



LA IMAGEN ENTRA EN ESCENA. CREACIONES DIGITALES EN EL ÁMBITO ESCÉNICO, EL ESPACIO URBANO Y EL ESPACIO NATURAL.

*THE IMAGE ENTERS THE SCENE. DIGITAL CREATIONS IN THE SCENIC FIELD,
URBAN SPACE AND NATURAL SPACE.*

Raquel Sardá Sánchez & Vicente Alemany Sánchez-Moscoso
Universidad Rey Juan Carlos

Cómo citar este texto

Sardá Sánchez, Raquel y Alemany Sánchez-Moscoso, Vicente (Eds) (2022). *La imagen a escena. Creaciones digitales en el ámbito escénico, el espacio urbano y el espacio natural.* ASRI. N.º 21: Págs. 1-3. URJC.
Recuperado de <http://www.revistaasri.com>

Editorial

El teatro, la danza, la ópera, el circo, la música y las artes visuales están construyendo nuevas cartografías en las artes escénicas gracias a la inserción de las TIC en sus espectáculos inmersivos y generando nuevas audiencias.

Nuestras ciudades se llenan de pantallas que mediatizan nuestra percepción ¿De qué manera estas nuevas expresiones tecnológicas están interviniendo la relación con nuestro entorno? Los Festivales de luz son cada vez más comunes en nuestras ciudades, como también los espectáculos inmersivos.

Esta democratización del disfrute estético elaborada a partir de propuestas tecnológicas lleva asociado el riesgo de confundir la obra artística con su puesta en escena, a menudo espectacular y de marcado carácter virtuosista, haciéndose necesario una reflexión crítica de este fenómeno.

Las nuevas tecnologías permiten establecer complejas relaciones entre la imagen, el espacio escénico, natural o urbano. Las experiencias visuales abandonan las pantallas de nuestros dispositivos personales y



conquistan nuevos soportes, formatos y propuestas creativas. Proyecciones de fotografía y video digital y efectos lumínicos interactivos nos ofrecen múltiples posibilidades de creación, interpretación e innovación en la construcción de espacios experienciales. Todas estas nuevas manifestaciones artísticas generan propuestas de investigación innovadoras y multidisciplinares. Desde una mirada artística crítica este monográfico ha convocado a aquellos investigadores/as que han abordado el uso de la imagen digital y analógica para crear espacios o transformar aquellos ya existentes en busca de nuevos significados en el ámbito de las culturas de la imagen.

De esta manera hemos invitado a la comunidad académica y artística a desarrollar investigaciones en torno a:

TENDENCIAS

Nuevas figuras y tendencias de la video proyección en las artes escénicas.

Creaciones visuales y sonoras en el espacio escénico, teatro, cine, televisión e internet.

Diseño de escenarios en la industria audiovisual y los videojuegos.

INTERACCIONES EN ENTORNOS URBANOS Y NATURALES

Video proyección, *videomapping* y efectos digitales para interpretar el espacio natural y urbano.

La video proyección aplicada a la puesta en valor del patrimonio.

Imagen proyectada y memoria individual y colectiva

Nuevas cartografías inmersivas. Estudios de caso

Transferencias e hibridaciones en los nuevos relatos audiovisuales.

La video proyección y la imagen interactiva en la creación y exhibición artística.

Instalaciones y performances.

TIEMPO Y ESPACIO

La mediación tecnológica en lo fugaz

Nuevas relaciones en el cronotopo cibernético: personas y pantallas.

Nuevas formas perceptivas de telepresencia en la cibercultura. Acciones a distancia.

El metaverso como nuevo escenario de lo ¿real?

Nuevos modos de tiempo e interacción en los espacios inmersivos.

TECNOFUTUROS Y MÁQUINAS INTERACTIVAS

Uso de Robots y drones en acciones performativas públicas.

Uso de programación, grafismo e inteligencia artificial en la creación artística y espectáculos audiovisuales.

Generación de audiencias a través del audiovisual público.

Miradas críticas sobre e uso de audiovisuales en el espacio escénico.

Gracias a todas y a todos por las aportaciones.

BIO



Raquel Sardá Sánchez es Profesora Contratada Doctora del Área de Escultura del Grado en Bellas Artes de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Ha realizado numerosos proyectos relacionados con el arte, el patrimonio cultural y la tecnología. En las dos últimas décadas ha emprendido diversos estudios y creaciones artísticas a través de inmersiones virtuales y proyecciones de vídeo. Forma parte del grupo de investigación CUVPAC Grupo de Investigación Consolidado en Cultura Visual y Prácticas Artísticas Contemporáneas de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Participa como miembro del proyecto internacional DIGITALSTAGE Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI.



Vicente Alemany Sánchez-Moscoso es Profesor Contratado Doctor del Área de Pintura del Grado en Bellas Artes de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Desde que comenzara su docencia en 2001 ha desarrollado trabajos de investigación e innovación docente sobre las relaciones entre la historia del arte y la creación artística contemporánea. Ha incorporado la proyección de vídeo como medio preferente en sus creaciones visuales. Forma parte del grupo de investigación CUVPAC Grupo de Investigación Consolidado en Cultura Visual y Prácticas Artísticas Contemporáneas de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Participa como miembro en el Proyecto de investigación internacional (DIGITALSTAGE) Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI.