

ESPACIO AUMENTADO

en las Instalaciones Escenográficas Digitales

Autor: **Daniel Barba Rodríguez**

Directores: Cat. **Fernando Zaparaín Hernández**
Prof. Titular **Jorge Ramos Jular**

Universidad: **Universidad de Valladolid**
Doctorado en Arquitectura,
Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos,
Sección de Proyectos arquitectónicos

Tribunal: Cat. **Esther Pizarro**
Artista; Universidad Europea de Madrid
Eusebio Alonso
Arquitecto; Universidad de Valladolid
Claudia Pirina
Arquitecta; Università degli Studi di Udine

Valoración: **Sobresaliente Cum Laude** (10/10)
Mención: **Doctorado Internacional**
Università luav di Venezia (Italia; 09/2021 – 12/2021)
Nottingham Trent University (Reino Unido; 10/2024 – 02/2025)

Proyecto: Proyecto de Investigación Nacional “DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI” (2022-2025, 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.
Investigación financiada por el Contrato de Investigación predoctoral (UVa - Banco Santander, 2021).

Bío: **Daniel Barba**. Arquitecto (2019), Máster en Investigación (2020) y Doctor en Arquitectura en la Universidad de Valladolid (2025). Contratado predoctoral UVA (2021). Premio de excelencia en Grado UVA-Banco Santander (2019). Estancia internacional en IUAV (Venecia, 2021) y en NTU (Nottingham, 2024/25), así como otras breves en Prague Quadrennial (Praga, 2024), Academia de España & Sapienza Università (Roma, 2024) y ZKM Center for Art Media (Karlsruhe, 2024). Publicaciones en revistas indexadas: ArtNodes, ETF, i2, ASRI. Investigador del Grupo ESPACIAR. Investigador de dos Proyectos I+D sobre categorías espaciales: Escenografía digital (2022-25) e Instalaciones artísticas (2020-22). Su labor como arquitecto ha sido reconocida con menciones en los concursos: European XV (Viena, 2020), ASEMAS (2020). [ORCID: 0000-0001-9831-1437]

Resumen: La aparición de nuevos medios modifica nuestra forma de pensar y crear. En nuestra era, esto sucede con la tecnología audiovisual, digital, de transporte y telecomunicaciones. Mientras algunos ven en esto un avance hacia la utopía, otros temen que nos encamina a la distopía. Entretanto, en nuestra vida cotidiana los cambios no parecen tan radicales y son rápidamente interiorizados. En cualquiera de los casos, parece confirmarse que la era digital ha alterado la percepción y creación de espacios, los cuales podrían considerarse “aumentados”.

Se sostiene la tesis de que nos encontramos ante nuevas formas de espacialidad que superan las limitaciones del espacio físico tradicional. Son espacios ilusorios y relacionales, responden a la lógica de la sociedad del espectáculo, siguen los criterios estéticos de la cultura visual y, paradójicamente, se materializan gracias a las novedosas implicaciones físicas que trae consigo la tecnología digital. Esta realidad espacial ha estado en expansión en Occidente desde finales del siglo XX y parece consolidada en el XXI, especialmente en la creación artística, el espectáculo y la comunicación de masas.

El objetivo principal de la investigación ha sido establecer un marco conceptual para comprender la idea de espacio contemporánea, evaluando si es novedosa y en qué medida continúa con su herencia conceptual. Para ello, era necesario un enfoque interdisciplinar, basado en la teoría de la arquitectura, el espacio, la estética y el pensamiento contemporáneos, desde el cual se analiza un espectro diverso de casos de estudio agrupados en la familia de las instalaciones escenográficas digitales: construcciones de/en el espacio, con una clara intención artística, que hacen uso de la tecnología digital.

En la primera parte de la investigación se presenta el marco conceptual desde el que se analiza la idea de espacio aumentado. Desde una perspectiva teórica, se exploran tres dinámicas interrelacionadas (los giros cultural, estético y espacial) que han transformado los criterios modernos, actualizados por la era digital. En este contexto, se sostiene que el espacio ya no debe definirse por criterios de orientación ni estabilidad. Al contrario, el espacio aumentado es activo, flexible y dinámico, cualidades derivadas de un cambio de pensamiento y del uso del digital.

En la segunda parte, se analizan y clasifican los casos de estudio en cinco categorías de espacio aumentado. Cinco modos de relación entre el cuerpo, el espacio (físico y virtual) y el tiempo. Tres de ellas utilizan el medio digital para alterar ilusoriamente la percepción del espectador. La proyección distorsiona el espacio físico mediante elementos visuales bidimensionales (proyectados o emitidos). La inmersión sumerge al espectador en un entorno digitalizado que transforma su percepción espacio-temporal. Y la cinestesia sitúa a la corporalidad y su movimiento como el centro de la experiencia. Las dos categorías restantes hacen uso del digital para dar forma –en el espacio– a una inquietud relacional, social y participativa entre el individuo, su entorno y otras personas. La interacción examina la participación activa del individuo con su entorno digital y físico, mientras que la interconexión explora los lazos de unión entre varios individuos, ya sean cercanos (nosotros) o desconocidos (otros).

En conclusión, el espacio aumentado es tan físico como virtual. Este concepto implica la superposición en el espacio tangible de elementos digitales con el fin de alterar (aumentar) la espacialidad percibida. A través de las instalaciones escenográficas digitales, se ha analizado cómo actualmente el espacio tiende al dinamismo ilusionista y relacional, donde el cuerpo, el tiempo y la tecnología interactúan entre sí, expandiendo las fronteras del diseño y percepción espacial.

Introducción

- • Idea de espacio (*Área de conocimiento*)
- • Pensamiento y estética contemporáneos (*Marco teórico*)
- • Instalaciones escenográficas digitales (*Objeto de estudio*)
- • Idea y categorías del espacio aumentado (*Objetivo, metodología y estructura*)

IDEA

o Una idea contemporánea del espacio

- **Hacia el concepto contemporáneo de espacio**
- • Espacio estético / Espacio relativo / Espacio cultural
- • **Denominador común: instalación, escenografía y digital**
- • Instalación / Escenografía / Digital
- • **Idea y categorías del espacio aumentado**

I Giro lingüístico

superficialidad, intertextualidad e instantaneidad

- **De la (des)orientación moderna a la desorientación posmoderna**
- • Contradicción moderna / Desorientación moderna
- • **Espectáculo, masas y simulación**
- • • *Espectáculo / Masas / Simulación*
- • Superficialidad / Intertextualidad
- • **El advenimiento de la instantaneidad y la globalización virtual**
- • Instantaneidad / Espacio global virtual
- • • *Hiperespacio / Precesión digital / Selección y relación*

II Giro visual

imagen, reproducción y contexto

- **Construcción a través de la imagen**
- • Qué son las imágenes / *Image y Picture* / Lo que no se ve
- • **Reproductibilidad masiva (técnica y digital)**
- • Reproductibilidad técnica
- • • *Originalidad / Valor / Autoría*
- • Reconstruibilidad digital
- • • *Reconstrucción teórica / Reconstrucción proyectual*
- • Reproductibilidad masiva
- • • *Consumo / Privado / Relacional*
- • **Contextualidad**
- • Formalización / (Neo)humanismo

III Giro espacial

aumento del espacio

- **Espacialidad aumentada**
- • Cuerpo / Tiempo / Espacio
- • • *Espacialidad aumentada*
- • **El Cuerpo en el Espacio**
- • Espacio como idea
- • • *Absoluto o Relativo / Contenedor o Lugar / Vacío o Materia*
- • Espacio como campo
- • **El Espacio del Cuerpo**

CATEGORÍAS Categorías del espacio aumentado

1 Espacio de PROYECCIÓN

- **Recursos de proyección digitales**
- Proyección
- • *Sombra / Holograma*
- Emisión
- • *Superficie (fondo) / Objeto (pantalla emisora) / Pixelado*
- **Estrategias espaciales**
- Planos
- • *Fondo / Suelo / Superposición / Fragmentación*
- Objetos
- • *Cosificar / Pantalla emisora*

2 Espacio de INMERSIÓN

- Visualidad
- Sonoridad
- Posición
- Temporalidad

3 Espacio de CINESTESIA

- **Mental**
- Mirar
- • *Experiencia personal (yo) / Avatar (el otro yo)*
- Actuar
- • *Control (manos) / Activación (cuerpo)*
- **Corpórea**
- Visibilizar el movimiento / Asistencia al movimiento / Exploración de eventos ilusorios

4 Espacio de INTERACCIÓN

- **El Cuerpo controla el Digital**
- Interfaz / Sentidos / Cuerpo
- **Diálogo mediado por el Digital**
- Diálogo personal / Diálogo de/en pareja / Diálogo público
- **El Digital activa al Cuerpo**
- Respuesta (espacial) a las acciones del cuerpo / Retrato virtual del cuerpo / Inteligencia interpretativa (interfaz) / Inteligencia artificial (ente)

5 Espacio de INTERCONEXIÓN

- **Redes sociales**
- Espacio para comunicarse
- **(Tres) Actitudes sociales mediadas**
- Visibilizar que el espacio se comparte / Aceptar la fragmentación del espacio / Hacer del espacio un espectáculo social

Conclusión

- **Conclusiones**
- Tres giros / Cultura / Estética / Espacio / Espacio aumentado / Arquitectura
- **Bibliografía**
- **Créditos de las imágenes**
- **Publicaciones**

Informe: Destaca la valoración unánime del tribunal –y previamente también de los revisores internacionales–, encabezado por la reconocida artista y catedrática Esther Pizarro, referente internacional en teoría espacial y su vinculación con la práctica arquitectónica. Se subrayó la fluidez narrativa, la estructuración coherente y la capacidad de abordar un tema complejo con aparente sencillez. Este reconocimiento, hecho por una figura relevante en el ámbito de la práctica y teoría artística, refuerza la calidad investigadora y la pertinencia del texto para un contexto académico, profesional e interdisciplinar (arquitectura y otras disciplinas artísticas).

La metodología empleada –haciendo uso de las palabras de Rafael Moneo– articula el libro en dos ejes: una primera parte que trata la “inquietud teórica” de los creadores contemporáneos (exploración del contexto cultural y estético contemporáneo) y, posteriormente, una segunda parte que analiza las “estrategias de proyecto” que utilizan (análisis crítico de herramientas y procesos creativos). Después de un largo proceso de selección y síntesis, el texto final integra 46 autores, 207 obras y 264 referencias bibliográficas.

El resultado es un ensayo híbrido que combina precisión académica —necesario para el análisis metodológico y los casos de estudio— con un estilo narrativo accesible, acompañado en todo momento de un discurso visual acorde. Gracias a esto se puede “disfrutar” –según Pizarro– de una lectura que trata un tema actual complejo, pero que se “resuelve de manera profunda, clara y agradable”. Se ha evitado deliberadamente la densidad académica, privilegiando una estructura clara que guía al lector a través de los condicionantes culturales y estéticos que definen la creación arquitectónica y artística actual. También se apostó por sintetizar el tema al máximo posible para lograr un texto final que no fuese excesivamente extenso (en torno a las 120.000 palabras). Este equilibrio entre rigor y divulgación permite que el contenido trascienda al ámbito especializado, llegando a un público amplio sin perder exactitud conceptual.