozart en 2014, bajo la dirección de Kasper Holten en la Royal Opera House de Londres, la iluminación se pone al servicio de la creación de las escenas de un texto (Figura 8). Son las atmósferas requeridas por guion las que determinan la condición lumínica. En la revisión del modelo relacionado con el anfiteatro griego, la luz pasa a ser considerada como un elemento principal en torno a lo que todo gira. Algo así como una reunión en torno a un fuego, que Devlin relaciona con sus vivencias en la Rye Annual Bonfire celebrada en la localidad donde pasó su infancia [8]. Éste sería el caso de propuestas como la que la escenógrafa realiza para la gira de conciertos de Kanye West y Jay-Z, iniciada en 2011 bajo el título *Watch the Throne Tour* (Figura 9). La actuación tiene lugar desde grandes cajas dispuestas en una posición central, donde la luz se proyecta en todas las direcciones, activando la totalidad del espacio.

Pese a sus diferencias, ambas situaciones se relacionan con un estado previo de oscuridad, al que sigue luego una activación con la luz. En definitiva, ese mecanismo de oscurecimiento e

iluminación posterior supone el recurso fundamental con el que Es Devlin trata de centrar la atención del espectador en algo que aparece ante su mirada [6]. Es por ello que con la puesta en oscuridad es capaz de esculpir el espacio, en una acción que se forma luego al introducir la luz. Se esculpe un espacio que, al mismo tiempo, implica esculpir una experiencia real para el público. Una circunstancia que implica la transferencia sensitiva desde la escenografía al público [7], y con la que se garantiza una conexión óptima entre los actores o artistas que participan de la actuación y los espectadores que asisten a la misma.



Figura 8 - Escenografía de Es Devlin para la obra *Don Giovanni* de Mozart, en 2014
Fuente: <https://esdevlin.com/work/don-giovanni>

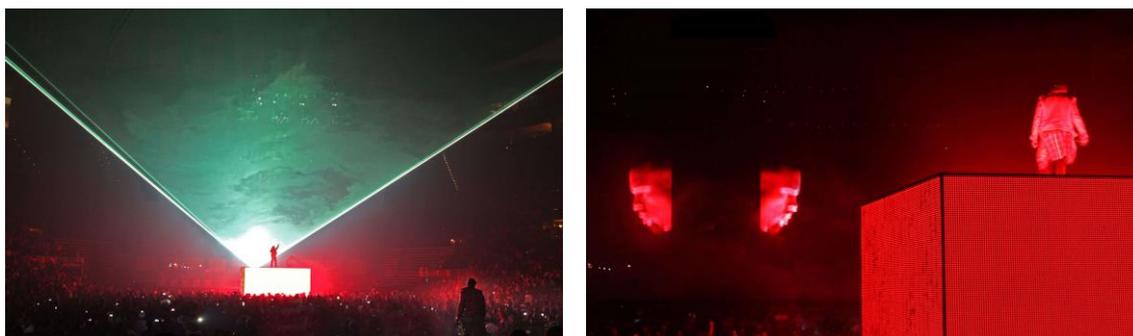


Figura 9 - Escenografía de Es Devlin para la gira *Watch the Throne Tour* de Kanye West y Jay-Z, en 2011
Fuente: <https://esdevlin.com/work/kanye-jay-z>

Lo que Devlin consigue a partir de ese punto, no es otra cosa que trabajar con la emoción del público [5]. Cuando acaba una representación su trabajo físico desaparece, pero perdura en la memoria de los espectadores, como superación de las reglas del tiempo. Lo percibido ante una representación teatral o ante un concierto musical, apela a lo que Devlin concreta como el espacio infinito de la imaginación [9]. Algo que desencadena una sucesión de pensamientos en la mente del público, sostenidos como capas superpuestas que integran todo aquello que se percibe simultáneamente. Algo similar a la superposición de imágenes que Devlin producía en su infancia al pasar las diapositivas de su estereoscopio [9]. De todo lo anterior se infiere un trabajo de la escenógrafa con la ilusión y el artificio, con capacidad para comunicar algo verdadero. Una cuestión que abriría un debate entre lo real y lo ilusorio, pero que no parece importarle a Devlin, más preocupada por la experiencia generada.

De ese modo, la articulación espacial que Es Devlin propone en sus escenografías digitales a partir de las condiciones físicas que genera, se orienta directamente a impactar en la mente de las personas. Crea entornos y situaciones que se adentran en la mente, y es el único lugar en el que sobreviven [10]. Sigue aquella máxima enunciada por el profesor y filósofo Timothy Morton cuando dice: “*no sermonees, sorpréndenos para que cambiemos de opinión*” [1]. Se dirige por lo tanto a la conciencia de los espectadores, independientemente del número de público que asiste a una representación, ya sea un concierto, una ópera, un concierto, o la ceremonia de clausura de unos Juegos Olímpicos. Una conciencia que, desde la experiencia compartida, estaría identificada con lo que implica un sentimiento común.

Generación de entornos inmersivos

En suma, cabe hacer referencia dentro de los aspectos conclusivos al particular mecanismo de trabajo con la ilusión que emplea Es Devlin en sus escenografías digitales, de alta capacidad comunicativa con los espectadores. Todo se dispone en la escena para promover sentimientos y estados de ánimo a una audiencia, que almacenará en su memoria cuando la actuación o el espectáculo finalice. Una circunstancia que, como se ha apuntado, resiste y vence el paso del tiempo. Se trata de una audiencia que busca la diversión en aquello que forma parte de sus intereses, y que persigue conectar con una historia, un personaje, una melodía o un artista. Sin duda la labor escenográfica de Es Devlin lo posibilita.

Por otro lado, y como paso previo a la consecución de ese estado emocional, son diversos los recursos de los que sirve la escenografía para conseguir conmover y captar la atención de los espectadores. Recursos variados de los que se habrían analizado solo algunos a través de una selección de obras, de acuerdo con el nivel de protagonismo que adquiere en los mismos la presencia de los medios digitales. Ha interesado fundamentalmente aquel trabajo que se sirve de lo digital en el desarrollo de experiencias, por constituir una nueva vía de exploración en torno al espacio, alternativa a prácticas precedentes. Así mismo, queda clara la evolución que a este respecto se aprecia en la trayectoria de Devlin desde sus primeras escenografías hasta las últimas realizaciones, pasando de la mera proyección de imagen y vídeo sobre superficies, a la activación digital de millones de puntos LED, coordinada a modo de coreografía con los protagonistas de la actuación. Se confirmaría así el lenguaje específico del trabajo de Devlin, y especialmente de aquel trabajo que integra lo digital.

Por último, y para finalizar, es de destacar el cambio en la articulación espacial que Es Devlin ejemplifica en la escena del teatro y en la de los grandes conciertos, haciendo evolucionar algunos de los modelos heredados de etapas precedentes de la historia. La caja escénica se disuelve en las propuestas de Devlin, en favor de un espacio de representación y de actuación que se relaciona más íntimamente con el espectador. Un espectador que, integrado en aquel entorno inmersivo que se despliega en su interior, se siente parte de lo que allí acontece. Un hecho que quedaría confirmado con las palabras de la propia Es Devlin al definir su trabajo, cuando dice: “una escenografía no es un fondo, es un entorno” [11].

Referencias

[1] M. Fairs, “Face to Face Podcast Series, with Es Devlin”, *Dezeen*, 10 de marzo de 2020. [En línea], disponible en: <https://www.dezeen.com/2020/03/10/es-devlin-face-to-face-podcast/> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[2] E. Devlin, “Biography”, *Es Devlin*, sin fecha. [En línea], disponible en: <https://esdevlin.com/information> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[3] T. Lewis, “Es Devlin, All the World's her Stage”, *The Guardian*, 29 de septiembre de 2019. [En línea], disponible en: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/ng-interactive/2019/sep/29/designer-es-devlin-all-the-worlds-her-stage> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[4] B. Colomina, and M. Wigley, *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design*. Zúrich, Suiza: Lars Müller Publishers, 2016.

[5] E. Devlin, “Mind-blowing Stage Sculptures”, *TED*, 2019. [En línea], disponible en: https://www.ted.com/talks/es_devlin_mind_blowing_stage_sculptures_that_fuse_music_and_technology [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[6] B. Oakes, “Es Devlin: Stage Design”, *Abstract: The Art of Design*, 2017. [En línea], disponible en: <https://www.netflix.com/es/title/80057883> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[7] E. Devlin, “Es Devlin, Box of Miracles”, *Serpentine Galleries*, 8 de octubre de 2016. [En línea], disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YJkjjOpdG4> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[8] M. Sweet, “Es Devlin's Magic Circles”, *1843 Magazine*, julio-agosto de 2014. [En línea], disponible en: <https://www.1843magazine.com/content/features/matthew-sweet/profile-es-devlin> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[9] E. Devlin, “Es Devlin: Head Space”, *TED x Youth*, 2012. [En línea], disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=h0s6Hmw4S3c> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[10] A. O’Hagan, “Imaginary Spaces: Es Devlin and the Psychology of the Stage”, *The New Yorker*, 21 de marzo de 2016. [En línea], disponible en: <https://www.newyorker.com/magazine/2016/03/28/es-devlins-stages-for-shakespeare-and-kanye> [consultado el 30 de septiembre de 2022].

[11] J. M. Faerna, “Los espacios narrativos de Es Devlin”, *ROOM Diseño*, 24 de agosto de 2022. [En línea], disponible en: <https://www.roomdiseno.com/los-espacios-narrativos-es-devlin/> [consultado el 30 de septiembre de 2022].