

# artnodes

E-JOURNAL ON ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY



<https://artnodes.uoc.edu>

No. 33 (January 2024)

ISSN 1695-5951

<https://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

# La digitalización del espacio escenográfico en la Fura dels Baus. De la calle al espectáculo digital

**Daniel Barba Rodríguez**

Universidad de Valladolid

Fecha de presentación: mayo de 2023

Fecha de aceptación: diciembre de 2023

Fecha de publicación: enero de 2024

**Cita recomendada**

Barba Rodríguez, Daniel. 2024. «La digitalización del espacio escenográfico en la Fura dels Baus. De la calle al espectáculo digital». *Artnodes*, no. 33. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.416516>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

**Resumen**

El análisis de La Fura dels Baus nos muestra hasta qué punto la superación de una metodología neovanguardista en favor del espectáculo audiovisual de gran formato es una actualización que busca dar respuesta a los intereses estéticos de la sociedad del siglo XXI. Un nuevo espacio escénico protagonizado por la imagen que combina multitud de formatos, tanto físicos como digitales. La Fura ejemplifica cómo una idea de espacio va más allá de una simple distribución de elementos y debe entenderse como parte integral de la creación artística. Si a esto le añadimos un empleo coherente de tecnología, se logra un modo de relación entre el público y la acción dramática acorde a la estética de su momento. En el caso de La Fura, desde su origen en Cataluña en torno a 1978, se debe hablar de tres etapas vitales diferentes (agrupación callejera, gremio y compañía de teatro), cada una con su propia idea de espacio acorde: el espacio comunitario de la calle, el espacio compartido de las *performances* y el espacio visual del espectáculo contemporáneo. Gracias a La Fura dels Baus podemos entender mejor el papel de los espectáculos audiovisuales en la estética contemporánea.

**Palabras clave**

narratividad; videojuego; espacio narrativo; mundo abierto

## *The digitalization of the scenographic space of La Fura dels Baus. From the street to the audiovisual spectacle*

### **Abstract**

*The analysis of La Fura dels Baus reveals the extent to which the abandonment of a neo-avant-garde approach in favour of a large-scale audiovisual spectacle is a contemporary response to the aesthetic interests of 21st-century society. They create scenographic spaces characterised by images, in which merge a multitude of formats, both physical and digital. The idea of space is more than a simple distribution of elements and should be considered as an integral part in the artistic process. This, together with a coherent use of technology, achieves different modes of relationship between the audience and the actors. La Fura dels Baus, since its origin in Catalonia around 1978, exemplifies the importance of space and digital elements in the materialisation of a plastic idea. Such is the case that in each of its three vital stages (street group, guild and theatre company) a different idea of space can be identified in accordance with its temporal context: the communal space of the street, the shared space of the performances and the visual space of the contemporary spectacle. La Fura's contribution has significantly enhanced our comprehension of the part played by audiovisual performances in modern aesthetics.*

### **Keywords**

*visual culture; contemporary aesthetics; digital scenography; space; audiovisual spectacle; performance*

## **1. El espacio, la tecnología y La Fura dels Baus**

La Fura dels Baus, el reconocido grupo escénico catalán que surge a finales de los setenta, se caracteriza por una fuerte identidad que se compatibiliza con un deseo de vanguardia constante. Sus creaciones destacan por proponer una reflexión en torno al papel de la tecnología en la civilización: un peligroso equilibrio entre violencia, deshumanización y alienación, pero también fascinación, progreso y utopía (Saumell 2019). Lograron rápidamente un lenguaje propio (*furero*) que sin embargo no les detuvo en su afán de innovación. La Fura nos sirve de ejemplo para comprender hasta qué punto los recursos tecnológicos junto con una idea de espacio pueden –y deben– estar íntimamente conectados con la idea estética, por encima de todo lenguaje y estilo propios; extrapolar esto nos facilita un mejor entendimiento de los espectáculos audiovisuales en la estética contemporánea. En el caso de La Fura, esta coherencia es tal que, como intentaremos demostrar, podemos identificar en cada una de sus tres etapas vitales (agrupación callejera, gremio y compañía de teatro),<sup>1</sup> una idea de espacio propia (espacio urbano, espacio compartido y espacio visual) y un posicionamiento social o actitud ante la tecnología acordes (arcaísmo, poshumanismo y digitalización).

Más allá del interés del estudio de un caso, parece pertinente atender a las estrategias espaciales y el uso integrado de la tecnología

para dar respuesta a la diversidad presente. La sociedad actual parece regirse por la complejidad y la inmediatez (Bauman 2013, 9-26), un contradictorio resultado posibilitado por la tecnología digital y la virtualización de lo real (Jameson 1991, 75-86; Márquez 2015, 11). Nos situamos en una época cultural en la cual la relación entre el espacio y el tiempo ha dejado de regirse según criterios de permanencia, seguridad o consolidación histórica. Una línea de pensamiento comenzada por Debord y la sociedad del espectáculo (2002, 133-141); continuada, entre otros, por Baudrillard, con sus postulados sobre la simulación (*hiperrealidad*) y el espacio implosivo (2005, 9 y 165); o por Jameson, quien confirma la abolición del tiempo histórico y de todo espacio comprensible (*hiperespacio*) (1991, 97). De la misma manera, la idea de espacio ya no responde a motivos exclusivamente estéticos, como sí ocurría en la vanguardia histórica (Van de Ven 1981). Tampoco ha vuelto a su condición tradicional de sujeto metafísico, que carecía de influencia directa en la labor artística (el estudio del espacio era propio de la filosofía, la cosmología o la ciencia; pero no de la estética).<sup>2</sup> A la vez, muchos autores insisten en que toda sociedad lleva consigo una idea de espacio propia, que se identifica con sus creencias, filosofía, modelo de sociedad o economía (Pizarro 2001). Entonces, si de manera sucinta aceptamos que en la actualidad todo es producto de la cultura –de la praxis humana (Bauman 2002)– nos encontramos en un espacio

1. Estas tres etapas de La Fura dels Baus son reconocidas de manera generalizada, incluso a un nivel institucional, como es el caso del Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona. (<https://www.institutdelteatre.cat/publicacions/ca/enciclopedia-arts-esceniques/id2788/la-fura-dels-baus.htm>). En este caso se ha utilizado la denominación que emplea Marcel·lí Antúñez Roca (2006).  
2. Cornelis Van de Ven (1981) afirma que no será hasta la filosofía de Hegel cuando el espacio empiece a entenderse desde una dimensión estética.

relacional, de producción de lo social.<sup>3</sup> Y para ello la imagen, el digital y el conjunto de técnicas audiovisuales son uno de los recursos más efectivos (Dixon 2007; Patuel 2021; Paul 2003; Martín Prada 2023).

Dentro de este amplio marco del pensamiento cultural nos podemos centrar en algunas posibilidades de la construcción del espacio escenográfico contemporáneo. Primero, por la intensidad histórica con la que una obra escénica es capaz de retratar su propio momento cultural. Y segundo, porque nos permite atender a soluciones palpables, que no son solo teóricas, sino materializadas –construidas–, que dan respuesta a la paradójica situación actual entre las espacialidades físicas y virtuales. La creación escénica es muy similar a la arquitectura;<sup>4</sup> eso dice uno de los fundadores de La Fura, Marcel·lí Antúnez Roca. Las dos disciplinas comparten un espíritu innato de polisemia y complejidad. Por ello, su proceso creativo surge de la jerarquización, la tradición disciplinar y una metodología estricta (Antúnez 2006, 66). Relacionadas con las artes visuales, la arquitectura y la escena son modalidades esencialmente espaciales.

Para proyectar un espacio escénico, tan importante es su autor como el público. La escena contemporánea o la «dramaturgia de la imagen» –según José A. Sánchez (2002)– ya cuenta con más de un siglo de tradición en intentar situar al público en el espacio de una manera acorde a la propuesta dramática, más allá de su definición como espectador pasivo (Quesada 2005). Como ejemplo, se puede dirigir la vista a figuras de la vanguardia como Adolphe Appia, Max Reinhardt o Bertolt Brecht, o posvanguardistas como Robert Wilson y Robert Lepage; en este último grupo, sin duda, está incluida La Fura dels Baus (Saumell 2006). La compañía catalana retrata su realidad presente de manera cruda a la vez que imagina el dudoso futuro de la sociedad (a veces desde una sorpresiva esperanza de mejora).<sup>5</sup> Esta actitud obliga a estar en sincronía con su presente: si cambia la sociedad, lo mismo debe hacer la inquietud artística y, por tanto, la espacialidad y los recursos proyectuales de sus obras. Este parece el motivo subyacente de los cambios de proceder de La Fura en sus propuestas artísticas.

A continuación, vamos a ver cómo el espacio escénico de La Fura tiene un inicio callejero (entre 1979 y mediados de los ochenta) que basaba su teatro en la acción performativa «estrafalaria y desaliñada» (Antúnez 2006). Enseguida, esta rebeldía se consolida en una etapa de espacialidad neovanguardista. Es la etapa *furera* por excelencia, entre los años ochenta y noventa. Sin embargo, esa esencia independiente (o *underground*) que tanto les caracterizaba se *populariza*. La Fura atiende a los nuevos intereses estéticos del siglo XXI. Apuestan por su interna-

cionalización con un salto de escala hacia los espectáculos escénicos digitales de gran formato. La imagen y los recursos audiovisuales se vuelven protagonistas.

De la enorme producción artística de La Fura, seleccionaremos un número muy reducido de obras que el tiempo ha situado como ejemplos paradigmáticos de cada etapa ayudando a consolidar cada espacialidad escenográfica. Utilizando su recorrido artístico como guía, veremos la tendencia de los espacios escenográficos hacia su digitalización; distintas maneras de construir un espacio escénico en coherencia con una estética contemporánea (Darley 2007; Martín Prada 2023; Patuel 2021; Paul 2003).

## 2. Espacio comunitario: la calle

La Fura dels Baus en su origen funciona como una agrupación callejera (figura 1). Surge sin mayor pretensión que «ir a la aventura, [...] perder la vergüenza y atreverse con todo», un grupo de amigos que ingeniosamente «pagan la aventura con el teatro» (Padrissa 2017) y cuya aspiración artística no va más allá de pasar un buen rato (Antúnez 2006, 63-64). Con este espíritu callejero se transforma un grupo de amigos en un grupo de teatro que recorre Cataluña –hasta «ciento cincuenta pasacalles en un año llegamos a hacer, por todos los lados», ha dicho uno de sus fundadores, Pere Tantinya (Goldmann y Karpe 2014)–. Continúan con una larga tradición de colectivos teatrales y espectáculos populares arraigados en este territorio. Una tradición renovada por grupos como Comediants (dirigido por Joan Font), que transforman la representación teatral en torno a su condición ritual comunitaria, desde su vínculo con lo urbano y el teatro de calle (Saumell 2006, 30).

Estas agrupaciones hacían una oda a la deriva como respuesta a la desilusionante sociedad del espectáculo. Situaban la dramaturgia teatral en el ámbito del drama por excelencia: el espacio urbano. La *civitas* (concepto romano de ciudad) es el contenedor de lo social y lo político,<sup>6</sup> un lugar para compartir y combatir (figura 2). Esta es la actitud de La Fura: un ambiente festivo pero rebelde.

La propuesta escenográfica en aquel momento no era innovadora (aunque no por ello carece de interés). Seguía la línea del resto de espectáculos urbanos y pasacalles. El escenario móvil, algo tan humilde como una carreta, es un elemento que puede evocar en el público el recuerdo de una escenificación canónica (crea un espacio ficticio), pero, en todo caso, desde la cercanía entre actores y vecinos, y con unos límites espaciales volátiles. En ningún caso se traslada a la calle la

- 
3. Esta dinámica social es lo que Baudrillard (2005) considera «hiperrealidad» o «simulación»: la creación de la realidad misma por parte de la sociedad. Un proceso de permanente autorreferencialidad que da como resultado un «espacio implosivo».
  4. Ambas proponen la utilización/experimentación de un espacio construido/simulado a través de las técnicas disponibles de su momento, pero difieren en su funcionalidad: la arquitectura está obligada a dar respuesta a un programa restringido por las limitaciones de la construcción, la economía y la normativa, mientras la escena se debe a la inquietud artística de sus creadores.
  5. El ejemplo perfecto de esto es *Pastoral for The Planet* (2020). La Fura permite al espectador interactuar con la obra a través de su teléfono móvil y, entre todo el público, decidir el final que se va a representar: o bien un positivo futuro tecnológico («un nuevo hábitat sostenible, donde se vencen las barreras de la comunicación») o sí no «abrir una caja de pandora» que acabe con «la extinción de nuestra especie» (Padrissa 2017).
  6. Pier Vittorio Aureli entiende la *civitas* (en oposición a la urbe) como la ciudad que permite la posibilidad de encuentro y, por tanto, también la posibilidad de conflicto. El original espacio de la política (Aureli 2019, 37).

condición jerárquica, de poder y alta cultura que tiene el drama clásico, burgués, de los teatros y las óperas. La carreta está más próxima al pueblo que al *establishment*; al caos que al control; a la fiesta popular que a la élite cultural. La construcción de la carreta-escenario denota, además, un esfuerzo activo por negar el papel de la tecnología, un cierto arcaísmo y retorno a lo tradicional; sin embargo, muestra el mismo potencial de inmersión que la escénica ilusionista.

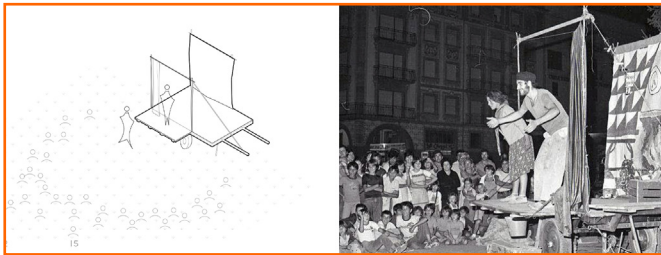


Figura 1. La Fura dels Baus. *Vida i miracles del Pagès Tarino i la seva dona, la Teresina* (1979)  
Fuente: ilustración de elaboración propia. Fotografía cedida por La Fura dels Baus

A la crisis del teatro de finales del XIX (el teatro de la representación) la vanguardia respondió con el hiperrealismo. Un siglo después, último cuarto del XX, grupos como Els Joglars, Els Comediants o la propia Fura dels Baus –que apostaban desde Cataluña por una dramaturgia visual (Saumell 2001)–, así como el trabajo que estaban realizando otros grupos más alejados como La Cuadra y Atalaya (en Sevilla) u Odin Teatret (dirigido por Eugenio Barba, en Dinamarca), retoman el reto de la búsqueda de realidad con un espíritu de neovanguardia (Pawlowska y Wendorff 2018, 223). El «retorno de lo real» (Foster 2001) de la mano de lo urbano (lo político y lo social), la rebeldía, la agresividad o incluso la crueldad. «A veces eran los niños quienes nos perseguían de tanto que los excitábamos», ha llegado a ironizar Padrissa (2017).

En este improvisado inicio de pasacalles, acciones y teatro callejero ya se ve la esencia de La Fura consistente en vivir: calle, aventura y mediterráneo. Parece difícil decidir cuando acaba la época urbana para La Fura porque su espíritu nunca desaparece, simplemente se traslada –y no siempre– a espacios interiores. Aún hoy día siguen proponiendo «un teatro mediterráneo, que siempre ha sido inmersivo, como la calle» (Padrissa 2020). Aunque al principio impulsaban la hiperrealidad a través de la intuición –como respuesta instintiva a su situación vital–, enseguida evoluciona en una apuesta consciente. Así es como cambian el ambiente festivo por la agresividad.<sup>7</sup> Esa actitud que tanto les caracteriza aún hoy, solo puede ser entendida desde su origen en el espacio comunitario de la calle.

### 3. Espacio compartido: actor y público viven la escena

La Fura se profesionaliza y adopta la organización de algo parecido a un «gremio» (Antúnez 2006, 65). Desarrollan una manera de funcionar propia, una metodología que Marcel·lí ha sintetizado así: temporalidad de la obra, emergencia polisémica, creación colectiva, carencia de texto previo y, en especial, fusión del espacio del espectador y de la acción (2006, 66). Trabajan con temáticas que profundizan en los dilemas de la época posindustrial, como por ejemplo las relaciones cuerpo/máquina, primitivo/tecnológico, rito/representación, o individuo/cuerpo (Sánchez 2002, 185). El lenguaje *furero* es el resultado de todo esto.

El punto de partida estético es privilegiar el significante frente al significado. Esta postura defiende que la realidad *se vive*, no se representa. Se rompe con la tradición clásica que entiende el drama como algo *recreado* por actores en un espacio de representación, ficticio, y en su lugar proponen una acción dramática *creada* por «actuales» (Antúnez 2006, 65). Se trata de afectar al espectador a través de una dramaturgia sin palabras, de perseguir la interpretación al nivel más



Figura 2. Noticia de *El periódico* (15-11-1979) (La Fura dels Baus)  
Fuente: La Fura dels Baus

7. En palabras de Pere Tantiya: «Hasta ahora hemos hecho pasacalles para los niños, les hemos hecho reír, pero ahora... ¿por qué no hacemos miedo?» (Goldmann y Karpe 2014).

básico y real (Pawlowska y Wendorff 2018, 221), alejándose por tanto de todo ejercicio metafórico.

La Fura de los ochenta y noventa propone un retorno a lo arcaico, la desnudez y cierta aberración al entender el teatro como una acción, un rito colectivo —que incluye al público— para explorar el subconsciente y la esencia humana (Pawlowska y Wendorff 2018, 220-223). Es una dramaturgia que continúa la herencia de los modelos alternativos de creación dramática (Sánchez, 2002) como, por ejemplo, la interacción con la audiencia de masas que proponía Max Reinhardt, la creación colectiva y provocativa del *Living Theater* de Julian Beck y Judith Malina, o la violencia hacia el espectador del *happening* de Jean-Jacques Label; además, por supuesto, del *Teatro de la Crueldad* de Antonin Artaud (Sánchez 2006, 406-418; Saumell 2006, 24-26). Dentro del lenguaje *furero*, la tecnología sirve para realzar el conflicto entre lo vivido y lo poshumano, una inquietud en alza a finales del siglo XX, donde la tecnología se percibía más bien como un catalizador del apocalipsis y de una virtualidad mal entendida (deshumanizada). De ahí la obsesión por identificar lo arcaico con lo humano, y lo tecnológico con la destrucción del hombre (Dixon, 2007 115-156).

La estrategia escénica y espacial en la mayoría de estos casos se basa en romper la cuarta pared hasta que no quede ni rastro. Se sitúa al público junto con los actuantes. Desaparece la caja escénica que divide y jerarquiza el teatro. De esta manera, el espacio compartido también suprime la contemplación y el análisis. El tiempo se utiliza en contra del espectador, que es obligado a participar. O corre o le empujan (de manera provocadoramente literal) (Pinheiro 1999, 251). Los integrantes de La Fura, en palabras de Álex Ollé, persiguen una «dramaturgia de las sensaciones [...] en la que las sensaciones priman por encima de cualquier otra intención o mensaje [...]. Provocan emociones que destruyen la imperturbabilidad del público» (Saumell 2019, 9).

Bajo este planteamiento encontramos tres obras de La Fura que se han convertido en verdaderos iconos, la denominada *Trilogía*, un conjunto originado bajo la misma sistemática creativa (Antúnez 2001, 186). La primera, *Accions* (1983) (figura 3), era un espectáculo difícil de clasificar y más aún de ser considerado teatro (alejado de todo formato reconocible). Un experimento de laboratorio que estudia «el drama» y obliga al espectador a vivirlo —sufrirlo— en primera persona. Un *espacio del drama* desde su literalidad. La agresividad de estas acciones hacia y con los espectadores es tal que, en *Suz'o/Suz* (1985) (figura 4) —segunda obra— «el público huye aterrorizado. Se bañan en sangre y llega [finalmente] la paz» (Antúnez 2006, 65). En todo este caos sin fronteras físicas ni límites sensibles, La Fura hace uso de la tecnología más avanzada que tenían a su disposición en ese momento, como por ejemplo potentes sistemas de iluminación de alta intensidad o la tecnología MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) (Saumell 2006, 45).

El espacio compartido funciona en coherencia con el receptáculo que lo contiene. Las obras se creaban dentro de construcciones que reforzaban la aspiración estética: «espacios que son desechos arquitectónicos como cárceles, mataderos, funerarias o edificios abandonados» (Antúnez 2006, 64). Unos interiores que son mejor espejo de *lo urbano* que la propia calle. Edificios abandonados y deteriorados que habían tenido un uso abyecto; con memoria, pero, debido a ello, repudiados por la sociedad. La

coherencia entre intención, lenguaje, espacio escénico y entorno arquitectónico resulta en una experiencia *real*. Un espacio dramático que exige al espectador *vivir* una experiencia propia y decidir cómo comportarse en función de cómo se desarrolla la acción (Padrissa 2020).

Por último, la tercera obra icónica, *Tier Mon* (1988) (figura 5), «se convierte en la bisagra de la Fura entendida todavía como gremio a la Fura de gran formato, y, [dirá Marcel·lí] para mí, es el principio del fin de aquella historia» (Antúnez 2006, 65). Marcel·lí no se mostró de acuerdo con el proceso de maduración de La Fura e inició una carrera artística en solitario. Buscando mantenerse en esa corriente más *alternativa*, Marcel·lí ha destacado en sus exploraciones artísticas sobre la tecnología y el cuerpo: investigaciones en torno a la autonomía de la tecnología (robots) (Dixon 2007, 298) y sobre el control, la interacción y la evolución de la condición humana (ciborgs) (Dixon 2007, 321-327).



Figura 3. La Fura dels Baus. *Accions* (1983). Fuente: La Fura dels Baus

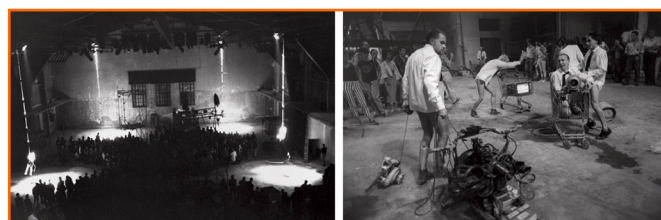


Figura 4. La Fura dels Baus. *Suz'o/Suz* (1985). Fuente: La Fura dels Baus



Figura 5. La Fura dels Baus. *Tier Mon* (1988). Fuente: La Fura dels Baus

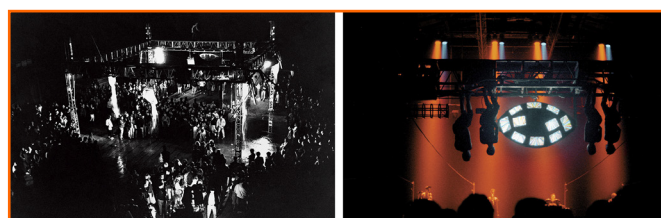


Figura 6. La Fura dels Baus. *Noun* (1990). Fuente: La Fura dels Baus

La Fura, por otro lado, continuó su carrera artística explorando la condición visual y virtual de los espectáculos contemporáneos. Hasta

ahora habían utilizado la tecnología desde su capacidad expresiva, narrativa y temática; sin embargo, lo digital no llegaba a afectar a la definición del espacio ni a la capacidad inmersiva para con el público (toda la estrategia se había basado en gran medida en la idea de un espacio compartido). Algo que, por el contrario, sí ocurrirá a partir de los noventa, con espectáculos digitales de gran formato. En la obra Noun (1990) (figura 6), por ejemplo, introducen una componente digital que tiene ya un papel más protagonista y empieza a funcionar como mediador entre la acción dramática y los espectadores.<sup>8</sup>

#### 4. Espacio visual: espectáculo digital de gran formato

La Fura, en los noventa, se consolida a nivel internacional como una compañía. No conformándose con un lenguaje dramático propio, dirigen su mirada a las bases de la cultura. Es su turno de trabajar sobre los textos y composiciones clásicas, míticas y mitificadas (ya sea Berlioz, Dante, Goethe, Jünger, Kafka, Lorca, Sade o Wagner), reinterpretándolos según su momento e intereses, y explorando a través de ellos su lenguaje *furero* (Orazi 2016). Siguen con la ambición de eliminar la cuarta pared, esta vez desde dentro del espacio escénico clásico. Abren nuevos caminos para disolver la barrera realidad/ficción (Pawlowska y Wendorff 2018, 225).

Frente a la inmersión física del público, se propone una inmersión visual del espectador. Se prioriza el poder de la imagen, su capacidad simbólica y espectacular. Esto, trasladado a la formalización de su trabajo escénico, significa recuperar la acción dramática basada en un texto previo y también la separación espacial de escena y platea. No obstante, ni mucho menos supone el triunfo de los cánones clásicos del drama sobre la revolución *furera*. Todo lo contrario. Significa que, una vez aceptado el dominio de la cultura visual, la simulación y el espectáculo se asumen como punto de partida.

La condición simbólica de la imagen, en la sociedad del espectáculo, se basa en su capacidad autorreferencial. La cultura visual parece que solo tiene interés en reflexionar sobre sí misma, asumirse como fuente de autoridad y así seguir trabajando, de nuevo, sobre la producción que ella misma genera (Darley 2002, 123-127). Una dinámica que Baudrillard definió como el «espacio implosivo» (Baudrillard 2005). Este fenómeno parece la mejor explicación a porqué un número cada vez mayor de autores encuentran en el *mito* el recurso perfecto para profundizar en la intertextualidad contemporánea.

Así ocurre con La Fura, que inicia una investigación formal de largo recorrido sobre el mito de *Fausto* de Goethe. Exploran su adaptación a dife-

rentes formatos, en especial aquellos propios de la tecnología más avanzada del momento. Un camino que, no en vano, curiosamente desemboca en la ópera (Orazi 2017). Por ejemplo, *Fausto 3.0* (1997) supone la superación de su metodología propia. Devuelven el poder a la palabra y recuperan el espacio escénico clásico incorporando una reflexión sobre el uso de la tecnología y lo virtual, así como de las relaciones intermedia (León 2004, 679). *Fausto 5.0* (1998) es una película que actualiza el mito de Goethe y deshumaniza por completo la figura de Fausto, convertido en un «prisionero de la técnica, de la ciencia y del lenguaje informático» (Suárez 2010, 30). La fijación con Fausto culmina en una ópera, *La Condemnació de Faust* (1999), un diseño multimedia realizado junto con el artista catalán.<sup>9</sup>

La incursión de La Fura en el mundo de la ópera no es ni anecdótica ni tan desconcertante como podría parecer (aunque a simple vista choque con su origen callejero y neovanguardista) (Saumell 2006, 37-40). Para empezar, se nota que los creadores ven la oportunidad de entrar en uno de los formatos más vinculados a la burguesía para así, desde dentro, «democratizar la ópera» (Bottin 2015). También, desde un punto de vista disciplinar, La Fura se une a una corriente de creadores –interdisciplinarios– «que ya no reconocen separación ninguna entre la función del dramaturgo y director escénico» (Delgado 2012, 449). Coinciden en recuperar la ópera como el formato apropiado para dar respuesta a la complejidad posmoderna (Sánchez 2002, 169-196). Algunos, de la talla de Peter Sellars, consideran que la ópera es el género perfecto por su condición intermedia: «la ambigüedad de la oposición orden/caos, unida a la voluntad de integración de los diversos medios condujo a un renovado interés por la ópera como medio para la creación contemporánea» (Sellars 1989, 23-24). La ópera, considerada *obra de arte total* desde época wagneriana, parece recuperar su posición como formato ideal para materializar la complejidad contemporánea, pero esta vez destinado al gran público y no solo a unos pocos privilegiados.<sup>10</sup>

Por otro lado, está la condición espectacular de la imagen que – como diría W. T. J. Mitchell (2020)– *necesita* ser vista. Esto implica un distanciamiento similar al de cualquier otro dispositivo pantalla (desde el cine hasta el móvil) (Márquez 2015) que, trasladado al espacio escénico, implica recuperar el «efecto telescópico» o «caja mágica» ideado por Richard Wagner para el teatro de Bayreuth (1876) (Quesada 2005).

Puede que en la sociedad del espectáculo las distancias geográficas hayan desaparecido, pero su modelo de comunicación se basa en la separación visual. Esto se aprecia muy bien en el espectáculo contemporáneo por antonomasia: la ceremonia de inauguración de unos Juegos Olímpicos. La Fura dirigió la inauguración de Barcelona '92. *Mar Mediterrànea, mar olímpica* fue un ejercicio de espectacularidad tautológica que buscaba la emoción del espectador, pensado para ser realizado en la inmensa escala del estadio olímpico de Montjuïc y

8. Sigue perfectamente la definición de teatro digital «en el que el espectador y actores comparten el mismo espacio y tiempo, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real» (Grande Rosales y Sánchez Montes 2016, 66).

9. La Fura y Jaume Plensa trabajan de manera conjunta en la elaboración escénica en hasta cuatro óperas entre los años 1996 y 2002: *L'Atlàntida* (1996), *El martiri de Sant Sebastià* (1996), *La condemnaió de Faust* (1999) y *La flauta màgica* (2002). Igual de reseñable es la ópera *DO Don Quijote a Barcelona* (1999), en colaboración con el arquitecto Enric Miralles y el escenógrafo Roland Olbeter.

10. «Es un género cargado de futuro... Son todos los sentidos a la vez, incluso el olor (por ejemplo, a pólvora) ... Cuando empezó el cine, los creadores se pasaron a él creyendo que allí estaba el arte total, cuando en realidad es una copia. Abandonaron la ópera que, sin embargo, sí es algo vivo» (Padrissa 2017).

ser visto a través de un televisor –desde la privacidad del hogar–, en cualquier parte del mundo. El primer gran éxito de La Fura en el campo del *macroespectáculo* y que les sitúa como referentes en el panorama internacional (Saumell 2019).

Al relacionar todos estos aspectos de la cultura visual (la intertextualidad que recupera los textos míticos y mitificados, la complejidad del medio operístico y el poder de la imagen), empezamos a comprender hasta qué punto no todos los espectáculos actuales pueden reducirse a una simple mercantilización de la dramaturgia, sino que son el resultado de un interés por la contemporaneidad.

La estética de la cultura visual y la espectacularidad, en el espacio dramático, se basa en un conjunto de recursos que crean un flujo constante de imágenes indiferente a la naturaleza material de sus componentes: pantallas, proyecciones, actores, figurantes (acróbatas y bailarines), vestuario, iluminación, vídeo o sonido (música, canto y ruido). Todo ello resulta en una *imagen*. La miscelánea se unifica y emite un mensaje claro que –importante– el espectador sabe descifrar (Mitchell 2020).

Detenemos a profundizar en *El Anillo del Nibelungo* (2007-09) es ideal para ejemplificar todo esto. Primero, porque certifica el interés de la estética visual: el éxito de La Fura con su versión<sup>11</sup> de la tetralogía operística de Wagner les sitúa como referentes internacionales, también dentro de los círculos de la escena más tradicionales (Massot 2009). Recogiendo el testigo de lo que ya hizo Wagner con la mitología nórdica, La Fura dels Baus se apropia del mito y lo pone esta vez al servicio del espacio visual (Polo 2020, 44). Desde un profundo respeto por el autor, se actualiza el conjunto operístico a un lenguaje contemporáneo y digital. Por ejemplo, si el texto y la música de Wagner utilizan el *leitmotiv* como recuerdo (se puede anunciar a un personaje antes de que aparezca en escena), la Fura replica ese recurso en formato digital con las imágenes emitidas por las pantallas (Radigales 2017, 144). Añaden a la idea de *obra de arte total* wagneriana (*Gesamtkunstwerk*) el poder de la imagen y la luz mediterránea (Polo, 2020). En definitiva, se trata de la actualización de un clásico –operístico, además– según los criterios actuales: una estética de lo visual y digital; ya que, como apunta Padrissa, esta es la estética de las «nuevas generaciones de espectadores, más receptivas a las imágenes en pantalla que a reales sobre el escenario» (Saumell 2019, 73).

Para dar una idea general del interés estético, se pueden analizar brevemente los recursos proyectuales –apenas seis diferentes– que dan forma al espacio al espacio visual del *Anillo*:

## 5. Pantalla digital

La escenografía se resuelve con seis paneles-pantalla de gran dimensión y verticalidad. El «pantallismo escénico» (Radigales 2017, 138) es protagonista del espacio e incorpora a la ópera las posibilidades del medio audiovisual.

Tanto es así que entra a competir incluso con la propia acción dramática y el canto operístico. Esto es parte importante de la reinterpretación estética de la tetralogía: la luz domina sobre el resto (Polo 2020) (figura 7).

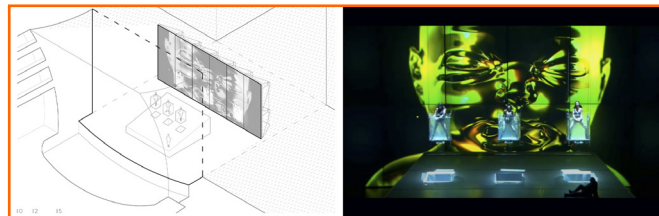


Figura 7. La Fura dels Baus. *Das Rheingold*, acto I (*Der Ring des Nibelungen*, Unitel classica, DVD). Fuente: ilustración de elaboración propia. Fotografía cedida por La Fura dels Baus

## 6. Pantalla móvil

Los seis paneles-pantalla, a su vez, son móviles. Su composición en escena varía permitiendo cambiar la forma del espacio y generar efectos de movimiento. Este recurso se sofisticaba según se suceden las cuatro óperas. En la primera, *El oro del Rin* (*Das Rheingold*) (figura 8a), está limitado a una escenografía plana –de fondo escénico– y un movimiento de apertura básico lateral. En *La valquiria* (*Die Walküre*) (figura 8b), el movimiento también puede ser rotatorio –similar al de apertura de una puerta–. En la tercera ópera, *Sigfrido* (*Siegfried*) (figura 8c), las seis pantallas superan su restricción a funcionar como una única superficie o fondo escénico, cada panel puede separarse y tener cierta autonomía formal. Por último, en *El ocaso de los dioses* (*Götterdämmerung*) (figura 8d), dos paneles se vuelcan y se disponen en posición horizontal permitiendo nuevos efectos compositivos de enmarcado y de profundidad.

