

El espacio interactivo de Adrien M. & Claire B. Una nueva estética contemporánea

The interactive Space of Adrien M. & Claire B.
New contemporary aesthetics

Daniel Barba Rodríguez

Universidad de Valladolid. España
barba.rodriguez.daniel@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9831-1437>

Citación: Barba Rodríguez, D. El espacio interactivo de Adrien M. & Claire B. Una nueva estética contemporánea. [i2] *Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*. 2023; 11(1), 57-74. <https://doi.org/10.14198/i2.23679>

Fecha de recepción: 10/10/2022

Fecha de aceptación: 06/01/2023

Conflicto de intereses: El autor declara no tener conflicto de intereses.

Financiación: Convocatoria 2021 de Contratos de Investigación predoctoral UVa, cofinanciada por el Banco Santander

Proyecto de investigación: Proyecto I+D titulado *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2024), Grupo de Investigación Reconocido ESPACIAR, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.



Licencia: Este trabajo está sujeto a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons (CC BY 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Resumen

El espacio interactivo es una espacialidad históricamente original que da respuesta a las aspiraciones estéticas actuales. Desde la posmodernidad, se considera que nos situamos en una etapa cultural donde resulta imposible diferenciar la realidad de lo simulado. Una nueva realidad espacial de la sociedad globalizada, de tal dimensión y complejidad que es inasimilable por el individuo. Frente a esto, el espacio interactivo que proponen Adrien M & Claire B parece dar salida a la incertidumbre que rige este momento. La interacción se muestra una aspiración estética contemporánea autónoma, suficiente y válida. Un espacio que apuesta desprejuiciadamente por la simulación y que sí puede ser plenamente percibido, creado y utilizado por el individuo. Esta investigación, a través del análisis de Adrien M & Claire B, va a profundizar en las estrategias de proyecto y la estética del espacio interactivo. Esta compañía propone instalaciones artísticas y escenográficas digitales que se adaptan en tiempo real a los gestos del cuerpo, siempre próximos a la danza. Proponen un verdadero diálogo entre el cuerpo, las proyecciones digitales y el espacio. La estrategia proyectual de Adrien M & Claire B primero aísla al público de su realidad cotidiana. Crean una nueva realidad espacial que, en la mayoría de casos, niega todo vínculo con la arquitectura que les acoge y con el exterior. Después dota al nuevo espacio de unas leyes visuales que le dan una lógica interna. La interacción se realizará a través de un lenguaje visual que mezcla los gestos, la danza y lo digital. Un espacio del cuerpo.

Palabras clave: Adrien M & Claire B; Espacio; Interactivo; Estética contemporánea; Escena; Digital.

Abstract

Interactive space is an original historical spatiality that responds to today's aesthetic aspirations. It has been considered that since postmodernity, we have been experiencing a cultural stage in which it is impossible to differentiate reality from simulation. A new spatial reality of the globalised society, one so huge and complex that it cannot be comprehended by the individual. The interactive space proposed by Adrien M & Claire B seems to provide an escape from the uncertainty governing these times. Interaction appears to be an autonomous, sufficient, and valid contemporary aesthetic aspiration. A space dedicated to prejudice-free simulation which can be fully perceived, created and used by the individual. In this paper, we analyse Adrien M & Claire B, delving into the project strategies and the aesthetics of interactive space. The company proposes digital artistic and stage installations that adapt in real time to body gestures – always related to dance. They establish a true dialogue between the body, digital projections and space. Adrien M & Claire B's design strategy first isolates the audience from their everyday reality. They create a new spatial reality which, in most cases, negates any link with the architecture that welcomes them and with the outside. They then assign visual laws to the new space which create an internal logic. Interaction then takes place through a visual language that mixes gestures, dance and the digital. A space for the body.

Keywords: Adrien M & Claire B; Space; Interactive; Contemporary aesthetic; Digital; Scen

1. Introducción: El espacio del cuerpo

La interacción, en la cultura occidental contemporánea, parece mostrarse una aspiración estética autónoma, suficiente y válida. El espacio interactivo que proponen Adrien M & Claire B es el ejemplo perfecto de esto. Un espacio históricamente original que da respuesta a las aspiraciones estéticas actuales.

Fredric Jameson ya adelantó la situación que en parte caracteriza a la cultura del siglo XXI: “Podemos esperar que los efectos de la nueva lógica espacial del espectáculo sustituyan a lo que antaño acostumbraba ser el tiempo histórico” (1991, p. 45). Esta tesis surge en pleno posmodernismo, con un discurso que continúa el camino de *La sociedad del espectáculo* (Debord, 2002) y propone la “crisis de la historicidad” (1991, pp. 60-66). Una idea que medio siglo después parece no haber perdido vigencia.

A lo largo de la historia, el espacio ha sido entendido como un sujeto independiente, omnipresente y metafísico, cuyo estudio estaba reservado a los campos de la filosofía, la cosmología o la ciencia -algo que varía en función de la etapa- (Pizarro, 2001). Con la llegada de la vanguardia, el espacio pasó a ser el objeto de estudio del arte plástico (arquitectura, escultura y pintura). Un cambio de entendimiento con respecto a su valor como idea estética que se inicia en la filosofía de Hegel (Van de Ven, 1981, pp. 57-66). El espacio se convierte en un sujeto estético autónomo (Maderuelo, 2008). El tiempo y su relación con el espacio (las cuatro dimensiones y su relatividad) centró los intereses de esa época, ya pasada. Fue un tema que preocupó a humanistas y creadores a lo largo de la modernidad, en especial a principios del XX (Van de Ven, 1981; Pizarro, 2001). Hasta la llegada de la posmodernidad, la idea de espacio siempre ha estado dominada por la perspectiva (Baudrillard, 2005, p. 174): la geometría (orden), el punto de vista (jerarquía) o el movimiento (control). Un espacio contenedor, externo al cuerpo y también superior a él. El espacio históricamente ha contenido a los cuerpos en su interior: el cuerpo *en* el espacio.

En la actualidad, en cambio, el *zeitgeist* se ha desplazado al espacio y su condición visual -que difiere de la condición temporal- (Darley, 2002, pp. 20-24). La posmodernidad pone fin a la autonomía estética del espacio. Esta nueva etapa de la cultura occidental se centra, ante todo, en su propia condición cultural. Da inicio el “espacio implosivo” -en palabras de Baudrillard- (2005, p. 165). Se trata de un espacio social que ha perdido el interés por expandirse permanentemente (el modelo de la era Moderna), es decir, que se ha desengañado de su anterior positivismo y ya no persigue *la verdad*. En su lugar, está inmerso en un proceso autorreferencial de densificación. Ahora el espacio se entiende, al igual que todo, como parte de la cultura, como *praxis* humana (Bauman, 2002). Por tanto, es *creado* y se rige por las lógicas del espectáculo, la sociedad de masas y la cultura visual (Mitchell, 2020).

Esto se traduce en un espacio que no tiene posibilidad de convertirse en una realidad objetiva. Por ello, deja de tener sentido todo modelo perspectivo. Nos situamos en un momento “históricamente original” (Jameson, 1991, 90) en el que “se ha roto la cadena de sentido” imposibilitando, así, la temporalidad -histórica- del individuo y la sociedad (pp. 63-64). Así se explica la desaparición de los llamados modelos de profundidad (p. 33), en favor de los de espectacularidad -o superficialidad-. Una condición cultural que se aplica al tiempo y también al espacio. Si todo es un producto de la cultura y la sociedad, todo está eternamente obligado a ser simulación. Al menos esto es lo que considera Baudrillard cuando acuña el término “hiperrealidad” (2005, p. 189). De la misma manera, el espacio de la cultura contemporánea tiene una dimensión y complejidad tales (el “espacio global multinacional del capitalismo avanzado”, según Jameson) que se presenta incomprensible para el individuo. En el “hiperespacio” (Jameson, 1991, p. 97) solo se podrá vivir en un estado de permanente desorientación.

Este es el punto de partida de cualquier creación en la cultura de la simulación. Una visión postestructuralista que parece abocar al nihilismo a los individuos -y artistas- que sean conscientes de esta realidad (Sloterdijk, 2020, pp. 341-346). Sin embargo, puede que la cultura haya encontrado en la *interacción* una nueva posibilidad de certeza.

¿Podemos realmente identificar algún “momento de verdad” entre los más patentes “momentos de falsedad” de la cultura posmoderna? (Jameson, 1991, p. 105).

Interactuar significa dialogar. Implica que al realizar una acción se recibe una respuesta. En el caso de proponer esto como una condición espacial, implicaría que se materializa -físicamente- un diálogo que como mínimo es visual. Una relación de reciprocidad entre el espacio y el cuerpo humano. Supongamos que aceptamos que nos encontramos en una realidad cultural en la que todo es parte de un acto *hiperreal* (cultura de la simulación) (Baudrillard, 2005, p. 9); aún en este caso, una experiencia interactiva sí tendría una *verdadera* base de realidad, el propio diálogo que ha tomado forma. Su existencia no requiere de reflexiones fabricadas de profundidad de significado o simbolismo. Es, por ello, un “momento de verdad”. Frente a la desconfianza posmoderna ante el lenguaje y la realidad (Foucault, 2019; Baudrillard, 2005), la acción -que recibe respuesta- se muestra el nuevo deseo último de certeza. Proporciona una aspiración estética contemporánea.

De manera complementaria, la (inter)acción puede entenderse como el éxtasis expresivo de la cultura popular y del espectáculo. El ejercicio de mayor fascinación y superficialidad (Darley, 2002; Sánchez, 2002). Desaparece todo el interés por la contemplación frente a la inmediatez. El deseo de la *acción* por la *(re)acción*¹. En sintonía con los postulados posmodernos, la estética contemporánea vuelve a mostrar su incompatibilidad con el tiempo, esta vez desde un enfoque no-histórico.

La interacción parece hacer compatibles las contradicciones de la cultura actual. Es, por igual, fuente de simulacro (promueve la fascinación, superficialidad y falsedad de la sociedad del espectáculo) y fuente epistemológica (da fe de verdad al materializar el diálogo acción-reacción). El espacio interactivo propone un cambio en el modo de relación entre el individuo y la idea de espacio. El espacio deja de estar por encima del cuerpo, conceptualmente deja de ser una realidad superior. Frente a la inasumible dimensión de la realidad científica y la incomprensible complejidad de la realidad social, se plantea un modelo de espacio que sí puede ser asimilado y creado desde su relación con el cuerpo de cada individuo. El espacio *del* cuerpo.

El recurso de la interacción se identifica en exclusiva con el periodo cultural actual; sin precedentes históricos, técnicos ni estéticos. Sirve, por ello, de ejemplo perfecto del potencial de la cultura visual sumado a lo digital. El espacio interactivo es más que una escena multimedia, es una nueva idea de espacio². Tal es el su potencial que ya podemos encontrar artistas que utilizan este recurso como su principal -y casi exclusiva- estrategia proyectual. Por ejemplo, uno de los casos más relevantes y que va a protagonizar nuestra investigación: la compañía Adrien M & Claire B (dirigida por Adrien Mondot y Claire Bardainne). En lo que a espacio interactivo se

1 Actualizando la expresión de “el arte por el arte”, en la actualidad parece que toda creación cultural persigue, ante todo, el propio acto de su creación. Privilegia la *producción* frente a, por ejemplo, la profundidad reflexiva. De manera complementaria, la función principal del arte dentro de la cultura es, en concreto, la de producir sociedad. Una búsqueda de acción y un deseo de lo social (Deleuze y Guattari, 2016, pp. 56-57; Foster, 2001; Sánchez, 2002, p. 176-196).

2 Jameson entiende que al actual modelo social del *capitalismo avanzado multinacional o global* le corresponde una espacialidad nueva y, a su vez “a este nuevo espacio total corresponden nuevas prácticas colectivas, un nuevo modo de congregarse y moverse los individuos, algo así como la práctica de una hipermultitud nueva e históricamente original” (1991, p. 90).

refiere, esta compañía puede considerarse un referente internacional (intentaremos demostrar que de manera merecida) hasta el punto de que, hipotéticamente, permitiría extender lo aquí analizado al trabajo de otros creadores que también proyectan sobre las bases del espacio interactivo. La compañía francesa continúa una línea de trabajo que comenzó, en la década de los noventa, el artista visual (y músico) austriaco Klaus Obermaier (reconocido por sus espectáculos de interacción). También, como referentes en el empleo de lo digital y la interacción con fines estéticos, debemos hablar de artistas como Rafael Lozano-Hemmer -probablemente el nombre más importante en este campo- y de otros menos conocidos, como Golan Levin, con una obra instalativa y escénica igual de interesante. Incluso, si ampliamos la mirada -y somos menos restrictivos con la definición de *interactuar*- podríamos ver enormes similitudes con los espectáculos escénicos de gran escala que *La Fura dels Baus* lleva proyectando desde finales de los años noventa.

El espacio interactivo de Adrien M & Claire B es, ante todo, una instalación escenográfica *digital*. Tiene dos características principales que se complementan perfectamente la una a la otra: una apuesta por la simulación como *estilo* y el empleo de lo digital para posibilitar la interacción. En paralelo a la faceta cultural del concepto de simulación (liderada por Baudrillard), éste también tiene una dimensión estilística. Desde finales de los ochenta surgen cada vez más “investigadores de la imagen” que trabajan sobre la línea temática de “la simulación, entendida como la copia o el modelado figurativo de la realidad fenoménica, tanto en una pantalla bidimensional como en términos de espacio *virtual* tridimensional” (Darley, 2002, p. 36). Por el otro lado, sin embargo, a diferencia de la *simulación virtual*, la interacción es más que un término digital. Va más allá del empleo de tecnología multimedia para crear un universo virtual (Paul, 2003). Para reconocer un espacio como *interactivo*, la espacialidad debe ser creada (o como mínimo manipulada) mediante la participación directa del cuerpo humano. En estos casos el componente digital se muestra como mediador entre el espacio y el cuerpo³.

El éxito de esta nueva estética no viene dado por la crítica ni la teoría del arte. Ha sido el público de masas y las lógicas del espectáculo quienes han validado el trabajo de, por ejemplo, Adrien M & Claire B como algo “fascinante”. Al utilizar este adjetivo, junto con otros similares como “superficial”, no se debe caer en el error de suponer que se trata de un arte falto de valor. Vamos a intentar demostrar que su éxito va más allá de lo comercial. Las estrategias de proyecto que dan forma al espacio interactivo tienen un gran interés y surgen de una aspiración estética en plena sintonía con la cultura contemporánea⁴.

La investigación parte del análisis de la producción artística de Adrien M & Claire B, un conjunto de 19 obras (diez espectáculos escénicos que diseñan o dirigen, y nueve instalaciones de arte), desarrolladas entre 2011 y 2022. Se ha sintetizado en tres apartados la estrategia proyectual que la compañía utiliza para proyectar un espacio de interacción -con intencionalidad estética-. De esta manera, se ha encontrado una estrategia clara en cuanto a la manera de afrontar el contexto (recogida en el punto 2). Una estrategia de proyecto que por su uniformidad -apenas investigan alternativas-, quizás se muestre más bien como una preferencia personal y, por tanto, esa rotundidad no pueda generalizarse a otros creadores. Posteriormente, (en el punto 3) se atiende al funcionamiento de la nueva realidad espacial. Se crea un nuevo modo de

3 Al respecto de lo digital en la escena, podemos partir de la definición de “teatro digital” propuesta por Grande Rosales y Sánchez Montes (2016): “El teatro digital es aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real” (p. 3).

4 La cultura visual contemporánea tiene una estética propia que requiere de herramientas de análisis distintas a las del arte precedente, como así lo han identificado, entre otros, Andrew Darley (2002), José A. Sánchez (2002) o W. J. T. Mitchell (2020).

relación entre el cuerpo y el espacio. Un verdadero lenguaje interactivo que parece convertirse en un elemento fundacional para cualquier otra obra que busque una verdadera interacción -como herramienta estética-. Por último, (el punto 4) se destapará parte del potencial que tiene la interacción como una estrategia de la cultura del espectáculo y la fascinación. Es aquí, probablemente, el momento donde más importancia tiene la intuición artística y creativa de cada autor -en este caso, Adrien M & Claire B- a la hora de proponer al público una experiencia artística que vaya más allá de lo esperado o, siquiera imaginado como posible.

2. Abstracción de la realidad

Adrien Mondot -artista multidisciplinar, ingeniero informático y malabarista- y Claire Bardainne -artista visual, diseñadora gráfica y escenógrafa- fundaron en 2011 la compañía *AM & CB*. En ella unifican sus energías en “la creación de obras digitales y formas artísticas vivas”, proponiendo *performances*, *shows* e, incluso, instalaciones artísticas (Charlet, 2015). Su trayectoria se muestra constante y exitosa. Han logrado varios reconocimientos nacionales (Francia) e internacionales, tanto en su etapa individual como bajo la marca *Adrien M & Claire B*. La compañía se marca el objetivo de crear un arte que ponga en resonancia el cuerpo humano con las artes digitales. En la actualidad, está compuesta por un equipo de trabajo de hasta treinta colaboradores, donde equilibran la importancia de la faceta artística y el apartado técnico. Una actitud que les permite innovar en las posibilidades del arte digital (Bardainne C. y Mondot. A, s.f.).

La característica que mejor identifica a Adrien M & Claire B es que siempre trabajan sobre la simulación desde la imagen. Dicho de otra manera, utilizan la simulación como estilo. Su propuesta plástica busca, desde una aproximación visual, materializar la idea de *universo simulado* que está en nuestro imaginario colectivo (Darley, 2002, p. 244). Por ejemplo, con el empleo de formas digitales abstractas que elaboran un lenguaje propio -sin intención ninguna de representar la realidad- y siempre con un acompañamiento sonoro que completa la nueva atmósfera (Figuera-Ferrer, 2021). Puede que la reacción más inmediata sea valorar esta aproximación como un *cliché*. En cambio, la calidad de sus juegos visuales rápidos demuestra que el interés va más allá. Su universo digital no pretende ser en absoluto cínico. La apuesta desprejuiciada por la simulación y los universos virtuales (Paul, 2003) es el camino que estos artistas han encontrado para dar forma al espacio interactivo.

Si quisiésemos justificar esto desde un punto de vista simbólico podríamos hablar de la apatía de la sociedad de masas, ahogada por vivir en un contexto que no puede asimilar; que se siente manipulada y alienada (Debord, 2002). Una sociedad que apuesta por la absoluta individualidad y aun así la imposibilita, asfixiando al individuo (Bauman, pp. 27-56). Y cómo, frente a esta realidad, la propuesta de Adrien M & Claire B propone un paréntesis de felicidad⁵. Evitando cualquier tipo de mensaje político o moral, logran que el individuo se sienta plenamente vivo en su contacto con un universo alternativo, lúdico y fascinante.

Adrien M & Claire B parecen creer con ilusión en la estética de la cultura del espectáculo:

5 Peter Sloterdijk (2020) señala sobre la cultura contemporánea y el papel que la tecnología juega en ella: “Por vez primera en la historia de los objetos opacos, los usuarios aprenden a adoptar una actitud que los hace libres de negarse a examinar lo que hay al otro lado. Esto tiene su razón: las cajas negras de alta tecnología están repletas de elementos funcionales complejos, pero metafísica y psicológicamente vacías. Podemos así estar seguros de que los aparatos no pretenden ofendernos o manipularnos [...] Aprendemos a entender que existe una profunda conexión entre ser y no advertir, entre realidad y no comprender, entre poder e inapariencia [...] Las máquinas complejas nos sacan directamente de la ilusión fundamental fenomenológica. Bajo la sonrisa de las interfaces del usuario termina la exigencia filosófica de hacerlo todo patente. La inteligencia queda así en gran medida liberada; decepcionada, pero feliz” (pp. 110-112).

fascinación, emoción, sorpresa, repetición y todo lo que tenga que ver con lo multimedia (Darley, 2002; Sánchez, 2002; López Antuñano, 2016). Frente al caos o el aburrimiento de lo cotidiano, proponen situarnos en una espacialidad alternativa. El espacio interactivo requiere que el espectador se sumerja plenamente en el juego que se le propone. Es imprescindible que se olvide de las leyes universales (físicas, espaciales y temporales) que rigen la realidad y acepte las leyes propias del espacio interactivo. Para lograr esto, el primer paso es abstraer al público de su realidad cotidiana. Para ello, en algunas ocasiones utilizan la estrategia de *aumentar* la realidad con la incorporación de lo virtual. La realidad coexiste con la simulación en un mismo espacio, pero, sin embargo, este efecto produce una fascinación tal que todo el peso visual recae en la componente virtual. El otro punto de partida, utilizado en la mayoría de sus creaciones, apuesta por *negar* la realidad. Se propone una abstracción literal de todo contexto exterior. Esta opción puede parecer más básica, aunque, quizás por ello, es la que permite unos resultados más intensos. Posibilita que el espacio interactivo se despliegue en todo su potencial, sin ninguna distracción.

2.1 Aumentar

La realidad *aumentada*⁶ propone, en cierto grado, la virtualización del espacio en el que ya se encuentra el cuerpo -el espacio real- (Figueras-Ferrer, 2021; Thurow, 2017, p. 240). Al contrario de lo que la intuición parece indicarnos, añadir elementos digitales y tridimensionales al espacio que ya habitamos es, en realidad, una manera muy restringida de espacio interactivo. Sin duda mucho más limitada que la alternativa de partir de cero y *negar* el contexto real. Los límites de la técnica no permiten que haya una interacción entre el cuerpo y los elementos digitales. Aun en aquellas propuestas más sofisticadas, la interacción en ningún caso se siente fluida (una condición de vital importancia). El éxito de las estrategias de *realidad aumentada* depende siempre de la fascinación: ver que en el espacio real tiene lugar algo imposible (y su éxito termina en el momento que este efecto deja de generar sorpresa).



Fig. 1. Adrien M & Claire B. *Mirages & miracles* (2017). Fuente: AM&CB.

Adrien M & Claire B utilizan esta estrategia exclusivamente cuando proponen instalaciones artísticas (y no en todos los casos). No es casualidad, ya que esta estrategia no parece aplicable al espectáculo escénico. El resultado, en términos estéticos y espaciales, se aproxima más a la escultura -*escultura audiovisual* (Foster, 2013, pp. 168-172)- que a una nueva modalidad de espacio interactivo. El resultado espacial y la relación con el público es, en efecto, el mismo que en una obra escultórica: el visitante solo puede acercarse, rodear y ver la obra digital desde todos los puntos de vista, como mucho. El espacio, en lugar de ser interactivo es, más bien, un espacio de perspectiva y contemplación. El papel del público está más próximo al de un

6 No se debe confundir *realidad aumentada* con *realidad virtual* (*Virtual Reality* o *VR*) (Paul, 2003, pp. 125-132). Este otro también depende de un soporte tecnológico (por ejemplo, unas *gafas de VR*), pero a nivel espacial funciona a la inversa. Traslada la mente del usuario a un universo virtual alternativo. No es posible una verdadera inmersión corporal, aunque sí se permite una interacción alta, similar a la de los videojuegos.

espectador que al de un actor. Esto se debe a que, para que el espacio digital exista, necesita de la mediación de una pantalla. Un ejemplo es la obra *Mirages & miracles* (2017) (Fig. 1), donde el espectador tiene la posibilidad de ver una nueva realidad -aumentada o virtualizada- mirando a través de su *tablet* o dispositivo móvil. La propuesta solo se revela en plenitud a través de la pantalla. Es únicamente en ella donde se puede ver un conjunto de formas enigmáticas que animan los elementos instalados por la sala.



Fig. 2. Adrien M & Claire B. *Faune* (2021). Fuente: AM&CB.

El punto mayor interés de esta estrategia (y que no es posible en la *negación*) está en que permite trabajar en un contexto preexistente. Este es el caso de la exposición *Faune* (2021) (Fig. 2), que durante el 2022 se ha instalado por las calles de casi una decena de ciudades europeas. *A priori*, esto aparenta ser uno de los caminos con mayor potencial, sin embargo, no parece que Adrien M & Claire B estén especialmente interesados en explorarlo. El mayor avance que han propuesto en este sentido ha sido sacar a la calle una creación artística que antes se habría situado en un espacio interior. El resultado no va más allá de unos carteles urbanos que dialogan débilmente con el contexto específico, y esto en el hipotético caso de que los vecinos hiciesen el esfuerzo de seguir la dinámica propuesta. Se evidencia que, por el momento, este no es un camino que la compañía haya tenido verdadero interés en explorar, quizás porque identifican su incompatibilidad con el desarrollo de un verdadero espacio interactivo. Un camino que, por otro lado, ya han demostrado que sí tiene verdadero interés. Por situar algún ejemplo, podemos fijarnos en la obra de Rafael Lozano-Hemmer, por ejemplo, *Displaced Emperors (Relational Architecture 2)* (1997), o, un ejemplo más reciente podría ser *Fall again, Fall better* (2020), obra de Jeffrey Shaw.

2.2 Negar

En la gran mayoría de sus propuestas, el contenedor -el espacio arquitectónico- donde tiene lugar el evento tiene una única utilidad: hacer de barrera frente a la realidad exterior. Resulta imprescindible poner un límite físico a este nuevo espacio ya que, como intentamos demostrar, para que el espacio interactivo funcione parece vital lograr un entorno controlado. Un espacio definido donde se desarrolla la simulación. Más allá de esta función de límite, la arquitectura no tiene importancia ninguna en el planteamiento estético. La relación de los espectáculos tanto con la arquitectura que los contiene como con el mundo exterior es inexistente. Todo lo que no forma parte del nuevo espacio digital es negado. Cuando el público se sitúa frente a estos espectáculos, el exterior no existe.

Adrien M & Claire B, al intervenir en un espacio, lo primero que persiguen es su completa abstracción. En la práctica la totalidad de los casos se propone un oscurecimiento de todas las superficies y se evita utilizar ningún tipo de objeto o decorado que contextualice lo más mínimo la escena. La sensación de vacío es palpable. Una estrategia que, por otro lado, resulta necesaria para realizar con éxito las complejas proyecciones. De hecho, en aquellas ocasiones donde no desmaterializan la arquitectura (ya sea porque no es posible ocultar la realidad constructiva

o porque no es viable proyectar un acabado en negro), la capacidad inmersiva del espacio se reduce de una manera sorprendente. Un ejemplo de esto -según nuestro criterio- sería la instalación *Dernière minute* (Último minuto / *Last minute*) (2020) (Fig. 3). Las paredes blancas y sobre todo la cubierta parecen recordarnos en todo momento que aquello que interactúa con los movimientos corporales es una simple proyección; hasta el punto de no ser creíble una nueva espacialidad.

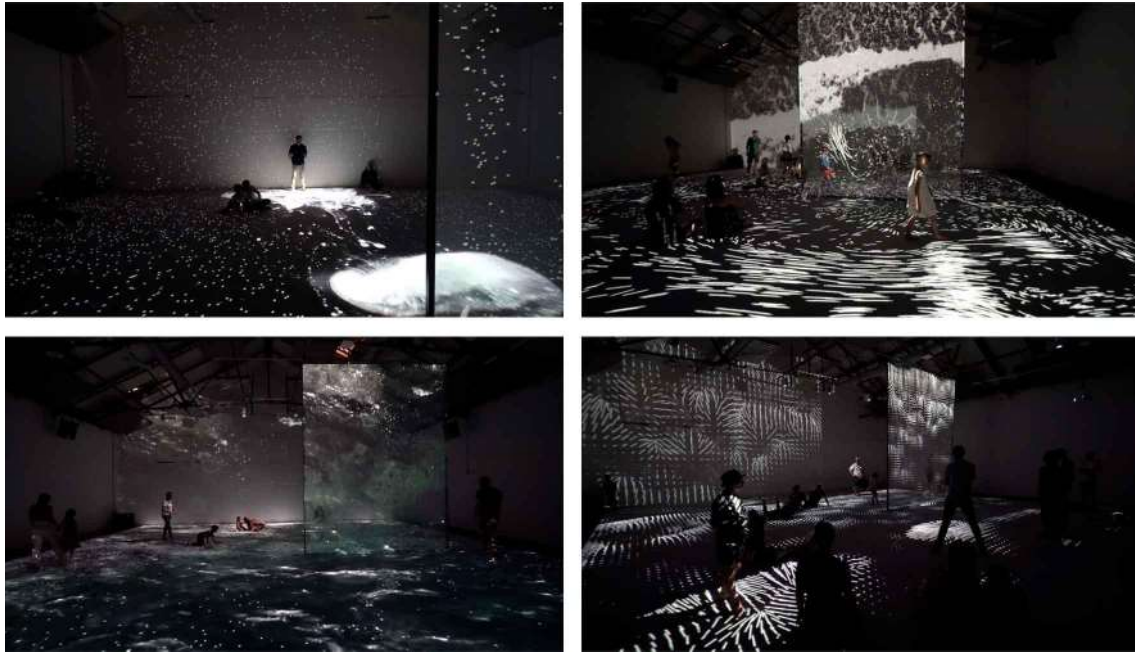


Fig. 3. Adrien M & Claire B. *Dernière minute* (2020). Fuente: AM&CB.

La estrategia más sencilla para lograr la inmersión es identificar el nuevo espacio con la totalidad del recinto donde tiene lugar. Este sería el caso de *Core* (2020) (Fig. 4.1). Sin embargo, varios ejemplos nos muestran que no es necesaria esa literalidad. Es suficiente con generar un espacio interior, siempre que este se muestre delimitado de una manera nítida. Por ejemplo, creando un nuevo espacio cúbico conformado por cuatro *paredes* digitales (telas traslúcidas sobre las que se puede proyectar), como ocurre en *Hakanai* (2013)⁷ (Fig. 4.2). Otra alternativa más interesante es la definición del espacio a través de un triedro. Esta forma en esquina tiene un mayor dinamismo espacial y, por tanto, permite nuevas posibilidades en el diálogo entre el cuerpo, la proyección y el espacio. Este es el caso de *The movement of air* (2015) (Fig. 4.3). Por último, siempre se puede recurrir a la manera más esencial -y tradicional- de crear un nuevo espacio dentro de otro: es suficiente un telón de fondo para crear una escena. Este es el caso de *Scary Beauty* (2017) (Fig. 4.4), que utiliza únicamente una pantalla traslúcida. Ésta se vuelve opaca o transparente en función de las proyecciones y el grado de iluminación del espacio arquitectónico posterior⁸. La configuración espacial permite crear juegos de profundidad entre los bailarines y la proyección (delante/detrás), lo que aumenta las posibilidades de interacción.

7 El mismo recurso se encuentra en *Équinoxe* (2019), que es una posterior reinterpretación del mismo espectáculo de danza y audiovisual (*Hakanai*) con el añadido de la música en directo de la banda de jazz/pop *Limousine*.

8 En algunos momentos del espectáculo se ilumina la parte trasera del *backstage*, una puerta metálica de inmensa dimensión que, además, tiene una potente subestructura vista desde el interior del teatro. La iluminación hace que este elemento constructivo de la Ópera *Garnier* de París resalte en un intenso juego de luces y sombras, sirviendo como un fondo de gran expresividad y carácter industrial. Parece inevitable encontrar referencias a la escenografía expresionista de inicios de siglo XX, a referentes como Karl Heinz Martin o Ludwig Sievert.

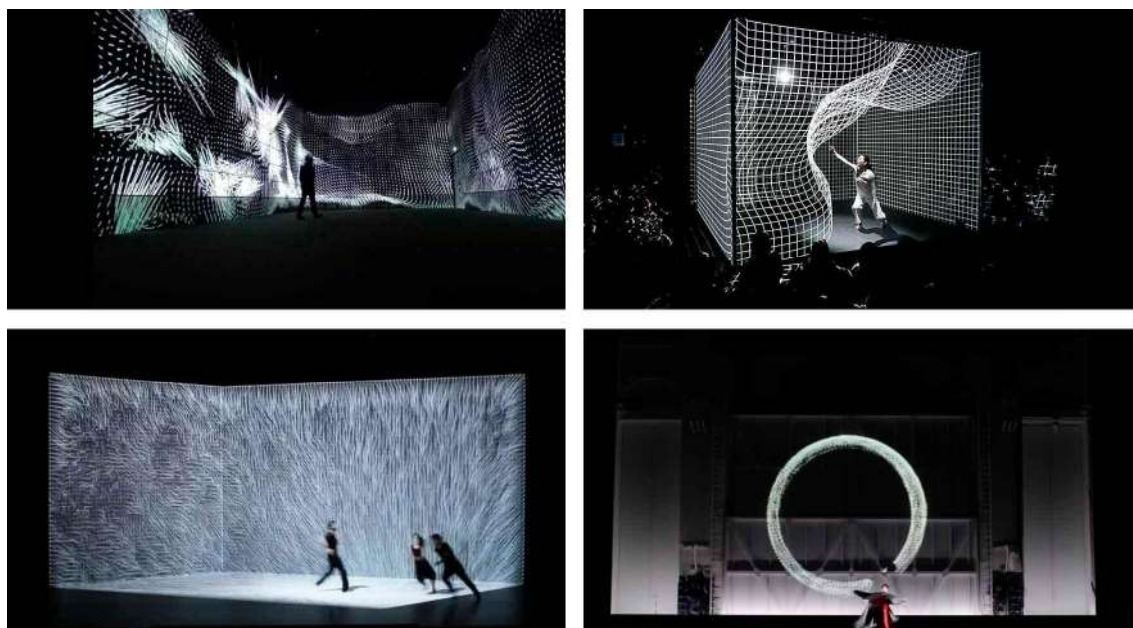


Fig. 4. Adrien M & Claire B. 4.1 (arriba izq.): *Core* (2020); 4.2 (arriba dcha.): *Hakanai* (2013); 4.3 (abajo izq.): *The movement of air* (2015); 4.4 (abajo dcha.): *Scary Beauty* (2017). Fuente: AM&CB.

El punto de partida espacial, en definitiva, siempre es un contexto físico limitado. Un espacio autónomo que se instala en el vacío. Fuera del espacio virtual no hay nada. Se parte de una *tábula rasa* que elimina toda materialidad, dimensión, orientación o escala. Adrien M & Claire B evitan toda la ambigüedad de la *hiperrealidad* al trasladar al espectador a un espacio de simulación pura. Un espacio que parte de cero, que expresa códigos visuales y que no tiene ninguna pretensión de representar la realidad.

3. Nuevas leyes visuales

La interacción que proponen Adrien M & Claire B es verdadera (Figueras-Ferrer, 2021). Utilizan tecnología de detección y reconocimiento en tiempo real para adaptar las animaciones digitales a la acción que tiene lugar. No se trata de un engaño, no es una coreografía que vincula al milímetro la danza, la música y las proyecciones visuales. Es exactamente lo que parece, un espacio virtual proyectado que se adapta instantáneamente a los gestos del intérprete o del usuario. Esto aporta una precisión que se percibe, hace del espacio interactivo un universo que se siente real.

La fluidez y veracidad de la interacción son condiciones fundamentales para lograr la inmersión del espectador. A ello debemos sumarle la música y el sonido ambiente, igual de importantes para lograr una atmósfera inmersiva. La unión de todo esto evita que el público esté pendiente de encontrar el fallo que desmonte el engaño. Su concentración, desde el primer momento, se centra en descifrar las leyes que rigen esta nueva realidad visual. Los espectadores, una vez abstraídos de su realidad física, necesitan encontrar una lógica que dé orden a la simulación que tienen enfrente. Y en el caso de Adrien M & Claire B, estas van a ser leyes visuales (Charlet, 2015).

Independientemente de si se trata de un espectáculo escénico o de una instalación artística, el destinatario en ambos casos es en esencia el mismo: en un caso es llamado *público* o *espectador*, en el otro *participante* o *usuario* (Larrañaga, 2001, p.31). Su diferencia radica en la naturaleza de cada tipo artístico, que exige de un medio de relación distinto (Dixon, 2007). No obstante, más allá de estas diferencias de matiz, en todos los casos la apuesta estética reside en la idea

conjunta de simulación y espacio interactivo.

Para el caso de las instalaciones parece que no requiere mucha explicación: el *usuario* experimenta en primera persona el espacio. Quizás, en este contexto de la cultura contemporánea, está a bien añadir que existen semejanzas interesantes con los videojuegos y todos aquellos mundos virtuales (Darley, 2002). La *superficialidad* de significados aquí se muestra similar a la que identifica Darley al hablar de la interacción en los videojuegos: “La narración queda subordinada a la fascinación más inmediata de ser capaz de interpretar un papel activo en un universo ficcional” (2002, p. 244).

El vínculo con los espectadores, en el caso de los espectáculos escénicos, es más complejo de analizar. Cabe la duda de hasta qué punto la interacción -realizada por el actor o bailarín- es vivida también por el público. Es innegable que el cuerpo que toma acción sí interactúa con el espacio. Sin embargo, el destinatario del ambiente artístico es el público. Por tanto, es difícil cuantificar hasta qué punto la inmersión es real. También se intuye importante el papel de la imaginación y la sensibilidad de cada individuo. No obstante, sí parece apropiada la estrategia proyectual y estética que proponen Adrien M & Claire B. Se asientan en las bases tradicionales de la escena que pretende que el espectador se identifique con el actor (López Antuñano, 2016; Sánchez, 2002). Una “interacción vicaria” (Darley, 2002, pp. 245-259).

Definir la danza como el *lenguaje del cuerpo* es, sin duda, un pensamiento generalizado. En el espacio interactivo de Adrien M & Claire B esto se certifica, adquiere la condición de verdad última. El movimiento del cuerpo es el único lenguaje disponible para *hablar con* este espacio. Incluso en el caso de sus instalaciones de arte, los usuarios transitan con una sensualidad y unos ritmos que siempre remiten a la danza, aun cuando no son conscientes de ello. Como todo lenguaje, ese *hablar* se desarrolla acorde a un código, que en este caso es visual. Cada gesto corporal va a recibir la respuesta de las formas digitales proyectadas, y viceversa. Como veremos, esto se logra con mayor intensidad en las obras escenográficas. En ellas es posible un control del diálogo ya que está dirigido por los autores y, además, con una intencionalidad expresiva. No obstante, en las instalaciones esto se compensa por la participación directa del público en el diálogo interactivo.

