

ESPACIAR

Book of Abstracts

ESPACIAR2025

Digitalstage

**Spatial Analysis of Digital Stage Installations
of the 21st Century**



Universidad de Valladolid
Grupo de Investigación Reconocido | ETSAVA

Categorías Espaciales en Arquitectura
y otras Disciplinas Artísticas

International Conference

ESPACIAR2025

directed by:
Jorge Ramos
Pablo Llamazares
Daniel Barba

Digitalstage

Spatial Analysis of Digital Stage Installations of the 21st Century

MADRID

28.02.2025

JANA Escuela Internacional
de Artes Escénicas

VENEZIA

28.03.2025

Fondazione Giorgio Cini

NOTTINGHAM

25.04.2025

NTU School of Art & Design
Design & Digital Arts Building

Luna © Juan Carlos Gordo, 2024

funded:



PROYECTO DE INVESTIGACION

DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

partners:



www.espaciarnet.net | gruposespaciarn@gmail.com | Universidad de Valladolid - Grupo Espaciarn | ETSAVA Avda. Salamanca 18, 47014, Valladolid (Spain)

The information and opinion contained in the chapters are solely those of the individual authors and do not necessarily reflect those of the editors. Therefore, we exclude any claims against the author for the damage caused by use of any kind of the information provided herein, whether incorrect or incomplete. The editors does not claim any responsibility for any type of injury to persons or entities resulting from any ideas referred to in the chapters. The sole responsibility to obtain the necessary permission to reproduce any copyright material from other sources lies with the authors and editors cannot be held responsible for any copyright violation by the authors in their chapters. Any material created and published by ESPACIAR Group is protected by copyright held exclusively by ESPACIAR Recognized Research Group of the University of Valladolid. Any reproduction or utilization of such material and texts in other electronic, or printed publications is explicitly subjected to prior approval by the referred group.

Book of Abstracts of ESPACIAR 2025: Digitalstage. Spatial Analysis of Digital Stage Installations of the 21st Century

All the selected contributions have undergone a Double-Blind Peer Review process carried out by an international committee of academic and artistic experts.

This publication is part of the Research Project:

DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI

ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), funded by UE/FEDER/MCIN/AEI

© of texts: the authors

© of illustrations: the authors and the referenced sources

Creative Commons: Attribution - Non Commercial - No Derivates (CC-by-nc-nd)

Design: Daniel Barba

Direction

Jorge Ramos, Pablo Llamazares, Daniel Barba

Publisher

Grupo ESPACIAR (www.espaciarnet.net),

Universidad de Valladolid

Valladolid, 2025

ISBN: 978-84-09-70232-9

Print: TOTEM (Valladolid)



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-25)

Espaciar 2025

- 6 **Call for conferences**
ES / IT / EN
- 10 **Organisation**
- 12 **Conference program**
MADRID / VENEZIA / NOTTINGHAM
- 16 **Introduction: Categorías espaciales en las instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI**
Jorge Ramos, Pablo Llamazares, Daniel Barba

Madrid

- 24 **Lecturers & chairs**
- 26 **Session 1**
Artistic projects
- 28 **Session 2**
Academic research
- 34 **Session 3**
Academic research

Venezia

- 42 **Lecturers & chairs**
- 44 **Session 1**
Artistic projects
- 48 **Session 2**
Academic research

Call for conferences

Se propone este encuentro académico y artístico para profundizar, desde lo arquitectónico, en el estudio de la nueva espacialidad que viene generándose, desde los 80, y especialmente durante el s. XXI, en las instalaciones escenográficas digitales (artísticas, culturales, escénicas o audiovisuales), debido a la incorporación disruptiva del software: videomapping, stagebots, ambiente sonoro, realidad aumentada, modelado y proyección 3D, visión 360°, hologramas... Esta innovadora gestión multimedia ha propiciado posibilidades de expresión y configuraciones plásticas antes impensables. La escena se hace tan ilusionista e inmersiva como en el teatro a la italiana, a la vez que, paradójicamente, es más interactiva.

La arquitectura como arte del espacio puede extraer precisas enseñanzas de las instalaciones, que son experimentaciones más ágiles, porque están menos sometidas a la normativa y la razón de uso propias de lo edificado. Parece oportuno abordar este trasvase de procedimientos mediante aproximaciones interdisciplinares de integración, interacción, interpretación o experiencia.

El congreso, coordinado por el Grupo de Investigación Reconocido (GIR) de la Universidad de Valladolid "ESPACIAR. Categorías espaciales en arte y arquitectura", se enmarca en el Proyecto de Investigación "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), que forma parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE. Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023 (Gobierno de España).

La convocatoria se dirige, tanto al mundo académico, como al de la creación plástica, escénica o audiovisual. Tiene carácter internacional, con la presencia en su Comité Científico y en las ponencias invitadas de investigadores de Italia (IUAV de Venecia, Università di Udine, Sapienza Università di Roma), Portugal (Universidade do Porto, Universidade da Beira Interior) y Reino Unido (Nottingham Trent University). También participan miembros de diversas instituciones nacionales como la Universidad de Valladolid, Universidad de Alcalá, Universidad Europea de Madrid, Universidad Pompeu Fabra, Universidad de Salamanca, Universidad San Pablo CEU, UNIR o IE University. Colaboran entidades culturales y expositivas internacionales como JANA, UTOPI, DiIVANT, Studio M-IA o CamerAnebbia.

Podrán participar estudiantes de máster o doctorado, y titulados en grado o máster de Bellas Artes, Arquitectura, Artes Escénicas, Audiovisuales, Gestión Cultural, Historia del Arte, Diseño de Interiores, Museografía, etc.

Las aportaciones podrán tener forma de trabajos escritos o de obras artísticas interpretativas, con la única condición de referirse a cuestiones propias de la peculiar espacialidad de las instalaciones escenográficas digitales. Una selección de las ponencias se publicará en números monográficos de revistas sobre creación artística, o en un libro con ISBN, para el que se solicitará la oportuna indexación.

Habrán ponencias invitadas presenciales y ponencias ordinarias por mesas temáticas presididas por expertos, combinadas con actividades paralelas, como exposiciones, encuentros, workshops y talleres infantiles.

Il presente incontro accademico e artistico si propone di approfondire, a partire dall'architettonico, le forme delle nuove spazialità generatesi a partire dagli anni '80 e, soprattutto nel corso del XXI secolo, nell'ambito delle installazioni scenografiche digitali (artistiche, culturali, scenografiche o audiovisive), grazie alla incorporazione del software: videomapping, stagebot, ambiente sonoro, realtà aumentata, modellazione e proiezione 3D, visione a 360°, ologrammi... Questa innovativa direzione multimediale ha aperto la strada a modalità espressive e configurazioni plastiche prima impensabili. La scena si fa illusionista e immersiva come nel teatro all'italiana pur divenendo, al contempo, più interattiva.

L'architettura come arte dello spazio può trarre spunti e insegnamenti dall'ambito delle installazioni, che sono sperimentazioni solitamente più agili in quanto meno soggette alle regolamentazioni e alle ragioni d'uso dell'ambiente costruito. Appare significativo affrontare dunque la possibilità di uno slittamento di approcci entro una chiave transdisciplinare di integrazione, interazione, interpretazione o esperienza.

Il convegno, coordinato dal Grupo de Investigación Reconocido (GIR) dell'Università di Valladolid "ESPACIAR. Categorie spaziali nell'arte e nell'architettura", fa parte del progetto di ricerca "DIGITALSTAGE. Analisi spaziale delle installazioni scenografiche digitali del XXI secolo" (2022-2025), rif. PID2021-123974NB-I00, finanziato da MICIU/AEI /10.13039/501100011033 e da FEDER, UE. Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023 (Gobierno de España).

La call si rivolge sia al mondo accademico sia a quello della creazione plastica, scenica e audiovisiva. Ha un carattere internazionale, con la presenza di ricercatori italiani (IUAV di Venezia, Università di Udine, Sapienza Università di Roma), portoghesi (Universidade do Porto, Universidade da Beira Interior) e britannici (Nottingham Trent University) nel comitato scientifico e come relatori invitati. Partecipano anche membri di varie istituzioni nazionali come l'Universidad de Valladolid, l'Universidad de Alcalá, l'Universidad Europea de Madrid, l'Universidad Pompeu Fabra, l'Universidad de Salamanca, l'Universidad San Pablo CEU, l'UNIR e l'IE University. Collaborano al congresso organizzazioni culturali ed espositive internazionali quali JANA, UTOPI, DiiVANT, Studio M-IA e CamerAnebbia.

La partecipazione è aperta a studenti di master o di dottorato e a laureati in Belle Arti, Architettura, Arti dello Spettacolo, Audiovisivi, Management Culturale, Storia dell'Arte, Interior Design, Museografia e affini.

I contributi possono essere proposti in forma di elaborati scritti o di opere artistiche, con l'unica condizione che ingaggino questioni propriamente legate alla spazialità delle installazioni scenografiche digitali. Una selezione di lavori sarà pubblicata in riviste monografiche sulla produzione artistica o in un libro con ISBN – per il quale sarà richiesta l'opportuna indicizzazione.

Sono previsti interventi su invito e conferenze organizzare per tavoli tematici guidati da esperti. A questi si affiancheranno attività parallele come mostre, incontri, workshop e laboratori didattici per bambini.

This academic and artistic congress aims to deepen, from an architectural point of view, the new spatiality that has been generated since the 80s, and especially during the 21st century, in digital scenographic installations (artistic, cultural, scenic or audiovisual), due to the disruptive incorporation of software: videomapping, stagebots, sound environment, augmented reality, 3D modelling and projection, 360° vision, holograms.... This innovative multimedia management has given rise to possibilities of expression and visual configurations previously unthinkable. The scene becomes as illusionistic and immersive as in Italian theatre, while paradoxically becoming more interactive.

Architecture as an art of space can learn precise lessons from installations, which are more agile experimentations, because they are less attached to the regulations and purpose of the built environment. It seems appropriate to address this transfer of proceedings through interdisciplinary approaches of integration, interaction, interpretation or experience.

The Congress, coordinated by the Recognised Research Group (GIR) of the University of Valladolid 'ESPACIAR. Spatial categories in art and architecture', is part of the Research Project 'DIGITALSTAGE. Spatial analysis of digital scenographic installations of the 21st century' (2022-2025), which is part of the action ref. PID2021-123974NB-I00, funded by MICIU/AEI /10.13039/501100011033 and by FEDER, EU. State Programme to Promote Scientific-Technical Research and its Transfer, of the State Plan for Scientific, Technical and Innovation Research 2021-2023 (Government of Spain).

The call is addressed not only to the academic community but also to the world of artistic, scenic or audiovisual creation. It is an international proposal, with the presence of researchers from Italy (IUAV of Venice, Udine University, Sapienza University of Rome), Portugal (Porto University, Beira Interior University) and the United Kingdom (Nottingham Trent University) both in its Scientific Committee and in invited papers. Also taking part are members of various national institutions such as the University of Valladolid, the University of Alcalá, the European University of Madrid, the Pompeu Fabra University, the University of Salamanca, the San Pablo CEU University, the UNIR and the IE University, as well as international cultural and exhibition institutions such as JANA, UTOPI, DiiVANT, Studio M-IA and CamerAnebbia.

Participation is open to Master's and postgraduate students, undergraduate or master's degree students in Fine Arts, Architecture, Performing Arts, Audiovisuals, Cultural Management, Art History, Interior Design, Museography...

Contributions may take the form of written works or interpretative artistic pieces, with the only condition that they refer to the specific issues related to the peculiar spatiality of digital scenographic installations. A selection of works will be published in monographic issues of creative art journals or in an ISBN book, for which a specific indexing will be requested.

There will be invited lectures and regular conferences organised through thematic round tables chaired by experts combined with parallel activities, such as exhibitions, meetings, workshops and children's workshops.

Organisation

Grupo de Investigación reconocido de la Universidad de Valladolid (Gir-UVa)
ESPACIAR: Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas

Research Project: DIGITALSTAGE.

Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI

ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), funded by UE/FEDER/MCIN/AEI

All the selected contributions have undergone a Double-Blind Peer Review process carried out by an international committee of academic and artistic experts.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DIGITALSTAGE

Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI

REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

Directors

Jorge Ramos. Associate Professor · ETSAVa (ES)

Pablo Llamazares. PhD Researcher · ETSAVa (ES)

Daniel Barba. PhD Candidate · ETSAVa (ES)

Organising Committee

Fernando Zaparaín. Full Professor · ETSAVa (ES)

Javier Arias. Assistant Professor · ETSAVa (ES)

Javier Blanco. Assistant Professor · ETSAVa (ES)

Renato Bocchi. Ex-Full Professor · IUAV (IT)

Cristina Barbiani. PhD · IUAV (IT)

Valentina Rizzi. PhD Candidate · IUAV (IT)

Andrea Moneta. Senior Lecturer · NTU (UK)

Enrique Jerez. Assistant Professor · IE University (ES)

Vicente Alemany. Associate Professor · URJC (ES)

Raquel Sardá. Associate Professor · URJC (ES)

Diego Palacios. Assistant Professor · UNIR (ES)

International Academic Committee

Luis Barrero. PhD · USAL (ES)

Filippo Lambertucci. Associate Professor · Sapienza Università di Roma (IT)

Pedro Leão Neto. Assistant Professor · FAUP (PT)

Tomas Macsotay. Associate Professor · UPF (ES)

Jorge Marum. Assistant Professor · UBI (PT)

Federica Morgia. Associate Professor · Sapienza Università di Roma (IT)

Maria Neto. Assistant Professor · UBI (PT)

Claudia Pirina. Associate Professor · Università degli studi di Udine (IT)

Pisana Posocco. Associate Professor · Sapienza Università di Roma (IT)

Luis Ramón-Laca. Tenured Lecturer · Universidad de Alcalá (ES)

Miriam Ruiz. Assistant Professor · UBI (PT)

Miguel Santiago. Associate Professor · UBI (PT)

International Academic Committee

Esther Pizarro. Artist, Researcher and Professor · UEMadrid (ES)

Federica Andreoni. PhD Architect, Researcher and Cultural Manager · RAER (IT)

Amaya Bombín. Visual Artist (ES)

Andrés Carretero. Architect and Art Critic (MONTAJE). PhD(c) · ETSAM (ES)

José Luis Crespo. Assistant Professor. Universidad de Cuenca (Ecuador)

Liliana Fracasso. Artist, Architect and Geographer · Accademia di Belle Arti Venezia (IT)

Juan Carlos Quindós. Architect and Visual Artist (ES)

Pau Waelder. Art Critic, Curator and Researcher (ES)

Rodrigo Zaparaín. Architect and Scenographer (ES)

Conference program



Universidad de Valladolid
Grupo de Investigación Reconocido | ETSaVa

Categorías Espaciales en Arquitectura
y otras Disciplinas Artísticas

International Conference

ESPACIAR2025

directed by:
Jorge Ramos
Pablo Llamazares
Daniel Barba

Digitalstage

Spatial Analysis of Digital Stage Installations of the 21st Century

MADRID

28.02.2025

JANA Escuela Internacional
de Artes Escénicas

VENEZIA

28.03.2025

Fondazione Giorgio Cini

NOTTINGHAM

25.04.2025

NTU School of Art & Design
Design & Digital Arts Building



Luna © Juan Carlos Quintón, 2024

funded:



PROYECTO DE INVESTIGACION

DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

partners:



fondazione
GIORGIO CINI



ESCUELA
INTERNACIONAL
DE ARTES
ESCÉNICAS



Nottingham Trent
University

www.espaciarnet.net | gruposespaciarnet@gmail.com | [Univalladolid.es](http://www.univalladolid.es) | [ETSaVa](http://www.etsava.es) Avda. Salamanca 18, 47014, Valladolid (Spain)

- 10:15 - 11:00** Welcome & Keynote lecture |
Espacio aumentado y virtualidad híbrida
Fernando Zaparain Hernández · Universidad de Valladolid
- 11:00 - 11:45** Session 1 | Artistic projects & discussion
chair: Vicente Alemany · Universidad Rey Juan Carlos
El viaje del heroe
María Redondo · Universidad Politécnica de Madrid
Robot escénico: Interactividad espacial y audiovisual en tiempo real mediante Computer Visión
Óscar Martínez, Pau Cirre · UTOPI New Social Films
- 11:45 - 12:15** Coffee break
- 12:15 - 14:00** Session 2 | Academic research & discussion
chair: Javier Arias · Universidad de Valladolid
Del Drama al Pixel: Alexander McQueen y la digitalización de los desfiles de moda
Verónica García · Universidad Rey Juan Carlos
GRIS. Una escenografía superficial para títeres digitales
Javier Escalonilla · Universidad Camilo José Cela
Ópera: cuando la tecnología es arte. Sinergia entre sectores creativos, ética en la estética del paradigma y hologramas como narración
Fiorenza Ippolito · Universidad de Murcia
Estudio espacial de la opera Tosca: una reflexión escenográfica
Liuba González, Juan Luis Roquette · Uni. Rey Juan Carlos & Universidad de Navarra
Modelos digitales de arquitectura en la pintura y la ópera
Luis Ramón-Laca · Universidad de Alcalá
- 16:00 - 18:00** Session 3 | Academic research & discussion
chair: Javier Blanco · Universidad de Valladolid
Lenguajes de programación visual y creatividad computacional desde las Bellas Artes
Jose Antonio Vertedor · Universidad Rey Juan Carlos
James Turrell: La luz y la tecnología como herramientas de percepción espacial. Cuestiones fenomenológicas sobre el espacio, la luz y la ambigüedad arquitectónica
Alberto Diez · Universidad de Valladolid
De Pasolini a las nuevas formas de representación. El nuevo escándalo
Sara San Román · Universidad Rey Juan Carlos
La materialización de un espacio virtual. Toyo Ito en la instalación para el Pabellón del "Futuro de la Salud" de la Expo 2000 en Hannover
Alberto López, Sara Pérez, Iván I. Rincón · Universidad de Valladolid
Didáctica de los materiales en el diseño de zonas comunes residenciales a través de la neuroarquitectura. Analogía entre interiores construidos y escenarios virtuales del videojuego "Life is strange"
Luis I. Barrero · Universidad de Salamanca
- 18:00 - 18:30** Coffee break
- 18:30 - 19:30** Keynote lecture |
Luz, geometría y paisaje
Javier Riera · Visual artist
- 19:30 - 20:00** Final discussion
chair: Jorge Ramos · Universidad de Valladolid

09:00 - 10:00 Welcome & Keynote lecture |

Dall'analogico al digitale. Bill Viola a Venezia

Jorge Ramos Jular · Universidad de Valladolid

10:00 - 11:00 Session 1 | Artistic projects & discussion

chair: Francesco Zucconi · Università Iuav di Venezia

La questione media/ambiente nel dibattito dei film e media studies

Tra analogico e digitale. L'estensione del patrimonio immateriale nell'opera di Studio Azzurro

Edoardo Menon · Sapienza Università di Roma

Compressione di spazio e tempo. Amplificazione dell'intensità espressiva

Diana Carta · Sapienza Università di Roma

Producción de presencia y evocación del lugar: un viaje interactivo en la laguna de Venecia a partir de Santa Marta

Liliana Fracasso, Lorenzo Galletti, Chiara Marsano, Zhenghao Yang · Accademia di Belle Arti di Venezia

11:00 - 11:30 Coffee break

11:30 - 12:30 Keynote lecture |

Vedere l'invisibile: video installazioni immersive e metafore interattive

Matteo Tora Cellini Collettivo CamerAnebbia (Milano)

15:00 - 16:00 Session 2 | Academic research & discussion

chair: Federica Morgia · Sapienza Università di Roma

Lo spazio iconologico di Juan Navarro Baldeweg

Metamorfosi teatrali: re-azioni nella scenografia contemporanea

Manuela Ciangola, Francesco Masiello · Sapienza Università di Roma

Materia oscura. O della pervasività del linguaggio

Vittoria Silvaggi · Sapienza Università di Roma

Homebodies in Pixels

Valentina Rizzi · Università Iuav di Venezia

16:00 - 16:30 Coffee break

16:30 - 17:30 Keynote lecture |

Fra terra e stelle. Proiezioni dello spazio e nello spazio

Grazia Toderi + Gilberto Zorio · Visual artist

17:30 - 18:00 Final discussion

chair: Renato Bocchi

Special session International Cross-Disciplinary Seminar

REthinking Digital:

The Hybridisation of Architecture, Design, and Performance in New Spatial Contexts

10:00 Welcome & introduction | Design & Digital Arts building DDA103

Michael Marsden · Dean of School of Art and Design · NTU

Andrea Moneta · Course Leader of Design for Theatre and Live Performance · NTU

Daniel Barba · Espaciar Group · UVa

10:30 Speakers Talks | Design & Digital Arts building DDA103

Espaciar Group | Research Group of the University of Valladolid

Miriam Ruiz & Daniel Barba Spain

DIGITALSTAGE Research Project

Raquel Sardá & Vicente Alemany Spain

"Slightly out of focus" | Universidad Rey Juan Carlos & Museo N.C. Reina Sofia

Javier Arias & Javier Blanco Spain

"Flipped Classroom" | Universidad de Valladolid

Juan Carlos Quindós Spain

Architect and Visual Artist

Prof. Benachir Medjdoub United Kingdom

Professor of Digital Architecture & Director of Creative and Virtual Technologies
Research Lab at NTU

Jonathan Hamilton United Kingdom

Senior lecturer in Graphic Design, School of Art and Design

12:30 Q&A

chair: Andrea Moneta · Nottingham Trent University

13:00 Lunch & Networking | DDA102

14:00 Demonstration 1 | DDA103

Inmersive Space

Neil Dixon & Jonathan Hamilton

14:40 Demonstration 2 | DDA404

Virtual Production Studio & VP Optional Module

Matt Robinson & Brian Hurst

15:00 Demonstration 3 | Maudsley building

Virtual Technologies Research Lab

Prof. Benachir Medjdoub

15:45 Panel and Q&A | Waverley Building Theatre WAV125

16:30 Final discussion

chair: Daniel Barba · Universidad de Valladolid

Introduction

Categorías espaciales en las instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI

Spatial Categories in the Digital Stage Installations of the 21st Century

Fernando Zaparaín, Jorge Ramos, Pablo LLamazares, Daniel Barba

Grupo Espaciar · Universidad de Valladolid

Se propone con estas líneas una breve reflexión sobre algunos de los recursos espaciales más característicos de las nuevas escenografías virtuales. Estos montajes escénicos son en buena medida disruptivos respecto a todo lo anterior (Dixon), en muchos aspectos técnicos y plásticos, aunque siguen persiguiendo el primitivo sueño de crear un marco ilusorio para los relatos y los ritos, implícito ya en las sombras del fuego sobre la caverna. De todas formas, pueden rastrearse sus orígenes conceptuales en algunas grandes renovaciones planteadas durante el siglo XX, como son: el teatro post-dramatúrgico, más independiente del texto, la interactividad de los escenarios virtuales en los videojuegos y la aparición de un formato ambiental multimedia llamado instalación artística.

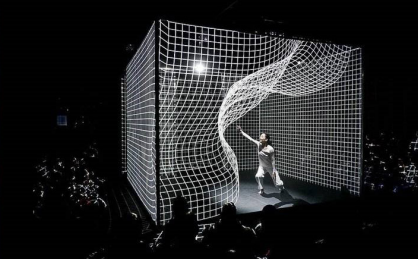
En cuanto a lo post-dramatúrgico, las recientes escenografías virtuales continúan con el reto lanzado por Georg Fuch en 1909, de “reteatralizar el teatro”, liberando lo escénico (mimesis) del predominio de lo verbal (logos), hasta el extremo de proponer representaciones solo basadas en la imagen, la luz, el ritmo, o el ambiente sonoro, incluso sin narrativa ni actor (Sánchez Martínez). Para conseguirlo, los nuevos medios audiovisuales prolongan la renovación del escenario planteada a lo largo del XX, desde Appia y Craig, hasta Wilson o Lepage, que ampliaron la palabra con el objeto, el espectador, la imagen, el sonido, la máquina o la iluminación. También entroncan con los entretenimientos de masas del XIX y sus nuevos formatos como fantasmagorías, panoramas o montañas rusas, acentuando todavía más la cultura del espectáculo (Debord).

Respecto a la interactividad, sobre todo en el siglo XXI, se ha contado con software que permite una verdadera relación en tiempo real del actor o el espectador con su contexto, deudora de los videojuegos (Márquez).

el espacio está sustituyendo al tiempo

Chaikovsky. El lago de los cisnes (1877)

Adrien M & Claire B. Hakanai (2013)



La tercera referencia importante que subyace en lo virtual es el formato de la instalación artística, porque con ella surgió, desde los 60, una nueva espacialidad atenta a la interacción entre contenedor, objeto y observador, para introducir una diégesis, o generar atmósferas sonoras y visuales. Ya se manifestaban ahí dos notas propias de lo audiovisual, heredadas también por los videojuegos: su formato multimedia como nueva obra de arte total, y su dimensión escénica.

Como consecuencia de estos antecedentes, según diversos autores (Baudrillard, Debord, Jameson, Darley, Virilio), en nuestra creciente cultura del espectáculo se están acentuando dos fenómenos, entre otros: “el espacio está sustituyendo al tiempo”, y “la superficie está sustituyendo a la profundidad”.

El mayor interés por lo espacial frente a lo temporal estaría relacionado con la crisis de confianza postmoderna en la historia, entendida desde el XIX como progreso necesario y devenir del Absoluto. El espacio escénico ya no sería tanto el lugar donde desplegar esa narrativa histórica, sino una construcción en sí misma, que no necesita de un texto, y puede hacerse con imágenes, emociones o movimientos del cuerpo. Se puede comprender mejor este desplazamiento, al comparar una disposición escénica clásica del Lago de los cisnes, puesta al servicio del relato, con las sugerentes performances digitales de Adrien M & Claire B, carentes de texto. En el primer caso, las evoluciones sobre el suelo corresponden con las incidencias del cuento y las acciones de sus personajes, mientras en el segundo ejemplo, lo que interesa, no es tanto una progresión de sucesos, sino interactuar con un marco tridimensional evocador (fig. 1).

la superficie está sustituyendo a la profundidad

Piero della Francesca. La Flagelación (1468)



Frank Stella. The Marriage of Reason and Squalor (1959)



En cuanto a la escenografía digital, el predominio del espacio se traduce en la superación de la promenade prefijada de Le Corbusier, ya anunciada por él mismo en el Pabellón Philips (1958). Más que una secuencia, lo virtual ofrece una acumulación de impresiones, un espacio todavía más fragmentario que el de las primeras vanguardias modernas, hecho de luz, sonido e interacción.

Por otro lado, cuando se sugiere que “la superficie está sustituyendo a la profundidad”, es porque la superabundancia de imágenes lleva a la prevalencia de lo efectista, vistoso y espectacular, por encima del contenido. Desde el Renacimiento, las representaciones aspiraron a conseguir una ilusión de realidad cada vez mayor (Gombrich), pero requerían una lenta elaboración reservada a expertos, que inclinaba a cargarlas de muchas capas de significado, siempre en alianza con el texto. Como recuerda Barthes, la imagen es mejor para denotar realidades (mímesis), pero necesita de la palabra para connotar matices simbólicos o de tiempo. Con la fotografía y la reproducibilidad técnica a gran escala (Benjamin), mejoró tanto la verosimilitud, que fue aumentando la fascinación por cuestiones denotativas, superficiales y de textura, mientras pasaba a un segundo plano la significación de ideas o emociones (Darley). Este fenómeno se ha acentuado más con la irrupción de lo digital, porque la potencia técnica se aprovecha para subyugar a las masas con nuevos medios de entretenimiento, como los videojuegos o los espectáculos audiovisuales.

En lo espacial, esto se traduce en una mayor importancia de la envolvente (Trovato), la luz y las texturas, frente al contenido tridimensional interior. Por ejemplo, el planeamiento perspectivo de una obra de Piero della Francesca, se realizaba al servicio de una narrativa, desglosando con un marco

arquitectónico ideal varias escenas y personajes, según distintos planos paralelos al del cuadro. Había una espacialidad reconocible, cuya profundidad quiere representar la real y de esa manera remitir a episodios ampliamente compartidos. En cambio, una pintura minimalista de Frank Stella, no pretende aludir a nada concreto ni significarlo; es autorreferencial, toda superficie, con un relieve óptico que desarrolla geométricamente el plano. El espacio ya no se percibe en sí mismo, sino a través de una abstracción que llega a sustituirlo (fig.2). En las instalaciones escenográficas digitales, la experiencia no tiene lugar en la realidad construida, sino en una construcción de apariencia real, pero que es virtual. De esa forma desaparecen las percepciones táctiles y cinestésicas, que se producen en una tridimensionalidad real, y quedan las únicas impresiones factibles sobre una interface: ópticas y sonoras. Esto supone una sutil sustitución de la ilusión de realidad por una realidad artificial. Como explicó Baudrillard, la imagen ha ido pasando, de reflejar una realidad profunda, a ser un puro simulacro en sí misma.

De la reflexión anterior sobre las diferencias conceptuales entre el espacio físico y el digital, se desprenden algunas características que destacan en este último, como: desmaterialización, cinestesia, tridimensionalidad, inmersividad, interactividad o conectividad, cuyo denominador común podría resumirse en la categoría de aumento. En buena parte, no han surgido solo en lo digital, y vienen fraguando a lo largo de todo el siglo XX, sobre todo en los medios audiovisuales, la comunicación, los espectáculos de masas y el entretenimiento. Aquí no se pretende desarrollarlos extensamente, pero al menos pueden ejemplarizarse con una aplicación tan reciente como Pokemon Go.

La desmaterialización propia de la escena digital se produce en este juego cuando se apoya en localizaciones reales, pero mediatizadas por una pantalla. Además, sobre esa primera virtualidad, se introduce una segunda, pues aparecen las figuras fantásticas, aunque con una narratividad más limitada de lo normal, porque se reduce a movimiento, captura y genealogía.

Hay una primera cinestesia física porque, frente a otros videojuegos, el usuario debe desplazarse por un escenario urbano real, aunque el verdadero transcurso lúdico tiene lugar en el espacio de la pantalla.

La tridimensionalidad también es doble, con una base real, pero percibida a través del móvil, por lo que se convierte en imagen plana.

La inmersividad es connatural a la arquitectura, sobre todo interior, y Wagner la acentuó en Bayreuth partiendo del teatro a la italiana. Pero, como demuestra Pokemon Go, las escenografías digitales cuentan con medios de sugestión tan poderosos que, sin usar una caja oscura, consiguen arrancar al usuario de su contexto cotidiano, incluso mientras le dejan permanecer en él.

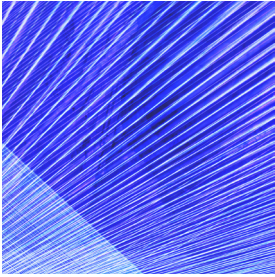
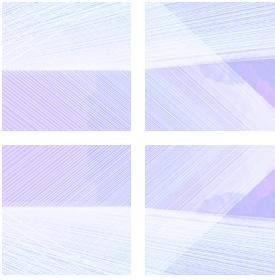
También la interactividad es una de las categorías espaciales más originales que aporta lo digital, porque hasta el momento, el espacio se podía

experimentar más o menos libremente, pero el espectador tenía pocas opciones para alterarlo. En este caso, es posible decidir hacia donde mirar, relacionarse con los Pokemon allí donde aparecen, capturarlos, o pasar a nuevos emplazamientos.

La conectividad electromecánica y audiovisual no ha hecho más que aumentar desde el siglo XIX, pero en lo que respecta al espacio digital, está permitiendo disfrutarlo colectivamente en tiempo real, sin compartir el mismo emplazamiento. La arquitectura no existe hasta que es usada, y esta experiencia acaba siendo comunitaria (Virilio), como en los medios audiovisuales. Hasta ahora era necesario coincidir físicamente, pero lo virtual está añadiendo ubicuidad y simultaneidad.

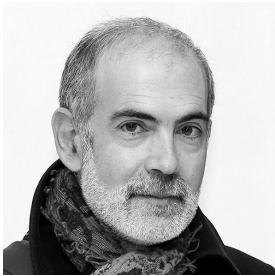
Todas estas categorías confluyen en el aumento, quizás lo más característico y novedoso de este videojuego, porque hasta hace poco era difícil generalizarlo, y casi solo estaba disponible en simuladores profesionales. Los espacios aumentados se asemejan al mapa que, para interpretar una realidad inabarcable, añade vectores, textos, marcadores o iconos. De esta forma se pone algo de orden en la “selva de lo real”. No se diseña un espacio ilusorio; se implementa el significado del existente, mediante la superposición de una imagen y su narrativa asociada. Algo así había intuido el Land Art, cuando alteraba las condiciones de un lugar mediante el extrañamiento de introducir un elemento ajeno.

Estas y otras condiciones, permiten hablar de un espacio específico de las instalaciones escenográficas digitales, cuyas raíces deben ser exploradas en los espectáculos de masas del siglo XIX, pero cuyo carácter disruptivo también merece ser destacado.



Madrid

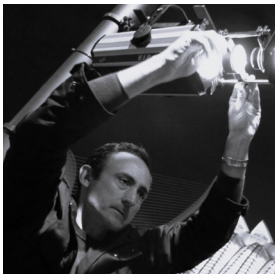
Madrid lecturers & chairs



Fernando Zaparaín

Keynote lecturer

Architect and PhD (1995), Full Professor of Architectural Projects at Valladolid School. Director of Research Team ESPACIAR, focusing on spatial categories in arts. Partner at amas4arquitectura, recognized for public concrete buildings (Silver Medal Interarch'97, AIA Honour Award 2019). Published in indexed journals, exhibited paintings in Paris, Madrid, and more. Visiting professor at prestigious international institutions.



Javier Riera

Keynote lecturer

Born in Avilés, Spain, Javier Riera is a visual artist blending geometry and nature through light projections on landscapes, evoking Land Art. His meditative works, captured through photography without digital manipulation, expand perception. Exhibited at Reina Sofía, MUSAC, and global venues, his art is held in collections like Banco de España. He teaches at PHotoESPAÑA and Universidad Francisco de Vitoria.

Vicente Alemany

Fine Arts professor since 2001, teaching over fifteen subjects in Contemporary Art Theory and artistic practice, including Painting and Scenographic Design. His research focuses on art installations, contemporary painting, heritage, and art-scenography connections. Specializing in visual arts and exhibition spaces, his work explores Land Art, urban interventions, and projections. Published in prestigious journals and by leading publishers.



Javier Arias

Architect and Doctor from the University of Valladolid, awarded the Extraordinary Doctorate Prize (2017). Co-founder of Arias Garrido arquitectos, specializing in rehabilitation, housing, and urban projects. Recognized with multiple awards, including eight from the Castilla y León Architecture Awards. His work has been widely exhibited and published.



Javier Blanco

Architect, PhD in Modernity and Contemporaneity in Architecture. Specializes in ephemeral architecture and installations, with projects like Museo PATIO HERRERIANO, nominated for the Mies van der Rohe Award (2013). Awarded in ARQANO and Castilla y León Architecture Awards. Professor, innovator in pedagogy, and co-founder of efimerARQ, exploring interactive spaces.



El viaje del heroe **The Hero's journey**

María Redondo

Universidad Politécnica de Madrid

Los festivales de iluminación artificial transforman los espacios cotidianos al otorgarles nuevos significados mediante la luz y la alteración visual. A través de estas intervenciones, se revelan historias que trascienden lo físico y permiten comprender el espacio público como un escenario teatralizable.

Nuestra instalación reflexionaba sobre el viaje del héroe utilizando técnicas de visual storytelling. La montaña, con su forma natural, se convirtió en el marco perfecto para desarrollar esta narrativa. A lo largo de su ladera, una serie de escenas iluminadas contaban la historia de un héroe que, como todos nosotros, enfrenta desafíos, renace y regresa transformado. Este viaje simbólico busca resonar en cada espectador, quien, al final del recorrido, regresa a su realidad con una nueva perspectiva.

Presentamos en este congreso un video de la instalación creada en 2022, ya que su integración con el entorno natural es esencial y no podría reproducirse fuera de ese contexto sin alterar su esencia.

Artificial lighting festivals transform everyday spaces by giving them new meanings through light and visual alteration. Through these interventions, stories are revealed that transcend the physical and allow us to understand public space as a theatrical stage.

Our installation reflected on the hero's journey using visual storytelling techniques. The mountain, with its natural form, became the perfect setting to develop this narrative. Along its slope, a series of illuminated scenes told the story of a hero who, like all of us, faces challenges, is reborn and returns transformed. This symbolic journey seeks to resonate with each viewer, who, at the end of the journey, returns to his or her reality with a new perspective.

We present in this congress a video of the installation created in 2022, since its integration with the natural environment is essential and it could not be reproduced outside that context without altering its essence.

Robot Escénico. Interactividad espacial y audiovisual en tiempo real mediante computer visión

Scenic Robot. Spatial and Audiovisual Real-Time Interactivity using Computer Vision

Óscar Martínez, Pau Cirre

UTOPI New Social Films

El Robot Escénico es un prototipo que transforma el espacio escénico en un entorno dinámico e interactivo mediante sistemas de computer vision. El proyecto evoluciona desde las investigaciones en interfaces naturales iniciadas en 2011 por Útopi hasta la implementación actual con los sistemas avanzados de visión artificial y lenguajes de programación.

Utilizando tecnologías como cámaras de mapas de profundidad (Depth Map o Active Visión) y entornos de programación y librerías específicas como Python, OpenCV, Mediapipe, el sistema permite la detección de movimientos y gestos para activar eventos audiovisuales -o domóticos- en tiempo real.

El prototipo explora tres aspectos fundamentales: la redefinición de la relación performer espacio mediante triggers espaciales, la creación de zonas interactivas tridimensionales y el desarrollo gráfico e interactivo de una “sombra digital” como entidad performativa autónoma.

Esta propuesta, se alinea con la investigación sobre espacialidad digital del grupo ESPACIAR, y su proyecto DIGITAL STAGE, contribuyendo a la evolución de las instalaciones escenográficas del siglo XXI. Las conclusiones sintetizan los aportes del Robot Escénico al campo de las artes escénicas digitales, instalaciones museísticas y su potencial para futuras investigaciones y desarrollos.

The Scenic Robot is a prototype that transforms the stage space into a dynamic and interactive environment through computer vision systems. The project evolves from natural interface research initiated by Útopi in 2011 to the current implementation with advanced artificial vision systems and programming languages.

Using technologies such as depth mapping cameras (Depth Map or Active Vision) and specific programming environments and libraries like Python, OpenCV, and Mediapipe, the system enables the detection of movements and gestures to trigger audiovisual (or home automation) events in real-time.

The prototype explores three fundamental aspects: redefining the performer-space relationship through spatial triggers, creating three-dimensional interactive zones, and the graphic and interactive development of a “digital shadow” as an autonomous performative entity.

This proposal aligns with the digital spatiality research of the ESPACIAR group and its DIGITAL STAGE project, contributing to the evolution of 21st-century scenographic installations. The conclusions synthesize the Scenic Robot’s contributions to the field of digital performing arts, museum installations, and its potential for future research and developments.

Madrid Session 2 | Academic research

chair: **Javier Arias** · Universidad de Valladolid

Del Drama al Pixel: Alexander McQueen y la digitalización de los desfiles de moda (1995-2010)

From Drama to Pixel: Alexander McQueen and the Digitalisation of Fashion Shows (1995-2010)

Verónica García

Universidad Rey Juan Carlos

Alexander McQueen fue un pionero en la digitalización de los desfiles de moda, marcando un antes y un después en la industria mediante el uso de tecnologías innovadoras como el videomapping, los hologramas, las instalaciones de video y otros recursos multimedia. A lo largo de su carrera, McQueen combinó lo teatral y lo performático con herramientas tecnológicas para crear experiencias escénicas únicas, altamente inmersivas e interactivas. Su capacidad para transformar el espacio escenográfico a través de la tecnología digital rompió los límites tradicionales de la presentación de colecciones, elevando la moda a un nivel completamente nuevo.

Algunos de sus desfiles más emblemáticos serán objeto de un análisis detallado para comprender cómo McQueen empleó la tecnología no solo para contar historias, sino también para conectar emocionalmente con su audiencia, convirtiendo los desfiles de moda en una auténtica obra de arte total.

El impacto de McQueen en la moda contemporánea trasciende su diseño visionario. Su enfoque disruptivo al emplear la tecnología abrió nuevas vías para la interacción entre el espectador, el espacio y la colección.

Alexander McQueen was a pioneer in the digitalisation of fashion shows, marking a turning point in the industry through his use of innovative technologies such as videomapping, holograms, video installations, and other multimedia resources. Throughout his career, McQueen combined theatrical and performative elements with technological tools to create unique, highly immersive, and interactive stage experiences. His ability to transform the scenographic space through digital technology broke traditional boundaries in the presentation of collections, elevating fashion to an entirely new level.

Some of his most iconic shows will be analysed in detail to understand how McQueen utilised technology not only to tell stories but also to connect emotionally with his audience, transforming fashion shows into a total work of art.

McQueen's impact on contemporary fashion extends beyond his visionary design. His disruptive use of technology opened new avenues for interaction between the spectator, the space, and the collection.

GRIS. Una escenografía superficial para títeres digitales

GRIS. A superficial set design for digital puppets

Javier Escalonilla

Universidad Camilo José Cela

El videojuego GRIS (Nomada Studio, 2018) ha sido calificado como “artístico” y para explorar sus vínculos con el arte se han realizado análisis enfocados más en el simbolismo del color que en los aspectos pictóricos. Pero lo que realmente dota de singularidad al videojuego es su concep art, que utiliza recursos escenográficos propios del teatro. La presente investigación se centra en la experiencia estética de lo bonito frente a lo subyugador, y da preferencia a la eficacia del juego por encima del efecto narcotizante de la imagen. Busca paralelismos con Egon Schiele, Moebius o Calder. Explora la interactividad que provoca la profundidad fragmentada en capas y la representación en un diédrico “luminar”, frente al espacio continuo e infinito de la perspectiva lineal. Analiza los escenarios del juego inspirados en la arquitectura mogol. Explora la estructura del mapa y su semejanza con la Wall House de Jonh Hejduk. Finalmente indaga en la genealogía teatral presente en la obra de la cineasta Lotte Reiniger, así como en la construcción de los acuarios Iwagumi. En resumen, esta ponencia estudia cómo construir un layout para títeres digitales aplicando recursos espaciales varios.

The video game GRIS (Nomada Studio, 2018) was described as artistic, and to explore its connections with art, analyses focusing more on the symbolism of color than on pictorial aspects were carried out. However, what truly makes the video game unique is its concept art, which uses theatrical scenographic elements. This research analyzes the aesthetic experience of beauty versus the captivating, addressing the effectiveness of the game against the narcotizing nature of the image. It seeks parallels with Egon Schiele, Moebius, or Calder. The interactive effect of fragmented depth in layers is explored, as well as the representation in a “luminar” dihedral as opposed to the continuous and infinite space of linear perspective. The game’s environments, inspired by Mughal architecture, are analyzed, as well as the structure of the map and its similarity to Jonh Hejduk’s Wall House. Finally, the theatrical genealogy is examined through the work of filmmaker Lotte Reiniger and the construction of Iwagumi aquariums. Therefore, this paper studies how, through different resources linked to spatiality, a layout for digital puppets can be built.

Ópera: Cuando la Tecnología es Arte. Sinergia entre Sectores Creativos, Ética en la Estética del Paradigma y Hologramas como Narración

Opera: When Technology Becomes Art. Synergy Between Creative Sectors, Ethics in the Aesthetics of the Paradigm, and Holograms as Narrative

Fiorenza Ippolito
Universidad de Murcia

La ópera ha experimentado una evolución hacia lo virtual, impulsada por tecnologías. Los decorados virtuales, como paisajes o interiores, reemplazan el diseño físico. Tecnologías emergentes, como los hologramas, han transformado la "virtualidad" de la ópera, creando representaciones inmersivas y realistas. Permiten a los directores generar efectos hiperrealistas e introducir personajes o elementos narrativos que interactúan con los artistas. Es posible revivir figuras históricas, como la cantante Maria Callas, fallecida en 1997, en conciertos "por holograma y orquesta en vivo" (2020), o hacer saltos temporales, como el de Alexandra Ferri interpretando Giulietta e Romeo a los 18 años y a los 52 (2018). Ya no se trata de simples efectos decorativo, sino narrativas que requieren una carga dramática creativa. Esto nos plantea interrogantes éticos y estéticos que exploran la relación entre tecnología, técnica, contenidos y proceso creativo. ¿Son parte vital del diseño creativo o meros "soportes"? ¿Puede la tecnología considerarse arte? ¿Nace el nuevo técnico virtual? ¿Es el técnico un nuevo creador? A través de la reflexión sobre el holograma, se busca comprender cómo lo virtual puede fomentar en la ópera contemporánea una sinergia creativa entre distintas disciplinas, considerándolo, en todos los efectos, como una forma más de arte.

Opera has undergone an evolution toward the virtual, driven by technology. Virtual sets, such as landscapes or interiors, replace physical design. Emerging technologies, such as holograms, have transformed the "virtuality" of opera, creating immersive and realistic representations. They enable directors to generate hyper-realistic effects and introduce characters or narrative elements that interact with the performers. It is possible to resurrect historical figures, such as the singer Maria Callas, who passed away in 1997, in "hologram and live orchestra" concerts (2020), or create temporal jumps, like that of Alexandra Ferri performing Giulietta e Romeo at the ages of 18 and 52 (2018). These are no longer mere decorative effects, but narratives that require creative dramatic input. This raises ethical and aesthetic questions that explore the relationship between technology, technique, content, and the creative process. Are they a vital part of the creative design, or merely "supporting tools"? Can technology be considered art? Does the new virtual technician emerge? Is the technician a new creator? Through reflection on the hologram, this seeks to understand how the virtual can foster creative synergy between different disciplines in contemporary opera, considering it, in all respects, as another form of art.

Estudio espacial de la ópera Tosca:

Una reflexión escenográfica

Spatial study of the opera Tosca:

A scenographic reflection

Liuba González, Juan Luis Roquette

Universidad Rey Juan Carlos & Universidad de Navarra

El estudio, realizado en el marco del proyecto Campus Creativo del Museo Universidad de Navarra-MUN/UNAV, recoge la investigación dramaturgico-espacial de la ópera Tosca de Giacomo Puccini y su propuesta escenográfica, atendiendo a la complejidad y profundidad de su estructura narrativa en tres actos. Primer acto: Sant'Andrea della Valle, segundo acto: Palazzo Farnese y tercer acto: Castillo de Sant'Angelo. Nuestro objetivo se centra en la preeminencia de la arquitectura proyectada mediante telones digitales, intervenidos con IA generativa, previo estudio de las fuentes históricas (planos de los edificios, bocetos, ilustraciones...), para la recreación de tres espacios escénicos, así como el estudio de su impacto sobre otros elementos y dispositivos escenográficos del diseño. Se evalúa la relevancia de la representación virtual, idealizada en los fondos escénicos proyectados, no como medio de reproducción y ampliación del paisaje, alimentando las convenciones y expectativas que aluden a la tradición narrativa de la escenografía y su función gráfica (Pavis, 2008), sino como poesía escénica; resultado de la metamorfosis de la música y la imagen simbólica, a modo de arquitectura emocional proyectada del estado psíquico de los personajes. Asimismo, se valoran las posibilidades de las escenografías proyectadas y el uso de la IA como lenguaje escenográfico experimental, sugiriendo el modo de implementar diseños sostenibles y eficientes, optimizando recursos de producción, abriendo nuevos campos de innovación e investigación artística. Entre otros aspectos, se concluye que la arquitectura proyectada es un recurso exportable desde el campo de las artes escénicas al campo del diseño arquitectónico, y más específicamente, a la parte creativa que concierne a las primeras fases de ideación y a las últimas fases de acabado, rescatando para la arquitectura su extensión "escenográfica", validando su dimensión humanística, cultural y poética.

This study, conducted under the Creative Campus project of the Museo Universidad de Navarra, explores the dramaturgical-spatial aspects of Puccini's opera Tosca and its scenographic proposal. It focuses on the narrative complexity of the three acts: Sant'Andrea della Valle, Palazzo Farnese, and Castel Sant'Angelo. The research emphasizes the prominent role of digitally-created architecture, enhanced by generative AI, in recreating the three stage spaces. Historical sources like building plans, sketches, and illustrations were used as references. The study also examines how this virtual architecture influences other scenographic elements. The projected stage backgrounds are viewed not merely as a means to reproduce the landscape, but as "scenic poetry" – the result of transforming music and symbolic imagery into an emotional architecture reflecting the characters' psychological states. The study further assesses the potential of projected scenography and AI as an experimental scenographic language, suggesting possibilities for sustainable and efficient designs, optimized resource use, and new avenues for artistic innovation. In conclusion, the research suggests that projected architecture can be applied beyond performing arts to architectural design, particularly in the creative phases of ideation and finishing, highlighting the "scenographic" aspect of architecture and its humanistic, cultural, and poetic dimension.

Modelos digitales de arquitectura en la pintura y la ópera. Algunas reflexiones sobre modelos elaborados *a posteriori* y *a priori*

Digital models of architecture in painting and opera. Some reflections on models prepared *a posteriori* and *a priori*

Luis Ramón-Laca

Universidad de Alcalá

Partiendo de una primera reflexión sobre la naturaleza de los modelos como herramienta que sería reflejo, según Leon Battista Alberti, de la inteligencia del autor del proyecto, se reflexiona en esta comunicación sobre la elaboración de modelos tridimensionales virtuales (digitales) de espacios arquitectónicos en dos campos diferentes: reconstrucción de espacios representados en obras de pintura, es decir, modelos elaborados *a posteriori* sobre la base de una reconstrucción perspectiva de dichos espacios; creación de escenografías digitales para el ensayo de óperas, es decir, modelos elaborados *a priori*. En ambos casos, más importante que la representación realista de los motivos decorativos, parece la correcta definición de las cualidades aéreas, es decir, la calidad sensorial de los espacios representados, así como de las cualidades de los materiales utilizados para construir dichos espacios, es decir, brillo, color y textura de estos. El software actual permite conseguir brillantes resultados, suponiendo una cierta destreza en su utilización, de modo que la elaboración de modelos digitales en un campo artístico determinado, en concreto de la arquitectura, puede servir de modelo o referencia en el caso de otro campo artístico, como la ópera, y viceversa. Para desarrollar estas reflexiones, se proponen algunos ejemplos tomados de la historia de la pintura, como por ejemplo la reconstrucción de cuadros de Jacopo Tintoretto, Diego Velázquez o Johannes Vermeer, de la arquitectura, a través del proyecto de rehabilitación de la antigua Casa del Campo de Felipe II en Madrid, o de la ópera Peter Grimes, obra de Benjamin Britten, con escenografía de Deborah Warner.

Starting from a first discussion on the nature of models as a tool that, according to Leon Battista Alberti, would reflect the intelligence of the author of the design, this communication deals with the development of virtual three-dimensional (digital) models of architectural spaces in two different fields: reconstruction of spaces represented in works of painting, that is, models developed *a posteriori* based on a perspective reconstruction of said spaces; creation of digital sets for opera rehearsals, that is, models elaborated *a priori*. In both cases, more important than the realistic representation of the decorative motifs, seems the correct definition of the aerial qualities, that is, the sensory quality of the spaces represented, as well as the qualities of the materials used to build such spaces, i.e. the brightness, color and texture of these. Current software allows brilliant results to be achieved, assuming a certain skill in its use, so that the development of digital models in a specific artistic field, specifically architecture, may serve as a model or reference in the case of another artistic field, like opera, and vice versa. To develop these reflections, some examples taken from the history of painting are proposed, such as the reconstruction of paintings by Jacopo Tintoretto, Diego Velázquez or Johannes Vermeer, from architecture, the rehabilitation of the old Casa del Campo of Philip II in Madrid, or the opera Peter Grimes, a work by Benjamin Britten, with scenography by Deborah Warner.

Madrid Session 3 | Academic research

chair: **Javier Blanco** · Universidad de Valladolid

Lenguajes de programación visual y creatividad computacional desde las Bellas Artes

Visual programming languages and creative coding. A Fine Arts view

Jose Antonio Vertedor

Universidad Rey Juan Carlos

Desde el surgimiento de las computadoras hemos asistido a la aparición de numerosas tendencias artísticas como pueden ser la Computer Art, Net Art o las prácticas de Live Coding. Desde ámbito de las Bellas Artes observamos cómo estas dinámicas de producción artística reflejan la potencia y versatilidad del trabajo con lenguajes de programación. Estas prácticas no solo han transformado la manera en la que se crea y se percibe el arte, sino que también han abierto un diálogo sobre la relación entre tecnología y creatividad además de poner el foco de atención en metodologías que emergen en la era digital. Este trabajo abordará el impacto de estas tendencias y su evolución en la práctica artística contemporánea a través de algunos ejemplos prácticos. Se destacarán los lenguajes de programación visual (VPL) actuales como medio fundamental en el futuro de las nuevas generaciones de artistas. La observación de producciones artísticas del ámbito profesional, servirán como soporte conceptual de base para esta investigación. En este sentido, este estudio sostiene que los principios sobre los que deben formarse el alumnado de la nueva generación artística deben suponer el foco principal de la sociedad digital.

Since the advent of computers, we have signed the emergence of numerous artistic trends such as Computer Art, Net Art, and Live Coding practices. From the branch of Fine Arts, we observe how these artistic production dynamics reflect the power and versatility of working with programming languages. These practices have not only transformed the way art is created and perceived. They have also opened a dialogue about the relationship between technology and creativity, while highlighting methodologies that emerge in the digital age. This work will address the impact of these trends and their evolution in contemporary artistic practice through some practical examples. Current visual programming languages (VPL) will be highlighted as a fundamental medium for the future of new generations of artists. The observation of artistic productions in the professional field will serve as a conceptual basis for this research. In this sense, this study argues that the principles on which the new generation of artists should be trained must be the focus of the digital society.

James Turrell: La luz y la tecnología como herramientas de percepción espacial. Cuestiones fenomenológicas sobre el espacio, la luz y la ambigüedad arquitectónica

James Turrell: Light and Technology as Tools for Spatial Perception. Phenomenological Questions on Space, Light, and Architectural uncertainty

Alberto Diez

Universidad de Valladolid

La percepción del espacio ha sido un tema central en el arte y la arquitectura. James Turrell, artista estadounidense, utiliza la luz como material central para desafiar las nociones tradicionales de espacio y tiempo, generando experiencias ambiguas que disuelven los límites entre lo real y lo ilusorio. Desde un enfoque fenomenológico, basado en Husserl y Merleau-Ponty, este artículo analiza las obras clave de Turrell (Afrum I y Skyspaces) en relación con la arquitectura contemporánea. Se establecen comparaciones con Steven Holl (D.E. Shaw & Co. Offices), Sigurd Lewerentz (Iglesia de San Marcos) y Jørn Utzon (Can Lis), donde el detalle constructivo y la idea generadora logran experiencias perceptivas similares. La discusión final plantea la necesidad de cuestionar si es relevante distinguir entre lo real y lo tecnológico o si la genialidad reside en esa ambigüedad.

The perception of space has been a central theme in art and architecture. James Turrell, an American artist, uses light as a central material to challenge traditional notions of space and time, generating ambiguous experiences that dissolve the boundaries between the real and the illusory. From a phenomenological approach, based on Husserl and Merleau-Ponty, this article analyzes Turrell's key works (Afrum I and Skyspaces) in relation to contemporary architecture. Comparisons are drawn with Steven Holl (D.E. Shaw & Co. Offices), Sigurd Lewerentz (St. Mark's Church) and Jørn Utzon (Can Lis), where constructive detail and generative idea achieve similar perceptual experiences. The final discussion raises the need to question whether it is relevant to distinguish between the real and the technological or whether genius resides in this ambiguity.

De Pasolini a las nuevas formas de representación. El nuevo escándalo

From Pasolini to the new forms of representation. The new scandal

Sara San Román

Universidad Rey Juan Carlos

Pier Paolo Pasolini utilizó el escándalo como una herramienta para cuestionar y reconfigurar las normas sociales y culturales de su época. A través de la violencia simbólica, la iconografía popular y el erotismo explícito, desafiaba la moral dominante y forzaba al espectador a confrontar su propia incomodidad, implicándolo emocional y éticamente. En su obra, el escándalo no era un fin en sí mismo, sino un medio para revelar las tensiones ocultas en una sociedad que consideraba en decadencia.

En la actualidad, este enfoque transgresor ha evolucionado gracias al desarrollo de nuevas tecnologías y formas de representación escénica. Mientras que en Pasolini el escándalo residía en el contenido narrativo y estético, hoy también se manifiesta en la manipulación del espacio y la percepción sensorial. Las experiencias inmersivas, facilitadas por tecnologías digitales, desorientan e impactan al público al fragmentar la realidad y borrar las fronteras entre lo material y lo virtual.

A través de un análisis comparativo entre la obra de Pasolini y las innovaciones contemporáneas, se observa que el escándalo moderno no solo desafía valores morales, sino que también subvierte la percepción tradicional del espacio y la narrativa, creando nuevas formas de provocación escénica.

Pier Paolo Pasolini used scandal as a tool to question and reshape the social and cultural norms of his time. Through symbolic violence, popular iconography, and explicit eroticism, he challenged dominant morality and forced the audience to confront their own discomfort, engaging them both emotionally and ethically. In his work, scandal was not an end in itself but a means to expose the hidden tensions within a society he deemed in decline.

Today, this transgressive approach has evolved through the development of new technologies and forms of stage representation. While Pasolini's scandal lay in narrative and aesthetic content, it now also emerges from the manipulation of space and sensory perception. Immersive experiences, enabled by digital technologies, disorient and impact the audience by fragmenting reality and blurring the boundaries between the material and the virtual.

Through a comparative analysis of Pasolini's work and contemporary innovations, it becomes clear that modern scandal challenges not only moral values but also subverts traditional perceptions of space and narrative, crafting new forms of theatrical provocation.

La materialización de un espacio virtual. Toyo Ito en la instalación para el Pabellón del “Futuro de la Salud” de la Expo 2000 en Hannover

The materialization of a virtual space. Toyo Ito at the installation for the “Health Futures” Pavilion at Expo 2000 in Hannover

Alberto López, Sara Pérez, Iván I. Rincón

Universidad de Valladolid

En el pabellón temático del “Futuro de la Salud” de la Expo del año 2000, celebrada en Hannover, el arquitecto japonés Toyo Ito actúa como “escenógrafo de excepción”, desarrollando una instalación sobre una nave existente. En su interior, Ito genera dos espacios independientes: el “bosque de la salud”, que actúa como vestíbulo de acceso y en el que se disponen una serie de formas orgánicas que sirven como soportes expositivos, y el “teatro del agua”, en el que los visitantes pueden relajarse sobre butacas de masaje diseñadas por Ito, mientras se proyectan imágenes de temática acuática sobre las paredes y el suelo. Se busca así generar un ambiente en el que los usuarios parecen sumergirse en un entorno líquido, asociado en el discurso teórico de Ito con la red electrónica de información global. De esta forma se recogen aquí muchas de las investigaciones llevadas a cabo por él en los años 80 y 90, propuestas en las que la arquitectura actúa como interfaz que nos permite descubrir e interactuar con los flujos invisibles que nos rodean, buscando conseguir, en última instancia, la materialización física de un espacio virtual.

In the “Health Futures” pavilion at the Expo 2000 in Hannover, Japanese architect Toyo Ito acted as an “exceptional set designer”, developing an installation on an existing warehouse. Inside, Ito created two independent spaces: the “health forest”, which acts as an entrance hall and where a series of organic forms are arranged as exhibition supports, and the “water theatre”, where visitors can relax on massage chairs designed by Ito, while images with an aquatic theme are projected onto the walls and floor. The aim is to create an ambience in which users seem to be submerged in a liquid environment, associated in Ito’s theoretical discourse with the global electronic information network. Thus, many of the investigations carried out by him in the 80s and 90s are collected here, proposals in which architecture acts as an interface that allows us to discover and interact with the invisible flows that surround us, seeking to achieve, ultimately, the physical materialization of a virtual space.

Didáctica de los materiales en el diseño de zonas comunes residenciales a través de la neuroarquitectura. Analogía entre interiores construidos y escenarios virtuales del videojuego *Life is strange*

Didactics of materials in the design of residential common areas through neuroarchitecture. Analogy between built interiors and virtual stages from the video game *Life is strange*

Luis I. Barrero

Universidad de Salamanca

La neuroarquitectura permite analizar la influencia del espacio construido sobre nuestro estado anímico, mental y corporal. El objetivo de esta investigación es exponer, mediante esta disciplina, la influencia de los materiales en los espacios residenciales, y más concretamente, en el diseño de sus zonas comunes. La metodología desarrollada está basada en la comparativa de estudios de casos concretos, utilizando dos mecanismos. Por un lado, la analogía de dos disciplinas diferentes, la arquitectura y el videojuego, comparando diferentes espacios comunes de viviendas colectivas con escenarios residenciales o domesticados del videojuego *Life is strange* (Square Enix, 2015). Por otro lado, las características psicológicas de los materiales utilizados en el diseño de estos interiores a través de cuatro pares de características materiales; desde la compacidad a la porosidad, de la inalterabilidad al desgaste, del brillo a la opacidad y del pulido a la rugosidad. El videojuego elegido como caso de estudio se desarrolla como una aventura gráfica cuya narrativa nos permite entender mejor el estado de ánimo y las reacciones de los personajes una vez las relacionamos con los escenarios virtuales donde se producen. El resultado es la constatación de cómo el diferente uso de los materiales en un espacio condiciona percepciones, emociones y sentimientos diferentes.

Neuroarchitecture allows us to analyse the influence of the built space on our mood, mind and body. The aim of this research is to expose, through this discipline, the influence of materials on residential spaces, and more specifically, on the design of their common areas. The methodology developed is based on the comparison of specific case studies, using two mechanisms. On the one hand, the analogy of two different disciplines, architecture and video games, comparing different common spaces of collective housing with residential or domesticated stages of the video game *Life is strange* (Square Enix, 2015). On the other hand, the psychological characteristics of the materials used in the design of these spaces through four pairs of material characteristics: from compactness to porosity, from inalterability to wear, from gloss to opacity and from polishing to roughing. The video game chosen as a case study is developed as a graphic adventure whose narrative allows us to better understand the mood and reactions of the characters once we relate them to the virtual scenarios where they occur. The result is the verification of how the different use of materials in a space conditions different perceptions, emotions and feelings.



Venezia

Venezia lecturers & chairs



Jorge Ramos Jular

Keynote lecturer

Architect (2003) and Doctor of Architecture (2014). He is Professor of Architectural Projects at the ETSA of Valladolid. Author of several publications on architectural categories in other media, especially on Jorge Oteiza. He has collaborated in audiovisual creations and has curated exhibitions, seminars and workshops on spatial relationships between art and architecture.



Matteo Tora Cellini

Collectivo CammerAnebbia

Keynote lecturer

Collective (Lorenzo Sarti, Marco Barsottini and Matteo Cellini) based in Milan, who grew up in the context of the historic Studio Azzurro. The group is known for installations that use advanced technologies to create art and thus art within everyone's reach. Their approach in museum communication tries to transform scientifically complex concepts into playful and interactive settings.



Grazia Toderi

Keynote lecturer

Video-artist. Lives and works in Milan and Turin, Italy. Primarily working in video, Toderi devices seemingly detached recordings that unfold in the everyday environment of cities or within precisely chosen architectural settings. In an attempt to distance herself from the pure and simple creative will, she deliberately uses video in an elementary yet tactile way to concentrate on the subject and on the action taking place.



Gilberto Zorio

Keynote lecturer

Italian artist associated with the Italian Arte Povera movement. Zorio's artwork shows his fascination with natural processes, and the release of energy. His sculptures, paintings, and performances are often read as metaphors for revolutionary human action, transformation, and creativity. He is known for his use of materials including: incandescent electric light tubes, steel, and processes through the use of evaporation and oxidation.

Renato Bocchi

Architect. He has been full professor of Architectural and Urban Design at the IUAV University of Venice, where directed the Architectural Design Department, and Doctorate courses at IUAV University of and at University of Rome "Sapienza". He was lecturer in many European Universities. The main field of his research is the relationship among art, architecture, city and landscape.



Francesco Zucconi

Associate Professor of Cinema, Photography, and Television at IUAV University of Venice, associate member at the Centre for the History and Theory of the Arts of EHESS in Paris, and research fellow at the Institut des Migrations. He has worked as a consultant for exhibitions on cinema, photography, and contemporary arts set up in national and international museums and galleries.



Federica Morgia

Architect and Doctor of Architecture. She teaches Architectural and Urban Design at Sapienza University of Rome, and is a lecturer in the Network Designing Heritage Tourism Landscapes at IUAV University. She works in the fields of architecture, cities, landscape and cultural heritage valorisation. Her research, projects and realisations have also received international recognition.



Venezia Session 1 | Artistic projects

chair: **Francesco Zucconi** · Università Iuav di Venezia

La questione media/ambiente nel dibattito dei film e media studies

The media/environment question in the film and media studies debate

Tra analogico e digitale. L'ostensione del patrimonio immateriale nell'opera di Studio Azzurro

Between analogic and digital. The exhibition of intangible heritage in the work of Studio Azzurro

Edoardo Menon

Sapienza Università di Roma

L'ostensione dell'oggetto culturale è un tema fondativo nella concezione degli spazi museali perché strettamente legato alla missione di questa istituzione: mettere al servizio della società il patrimonio culturale. Con il riconoscimento di un nuovo patrimonio intangibile, avvenuto in occasione della Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale (32° conferenza UNESCO, Parigi, 2003), l'ICOM ha ridefinito il concetto di museo, riconoscendolo come «istituzione permanente [...] che espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale». Dunque, quello della trasmissione di questo patrimonio immateriale è un dibattito di recente nascita che mette in crisi i tradizionali metodi espositivi, dal momento in cui il bene culturale non ha più una consistenza fisica ma è un contenuto intangibile legato alla storia, alla memoria collettiva o alla cultura dell'oralità. La pratica progettuale contemporanea ha già mostrato alcune applicazioni del tema: quella dei cosiddetti "Musei di narrazione", definiti da Studio Azzurro, si configurano tra le esperienze più riuscite. La trasmissione del patrimonio è affidata ad alcuni dispositivi narrativi che integrano fortemente la componente analogica con quella digitale, con un grado di interattività che rende il visitatore parte centrale del percorso museale.

The display of the cultural object is a foundational theme in the design of museum spaces because it is closely linked to the mission of this institution: to put cultural heritage at the service of society. With the recognition of a new intangible heritage, which took place at the Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage (32nd UNESCO Conference, Paris, 2003), ICOM redefined the concept of a museum, recognizing it as a "permanent institution [...] that exhibits cultural heritage, both tangible and intangible." So, the transmission of this intangible heritage is a debate of recent birth that challenges traditional exhibition methods, since the cultural asset no longer has a physical consistency but is an intangible content linked to history, collective memory or the culture of orality. Contemporary design practice has already shown some applications: the so-called Storytelling Museums, defined by Studio Azzurro, seem to be among the most successful experiences. The transmission of heritage is entrusted to some narrative devices that strongly integrate the analogic component with the digital one, with a degree of interactivity that makes the visitor a central part of the museum journey.

Compressione di spazio e tempo.

Amplificazione dell'intensità espressiva

Compression of space and time.

Amplification of expressive intensity

Diana Carta

Sapienza Università di Roma

Il contributo propone una riflessione teorico-critica sul tema dello spazio inteso come espressione di diverse temporalità, attraverso l'indagine dell'installazione scenica virtuale che vede coinvolte la disciplina dell'architettura e della danza. Entrambe condividono la passione per lo spazio e il movimento ma tuttavia si trovano agli estremi opposti dello spettro rispetto al tempo. L'architettura è una delle arti di più lunga durata, mentre la realizzazione di una coreografia di danza può essere un processo rapido, nel quale l'opera scompare man mano che la sua esecuzione si svolge. Ed è proprio nella tensione tra queste due polarità che le due discipline si fondono e possono diventare un mezzo di indagine del linguaggio architettonico. In questo scenario, si vuole prendere in esame il progetto *Tesseract of Time*, realizzato dall'architetto Steven Holl insieme alla coreografa Jessica Lang. Nell'interazione tra architettura e danza, l'installazione scenica virtuale si serve della green screen technique, amplificando l'intensità espressiva e, di conseguenza, percettiva dello spazio oggetto di indagine nel lavoro di ricerca *Exploration of In*, condotto dallo studio di Steven Holl. L'esplorazione sul tema dello spazio interno si focalizza sull'essenza del concetto stesso per giungere a uno stato nel quale spazio e tempo divengono inseparabili e dove la complessità degli elementi che lo definiscono si possa comprimere a punto tale da produrre significativi fenomeni esperienziali. Il lavoro condotto attraverso la danza è stata una fase intermedia di sperimentazione della ricerca, iniziata con la creazione di diversi modelli fisici e concretizzata con la realizzazione della *Ex of In House*. Nel palco si sovrappongono le riproduzioni digitali – dove i corpi dei danzatori si muovono all'interno dei video dei plastici di studio architettonici realizzati nello studio di Holl – insieme alle coreografie dal vivo. Tutti i movimenti sono tenuti insieme dalle composizioni musicali di David Lang, Morton Feldman, John Cage, Iannis Xenakis, Arvo Pärt, scelte per la loro intrinseca qualità architettonica.

The essay offers a theoretical-critical reflection on the theme of space as expression of different temporalities, through the exploration of virtual stage installations involving the disciplines of architecture and dance. They both share a passion for space and light in time, however they are on opposite ends of the spectrum with respect to time. Architecture is one of the arts of longest duration, while the realization of a dance piece can be a quick process and the work disappears as the performance of it unfolds. And it is precisely in the tension between these two polarities that the two disciplines merge and can become a means of exploring architectural language. In this scenario, the project *Tesseract of Time*, made by Steven Holl in collaboration with choreographer Jessica Lang, is the occasion to develop the contents of this abstract. In the interaction between architecture and dance, the virtual stage installation uses the green screen technique, amplifying the expressive intensity and, consequently, the perceptual experience of the space explored in the research work *Exploration of In*, conducted by Steven Holl's studio. The exploration of the theme of inner space focuses on the essence of the concept itself, aiming to reach a state where space and time become inseparable, and where the complexity of the defining elements can be compressed to such an extent as to produce significant experiential phenomena. The work conducted through dance was an intermediate phase of experimentation in the research, which began with the creation of various physical models and culminated in the realization of the *Ex of In House*. On stage, digital reproductions overlap – where the dancers' bodies move within the videos of architectural study models created in Holl's studio – together with live choreography. All movements are unified by the musical compositions of David Lang, Morton Feldman, John Cage, Iannis Xenakis, and Arvo Pärt, chosen for their intrinsic architectonic qualities.

Producción de presencia y evocación del lugar: Un viaje interactivo en la laguna de Venecia a partir de Santa Marta

Production of presence and evocation of place: An interactive journey in the lagoon of Venice from Santa Marta

Liliana Fracasso, Lorenzo Galletti, Chiara Marsano, Zhenghao Yang
Accademia di Belle Arti di Venezia

La relación entre lugar y patrimonio de lo cotidiano (lo patrimoniable) puede ser concebida como una experiencia estética que oscila entre "efecto de presencia" y "efecto de significado". En el marco de "Santa Marta como concept" - un proyecto desarrollado en la Academia de Bellas Artes de Venecia- la obra colectiva "Viaggio nella Laguna" representa un ejemplo de espacio experimental participado y de indagación socioespacial multidimensional y multimedial, que genera paisajes de formas, significados y emergencias, con especial atención a la dimensión experiencial. La proyección audio visual e interactiva, consta de un recorrido o circuito en 3D en el que, con el movimiento realizado utilizando la Kinect, se permite interactuar e intencionalmente desplazar lo que se presenta delante de los ojos. Conformen el recorrido, la fotogrametría de las calles del barrio de Santa Marta y los recuerdos de un grupo de habitantes, que se nos muestran en la obra como una opción de presencia, en la que reaparecen caminos y fantasmas. La presencia encarnada del espectador en el espacio de la instalación irrumpe e interrumpe el recorrido, la proyección se enfoca hacia unos detalles que desvelan una otra dimensión del recuerdo: sombras, imágenes generadas con la inteligencia artificial entrenada con el uso de fotografías y relatos de Venecia del siglo pasado. Reunidos en un rendering evocativo y atomizado, las casas del barrio delante de nuestros ojos son imágenes fijas, inmutables, mesh, los fantasmas son lo efímero, lo interactivo que se pueden alterar con el movimiento. El método del render organiza las presencias de las cosas superpuestas y separada, asimismo las percepciones; la AI contribuye a exasperar la traducción, el sentido y el significado del lugar. En el espacio de la instalación, el actante vive de forma individual la imposibilidad de una visión de conjunto y el desasosiego de una visión siempre parcial de la realidad.

The relationship between place and everyday heritage (the heritageable) can be conceived as an aesthetic experience that oscillates between 'effect of presence' and 'effect of meaning'. Within the framework of 'Santa Marta as a concept' - a project developed at the Academy of Fine Arts in Venice - the collective work 'Viaggio nella Laguna' represents an example of a participatory experimental space of multidimensional and multimedial socio-spatial enquiry, which generates landscapes of forms, meanings and emergences with particular attention to the experiential dimension. The interactive audio-visual projection consists of a 3D tour or circuit in which, with the movement made using the Kinect, it is possible to interact and intentionally move what is presented in front of the eyes. The photogrammetry of the streets of the Santa Marta neighbourhood and the memories of a group of inhabitants make up the route, which are shown to us in the work as an option of presence, in which paths and ghosts reappear. The embodied presence of the spectator in the installation space interrupts and interrupts the journey, the projection focuses on details that reveal another dimension of memory: shadows, images generated with artificial intelligence trained with the use of photographs and stories of Venice from the last century. Gathered in an evocative and atomised rendering, the houses in the neighbourhood in front of our eyes are fixed, immutable, mesh images, the ghosts are ephemeral, interactive and can be altered by movement. The method of rendering organises the overlapping and separate presences of things and perceptions; AI contributes to exasperate the translation, the sense and meaning of place. In the space of the installation, the performer experiences individually the impossibility of an overall vision and the uneasiness of an always partial vision of reality.

Venezia Session 2 | Academic research

chair: **Federica Morgia** · Sapienza Università di Roma

Lo spazio iconologico di Juan Navarro Baldeweg

The iconological space of Juan Navarro Baldeweg

Metamorfosi teatrali:

Re-azioni nella scenografia contemporanea

Theatrical metamorphoses:

Re-actions in contemporary scenography

Manuela Ciangola, Francesco Masiello

Sapienza Università di Roma

A partire dal XX secolo lo spazio teatrale è stato fulcro di riflessioni sia per la destrutturazione della scena che per la nuova relazione tra spettatore e attore. Questa metamorfosi architettonica si è accentuata ancora di più nel XXI secolo con l'introduzione degli strumenti digitali. I metodi di rappresentazione e comunicazione agiscono su due traiettorie: la prima porta a sviluppare strumenti prefigurativi progettuali, come il dispositivo del diagramma, mentre la seconda azione investe lo spazio. Questo cessa di essere misurato e razionalizzabile, quindi prospettico, e inizia ad essere articolato attraverso un sistema di relazioni non più passive tra il corpo dello spettatore e quello dell'attore/ballerino. La scena diventa mutevole e con dinamica aperta tra le parti costituendo una nuova fenomenologia scenografica. Questo viene esplorato nel testo attraverso progetti e azioni: l'operazione di travestimento nel Balletto Triadico, la sparizione del ballerino in Tesseract of Time, il sovvertimento esperienziale in Moving Target e nei paesaggi artificiali di Tomas Saraceno. L'uso di tecnologie relative allo spazio sonoro, al video mapping e alle proiezioni 3D consente di estendere l'ambiente e i sensi coniugando azione-suono-reazione in rapporto alla triade progetto-atmosfera-invisibile.

Since the 20th century, the theatrical space has been the focus of reflections on both the deconstruction of the stage and the new relationship between spectator and actor. This architectural metamorphosis has become even more pronounced in the 21st century with the introduction of digital tools. The methods of representation and communication act on two trajectories: the first leads to the development of prefigurative design tools, such as the diagram device, while the second action invests space. This one stops to be measured and rationalised, hence to be perspective, and begins to be articulated through a system of no longer passive relations between the body of the spectator and the one of the actor/dancer. The scene becomes mutable and with open dynamics between the parts, constituting a new scenographic phenomenology. This is deployed in the text through projects and actions: the disguise operation in Ballet Triadic, the disappearance of the dancer in Tesseract of Time, the experiential subversion in Moving Target and in Tomas Saraceno's artificial landscapes. The use of technologies related to sound space, video mapping, and 3D projections allows for the extension of the environment and the senses by combining action-sound-reaction in relation to the project-atmosphere-invisible triad.

Materia oscura. O della pervasività del linguaggio

Dark Matter. Or About the Pervasiveness of Language

Vittoria Silvaggi

Sapienza Università di Roma

Il testo intende approfondire il rapporto che intercorre tra l'architetto e i suoi strumenti privilegiati con un focus particolare sull'uso della parola scritta. Quest'ultima infatti oggi è fondamentale per comunicare con i modelli di Intelligenza artificiale generativa che stanno rivoluzionando numerosi ambiti professionali. La parola acquista perciò in questo quadro un'inedita centralità e si pone come strumento sostitutivo di altri più tradizionali, ma anche tecnologici e sofisticati. Su questa base l'architetto può pensare di rifondare il suo ruolo attraverso un metodo che vede protagonista la capacità narrativa e comunicativa. Inoltre il rinnovato rapporto tra architettura e narrazione apre scenari inesplorati non solo per quanto riguarda il progetto e il processo progettuale, ma anche per quanto riguarda la narrazione. L'intelligenza artificiale, infatti, può dare un volto a concetti e narrazioni che fino ad ora non sono stati rappresentati visivamente e consente di reinterpretare testi, già forniti di un apparato grafico, offrendone una visione inedita. In questo senso, si propone la rilettura attraverso l'IA del saggio *Il buon abitare* di Iñaki Ábalos e in particolare la reinterpretazione dell'immaginario delle case archetipiche a cui l'autore fa riferimento in relazione ai soggetti che le abitano.

The text intends to delve deeper into the relationship between the architect and his privileged tools with a particular focus on the use of the written word. In fact, the latter today is fundamental for communicating with the generative artificial intelligence models that are revolutionizing numerous professional fields. The word therefore acquires an unprecedented centrality in this context and presents itself as a substitute tool for other more traditional, but also technological and sophisticated ones. On this basis, the architect can think of re-establishing his role through a method that sees narrative and communicative ability as the protagonist. Furthermore, the renewed relationship between architecture and narration opens up unexplored scenarios not only with regards to the project and the design process, but also with regards to narration. Artificial intelligence, in fact, can give a face to concepts and narratives that until now have not been represented visually and allows the reinterpretation of texts, already equipped with a graphic apparatus, offering a new vision. In this sense, we propose the rereading through AI of the book *The Good Life* by Iñaki Ábalos and in particular the reinterpretation of the imagery of the archetypal houses to which the author refers and of the subjects who inhabit them.

Homebodies in Pixels

Valentina Rizzi

Università Iuav di Venezia

Come viene raccontata la saturazione del mercato immobiliare nell'arte contemporanea? Quali linguaggi e posizionamenti vengono impiegati per affrontare il tema dell'abitare nel contesto occidentale e come muta tale approccio quando pratiche artistiche di critica si confrontano con i media digitali? Nel contesto dell'abitazione e della sua mercificazione sistemica, l'individuazione di percorsi di dialogo e dibattito critico transdisciplinare si rende fondamentale. Il proliferare di discorsi che implicano ipotesi mostruose, fantastiche, sgarbate, può favorire lo sfondamento della coscienza artistica del "white cube", promuovendo forme di agency e advocacy tanto urgenti quanto trasformative.

How is the saturation of the housing market depicted in contemporary art? What languages and positionalities are used to address the theme of Western dwelling? How does the approach evolve when critical artistic practices engage with digital media? In the context of housing and its systemic commodification, identifying pathways for transdisciplinary critical dialogue and debate is crucial. The proliferation of discourses involving monstrous, fantastical, and discourteous hypotheses can facilitate the disruption of the artistic consciousness of the 'white cube', fostering forms of agency and advocacy both urgent and transformative.