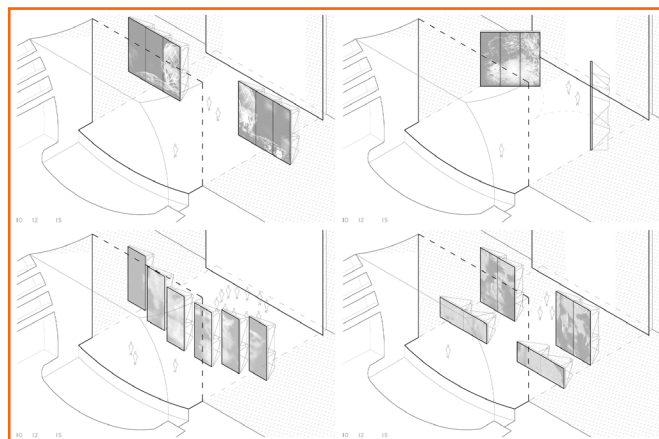


Figura 8a. La Fura dels Baus. *Das Rheingold*. Figura 8b. *Die Walküre*. Figura 8c. *Siegfried*. Figura 8d. *Götterdämmerung*. Fuente: ilustración de elaboración propia  
Fuente: elaboración propia

11. Su versión del *Anillo* fue representada entre 2007 y 2009, dirigida por Zubin Metha (en aquel momento director del Palau de les Arts de Valencia) y con la dirección artística de Carlus Padrissa. La escenografía de la tetralogía (con una duración que supera las dieciséis horas) se proyecta como un conjunto único; además, en coherencia, estaba pensada para ser representada en días sucesivos.



## 7. Proyección superpuesta

Mientras que el fondo escénico está resuelto con las pantallas digitales, en ocasiones puntuales se *proyectan* en primer plano unas imágenes (con el empleo de un *projector*). Estas se superponen al espacio escénico gracias a un telón-pantalla frontal (apenas visible debido a su transparencia material). Este recurso permite crear el efecto de figuras digitales que flotan y cohabitan en el espacio con los actores (figura 9). Tiene especial interés su empleo para crear la ilusión de *niebla*, un efecto sensual y misterioso de vital importancia para Wagner.

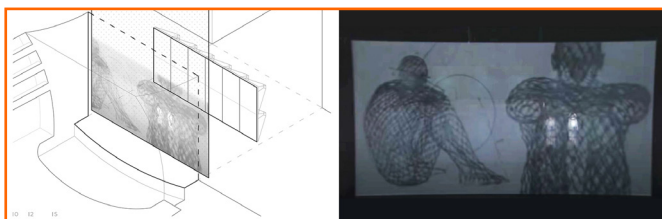


Figura 9. La Fura dels Baus. *Das Rheingold*, acto II  
Fuente: ilustración de elaboración propia. Fotografía cedida por La Fura dels Baus

## 8. Figurantes-objeto

El concepto de *imagen* en ningún caso debe identificarse como *fotografía* o *instantánea*, y el mejor ejemplo lo vemos en el uso de la figuración con un resultado compositivo eminentemente visual. El personal de figuración es utilizado como una especie de criatura objetualizada que forma, así, parte del decorado y no del cuerpo actoral. El conjunto de los figurantes se identifica con una imagen, como una cosa abstracta; materializan un tipo mental. Pueden servir para dar forma a un *lugar*, como es el caso del icónico espacio creado por los dioses, el Valhalla, conformado por la «red humana». O bien representan elementos de la naturaleza como, por ejemplo, el agua del mar, la vegetación del bosque, el círculo de fuego (este es un conjunto de personas portando antorchas), la roca de Brünhilde o, incluso, la fragua en la que Siegmund forja su espada (es más, estas criaturas-figurantes se identifican con el propio proceso de forjado).

## 9. Extrañamiento tecnológico

El universo mitológico que nos presenta La Fura se aleja de toda escenografía convencional wagneriana. No conformes con tomar este riesgo, de manera puntual, se utilizan unos dispositivos tecnológicos

que suponen una llamada de atención al espectador al exceder la lógica interna del universo escenificado por su efecto de extrañamiento, asombro y espectacularidad. El mejor ejemplo lo encontramos en *El ocaso de los dioses*: en escena está Brünhilde y las pantallas de fondo (figura 10). Sin previo aviso, las pantallas dan la vuelta, dejando ver su estructura metálica trasera. La escena continúa y las pantallas vuelven a su posición original, sin embargo, emiten una imagen que simula su parte trasera. Crean así la ilusión de seguir volteadas, aunque el espectador es plenamente consciente de que se trata de una imagen digital emitida. Finalmente, para rematar esta extraña puesta en abismo, la emisión se irá deformando y diluyendo. Toda esta secuencia enfrenta al espectador con un metalenguaje sobre la realidad ficticia de la escenografía, la simulación de realidad y la destrucción de lo simulado (en el contexto de la ópera, sería fácil entender que la intención de La Fura es sugerir una analogía con la sociedad).

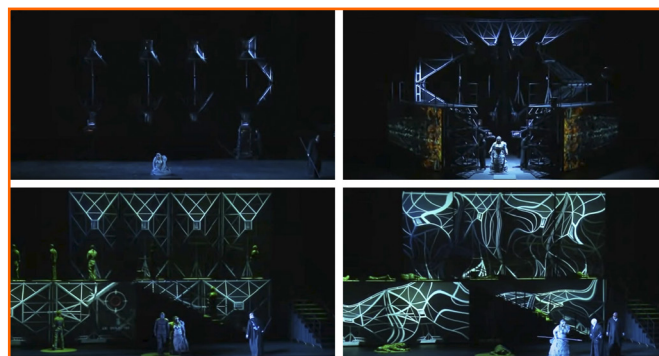


Figura 10. La Fura dels Baus. *Götterdämmerung*, acto II  
Fuente: La Fura dels Baus

## 10. Cinesis y cinematografía

No podía faltar, por último, el empleo de recursos propios del cine, de una manera tan directa que el espectador hace esta conexión al instante. La Fura utiliza el vídeo y los efectos cinéticos para acompañar la acción dramática.<sup>12</sup> Así, para acabar, podemos detenernos en un ejemplo de *El oro del Rin*, cuando Wotan y Loge viajan a Nibelheim. Los actores se montan en una cesta que les asciende hasta la mitad de la altura del escenario, donde se detiene el movimiento por la necesidad de mantener a los actores en escena. Sin embargo, la simulación del viaje se prolonga gracias a una estructura metálica que desciende hasta el suelo del escenario. Esto crea la ilusión de que quienes continúan en movimiento son los actores, que parecen ascender fuera de la caja escénica (es interesante ver de nuevo como La Fura aprovecha el metalenguaje y acepta que el espectador es consciente de que se encuentra en un teatro, frente a un dispositi-

12.«Urano, productora dirigida por el videoartista Franc Aleu [...] fue la responsable de las proyecciones que servían como discurso paralelo y complementario de las escenas que hilvanan la narración de la tetralogía» (Radigales 2017, 144).

vo escénico). Por último, el viaje sigue con un vídeo emitido por las pantallas. A modo de plano secuencia más propio del cine que de una representación en vivo, se hace un *zoom* (un vídeo creado por medios digitales) que traslada el espacio escénico ficticio hasta el interior de la cueva de Nibelheim.

En definitiva, desde la década de los noventa La Fura investiga sobre la era digital y el cambio de paradigma estético que conlleva esta nueva situación. Expertos en La Fura de la talla de Mercè Saumell sitúan el cambio de inquietud estética a partir del *Manifiesto Binario*, texto donde el grupo hace una apuesta directa por el teatro digital. El digital, más allá de ser utilizado como un mero recurso técnico, implica un cambio de sensibilidad. Es, cuando menos, un nuevo *medio*.<sup>13</sup> Tiene la novedosa capacidad de aunar en un mismo lenguaje infinitud de formatos: visual, sonoro, informacional e incluso procesual (véase la Inteligencia artificial). Implica un cambio de percepción de la dimensión física y virtual; un fenómeno de *datificación* de la realidad. Y, por supuesto, esto también ocurre desde una dimensión estética (Dixon 2007; Patuel 2021; Paul 2003; Martín Prada, 2023).

## Conclusiones

Las diferentes ideas de espacio dramático que La Fura dels Baus propone a lo largo de los años responden a sus etapas vitales y, por tanto, a planteamientos estéticos que cambian. En sus inicios, estaban más preocupados por encontrar un posicionamiento personal en el mundo y por los problemas de la sociedad más próxima. Como respuesta, proyectaron espacios escenográficos que exprimían lo urbano y compartido (lo político y social). Un teatro que proponía al público escapar de la alienación y experimentar la vida (aunque solo fuese posible a través de la agresividad). Sin embargo, se podría argüir que la apuesta por un teatro que *crea realidad*, irónicamente, corrobora las tesis del espectáculo de Debord y de la simulación de Baudrillard; consolida el modelo de sociedad contra el cual se estaban rebelando.

Quizás por ello, con la llegada del siglo XXI, sus aspiraciones cambian y se amplían. La Fura se empezó a preocupar por la Cultura y la Sociedad —en mayúsculas— del momento contemporáneo. Se centran en cuestiones vinculadas a la cultura visual, el espectáculo, la virtualidad, la sociedad de masas y los nuevos códigos del lenguaje artístico que debe tener una dramaturgia acorde a este momento. Añaden a su repertorio una nueva modalidad espacial que responde a la inquietud estética de la cultura visual digital.

Frente al espacio compartido que exige del público un comportamiento activo, el espacio visual se muestra más accesible —menos agresivo—. Se podría afirmar por ello que esta es una propuesta estética que entiende mejor nuestro tiempo actual, al menos según la tesis posmoderna de la superación de «la gran división» entre alta y baja cultura (Huysen 2002). En este sentido, se hace más *comercial* y crea espacios digitales acordes con la «sociedad de la pantalla» (Márquez 2015, 53) pero sin por ello perder su interés artístico: requieren del espectador una mirada activa y un esfuerzo para lograr ser «con-movido» (Martín Prada 2023). La Fura, al igual que otros, actualizan sus planteamientos estéticos. Desde este punto de vista se puede comprender que no existió una traición a los ideales vanguardistas por parte toda una generación de creadores revolucionarios. El «aburguesamiento» (como criticó Marcel-Í) no fue tal, o cuando menos, es posible afirmar que no responde únicamente a una mercantilización de su trabajo.<sup>14</sup>

En todo caso, el ejemplo de La Fura dels Baus y sus más de cuarenta años de producción artística, con cambios —y riesgos— de por medio, enseña la importancia que tiene proyectar recursos tecnológicos y digitales en coherencia con una idea de espacio clara, entendiendo todo como parte integral de la creación artística. La dramaturgia *furera* siempre ha buscado distintas maneras de romper la cuarta pared e involucrar al público en el drama. Un éxito que resulta de la coherencia entre intención estética, recursos técnicos, formato (pasacalles, acción o espectáculo), espacio arquitectónico (ciudad, edificio o escenario) y, por supuesto, espacio dramático (urbano, compartido o visual).

## Agradecimientos

Investigación financiada por un Contrato de Investigación predoctoral (UVa - Banco Santander). Realizada en el marco del Proyecto de Investigación DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI (2022-2025), ref. PID2021-123974NB-I00; dirigido por el Grupo de Investigación Reconocido (Gir-UVa) ESPACIAR. También cabe agradecer a la Asociación Wagneriana de Madrid su inestimable ayuda.

## Referencias bibliográficas

- Antúñez Roca, Marcel-Í. «La Fura años ochenta: una sistemática». En: De Diego, R. y Vázquez, L. (eds.). *La máquina escénica: drama, espacio, tecnología*, (Universidad del País Vasco, 2001): 185-189.
- Antúñez Roca, Marcel-Í. «De la creación colectiva de La Fura dels Baus a la sistematurgia de Protomembrana». *Revista Canadiense de Es-*

13. En el contexto actual de la estética el término *medio* se utiliza por su interesante ambigüedad. Cuenta con una doble definición que se traduce en una doble dimensión ontológica del concepto (y será la virtud de compatibilizar sus dos acepciones por lo que hablar de *media art* resulta tan apropiado). Por un lado, acepta su referencia más tradicional (o disciplinar), heredera del latinismo *medium*. El medio. Y, de igual manera, asume también su acepción más pop, que en el contexto posmoderno y contemporáneo es tan o más importante si cabe; es decir, el término medio hace referencia al anglicismo *mass media*. Los medios de comunicación de masas (Patuel 2021, 211-223).

14. Padriisa lo justifica de la siguiente manera: «La vida tiene estaciones y no siempre se puede querer ser joven, es inevitable; llega un momento que la provocación también puede ser el silencio» (Padriisa 2017).

- studios Hispánicos*, vol. 31, n.º 1, (2006, otoño): 63-81. <https://www.jstor.org/stable/27764099>
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Kairós, 2005.
- Bauman, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós, 2002.
- Bauman, Zygmunt. *Vida líquida*. Austral, 2013.
- Bottin, Beatrice. «La Fura dels Baus: Hacia la democratización de la ópera». En: Romera Castillo, J. (ed.). *Teatro y música en los inicios del siglo XXI*, (2015). <https://canal.uned.es/mmobj/index/id/37706>
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Paidós, 2002.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos, 2002.
- Delgado, María. «Directors and the Spanish stage, 1823-2010». *A History of Theatre in Spain*. Cambridge University Press, (2012): 426-452. DOI: <https://doi.org/10.1017/CB09780511978623.021>
- Dixon, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press, 2007. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>
- Foster, Hal. *El retorno de lo real*. Akal, 2001.
- Grande Rosales, M.A. y María José Sánchez Montes. «Posibilidades de un teatro transmedia». *Artnodes*, n.º 18, (2016): 64-72. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>
- Goldmann, C. y Karpe, L. (2014). «La historia de La Fura dels Baus». Documental de la serie *IMPRESINDIBLES*, RTVE. <https://www.rtve.es/play/videos/imprescindibles/imprescindibles-accion-historia-fura-dels-baus/1294964/>
- Huyssen, Andreas. *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Adriana Hidalgo editora, 2002.
- Jameson, Frederic. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós, 1991.
- León Roldán, Miguel Ángel. «F@austo 3.0: El teatro digital de La Fura dels Baus». En: Muro Munilla, M.A. (coord.). *Arte y nuevas tecnologías. Universidad de La Rioja*, (2004): 668-680. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940460.pdf>
- Martín Prada, Juan. *Teoría del arte y la cultura digital*. Akal, 2023.
- Márquez, Israel. *Una genealogía de la pantalla*. Anagrama, 2015
- Massot, Josep. «La Vanguardia elige los 50 espectáculos de la década». *La Vanguardia*, (19 diciembre 2009). <https://www.lavanguardia.com/cultura/20091229/53857480082/la-vanguardia-elige-los-50-espectaculos-de-la-decada.html>
- Mitchell, W.T.J. *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Sans Soleil, 2020.
- Orazi, Veronica. «La Fura dels Baus: transmedialidad y dramatización de textos narrativos en la escenificación de clásicos». *eHumanista/IVITRA*, vol. 9, (2016): 224-236. [https://www.ehumanista.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.span.d7\\_eh/files/sitefiles/ivitra/volume9/6.Orazi.pdf](https://www.ehumanista.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.span.d7_eh/files/sitefiles/ivitra/volume9/6.Orazi.pdf)
- Orazi, Veronica. «Faust secondo La Fura dels Baus: teatro, opera, cinema». *Zeitschrift für Katalanistik*, vol. 30, (2017): 333-335. DOI: <https://doi.org/10.46586/ZfK.2017.333-355>
- Padrissa, Carlus. Entrevista en *RFI (Radio Francia Internacional)*, 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=f5g2n\\_kGu0c](https://www.youtube.com/watch?v=f5g2n_kGu0c)
- Padrissa, Carlus. Entrevista en *RFI (Radio Francia Internacional)*, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=e4FHNYIXM-Q>
- Patuel Chust, Pascual. *Media art. Imagen y tecnología*. Universidad de Murcia, 2021.
- Paul, Christiane. *Digital Art*. Thomas & Hudson, 2003.
- Pawlowska, Aneta y Wendorff, Anna. «Participatory art, new media and convergence. Art based on the example of La Fura dels Baus group». *Art inquiry*, vol. 20, (2018): 217-233. DOI: <https://doi.org/10.26485/AI/2018/20/14>
- Pinheiro Villar de Queiroz, Fernando Antonio. «Will All the World Be a Stage? The Big Opera Mundi of La Fura dels Baus». *Romance Quarterly*, vol. 46, n.º 4, (1999, otoño): 248-254. DOI: <https://doi.org/10.1080/08831159909600331>
- Pizarro, E. *Materia para un espacio*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2001.
- Polo Pujadas, Magda. «The Ring of the Nibelung: Philosophy, Wagner and La Fura dels Baus». En: Ortiz-de-Urbina, P. (ed.). *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, (Narr Francke Attempto, 2020), 33-45.
- Quesada, Fernando. *La caja mágica*. Arquia, 2005.
- Radigales, Jaume y Bermúdez Cubas, Yaiza. «Ópera, texto y audiovisualización. Estudio de un caso: El anillo del nibelungo». *Tropelías*, vol. 27, (2017): 136-146. DOI: [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2017271545](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271545)
- Sánchez, Antonio. «La Fura dels Baus and the legacy of Antonin Artaud». *Contemporary Theatre Review*, vol. 16, n.º 4, (2006): 406-418. DOI: <https://doi.org/10.1080/10486800600923937>
- Sánchez, José. A. *Dramaturgias de la imagen*. Universidad de Castilla-La Mancha, 2002.
- Sánchez, José. A. *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. Visor, 2007.
- Saumell, Mercé. *Teatre contemporani de dramaturgia visual a Catalunya 1960-1992 (Els Joglars, Els Comediants i La Fura dels Baus)*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona, 2001.
- Saumell, Mercé. *El teatre contemporani*. UOC, 2006.
- Saumell, Mercé. *La Fura dels Baus en cuarentena. 40 años de trayectoria grupal: 1979-2019*. Planeta, 2019.
- Sellars, Peter. «Exits and Entrances: On Opera». *Artforum*, vol. 28, (1989): 23-24.
- Suárez Lafuente, M.S. «Versiones cinematográficas del tema fáustico». *Arbor*, vol. 186, (2010, enero-febrero): 25-32. DOI: <https://doi.org/10.3989/arbor.2010.741n1002>
- Van de Ven, Cornelis. *El espacio en arquitectura*. Cátedra, 1981.

## CV

**Daniel Barba Rodríguez**

Universidad de Valladolid (UVa)

barba.rodriguez.daniel@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9831-1437>

Es contratado predoctoral de la Universidad de Valladolid cofinanciado por el Banco Santander (2021). Doctorando en arquitectura por la UVA en el Departamento de Teoría y Proyectos Arquitectónicos, con Estancia Internacional en la Università Iuav di Venezia (2021). Arquitecto por la ETSAVa (2019) y máster en Investigación e Innovación en Arquitectura, con mención en Investigación, ETSAVa (2020). Premio de excelencia en Grado UVA-Banco Santander (2019). Actualmente es investigador asociado del grupo de investigación ESPACIAR dedicado al estudio de las categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas (2021) y miembro del equipo de trabajo del Proyecto I+D titulado DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-25). Destacan las estancias de investigación en Nottingham Trent University (2023) y en Prague Quadrennial (2023). Ha sido Investigador del proyecto I+D Análisis planimétrico, espacial y fotográfico de instalaciones audiovisuales pioneras en la Península Ibérica desde 1975 (ref. PGC2018-095359-B-I00, 2020-22).