Para desarrollar este punto utilizaremos como ejemplo la obra *Pixel* (2014), un espectáculo temprano en su carrera, pero en el que ya se despliega este lenguaje visual de interacción y fascinación. Esta obra, a nivel espacial, es la predecesora de la nombrada *Scary Beauty* (2017). La escenografía es un sencillo diedro sobre el que se realizan proyecciones digitales. El espacio se configura por un suelo, que define la extensión, y una tela, que limita el fondo. La materialidad del telón de fondo permite su transparencia en función de la luz y las proyecciones digitales. Este recurso posibilita que el actor pueda situarse detrás de esta veladura (una capacidad, que como veremos, se muestra fundamental). Partiendo de la definición de este espacio, conformado de una manera esencial (suelo y pared), se logran tres modalidades de diálogo interactivo. Tres leyes visuales:

3.1 *El espacio virtual responde al cuerpo*

En esta primera modalidad (Fig. 5), la relación entre el cuerpo y las formas digitales estará a un mismo nivel. Digamos que ambos elementos reconocen la presencia del opuesto y establecen una conexión, pero ninguno de ellos intenta apoderarse del otro. Por un lado tenemos la proyección, que de manera recurrente se encarga de dar forma al espacio; dibuja sus límites. Suelen emplearse representaciones de tramas bidimensionales, con una apariencia de *simulación*, que dan dimensión al espacio abstraído de todo contexto. La proyección propone una espacialidad que se reconoce próxima a la idea de contenedor. Por tanto, si las formas digitales se encargan de poner un límite exterior, entonces, el cuerpo se va a situar *dentro*.

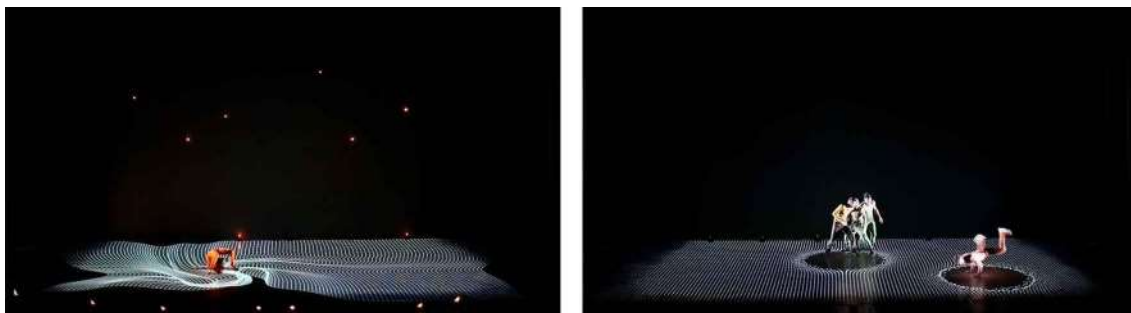


Fig. 5. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

Todas las acciones que realiza el cuerpo dentro del espacio interactivo van a tener respuesta por parte de la proyección digital. Las formas virtuales se transforman; en ocasiones, se podría decir incluso que se *deforman*. Pero nunca se percibe como una imposición agresiva. Es un proceso que se desarrolla con una calma y una lentitud hipnóticas. La aspiración estética detrás de esta interacción es provocar la fascinación de sentirse escuchado por un *ente*, un universo simulado que actúa como un ser vivo pese a no serlo. A su vez, esta fascinación fomenta el uso. La persona siente la necesidad de seguir *hablando* con el espacio en el que está inmerso, explorar las posibles respuestas frente a las infinitas acciones del cuerpo.

Esta estrategia es la base sobre la que parten cada uno de los espacios interactivos de Adrien M & Claire B (Charlet, 2015). La norma sobre la que asientan su propuesta estética, ya sea un espectáculo escénico o una instalación artística. Un punto de partida que quizás puede entenderse como básico, pero que establece una atmósfera de diálogo lúdico y pacífico. Puede que no ocurran grandes gestos espectaculares, pero, sin embargo, se logra una inmersión tranquila del cuerpo en la simulación.

3.2 *El cuerpo controla el espacio virtual*

Las formas digitales se ponen al servicio del cuerpo, que las controla a su gusto, como una extensión más de su corporalidad (Fig. 6). Se crea un baile visual que solo es posible en una simulación: el cuerpo manipula una especie de campos de fuerza, materializados como proyecciones digitales abstractas. Además, estas formas sugieren referencias a elementos de escala planetaria o universal: viento, agua, humo, campo gravitacional, etc. Elementos que sería imposible controlar en el universo real.

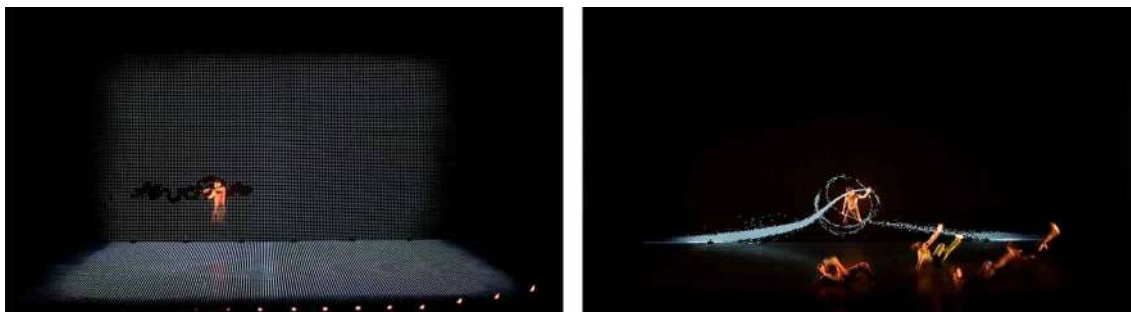


Fig. 6. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

A diferencia de la categoría anterior, aquí la proyección digital deja de definir el espacio. Éste se abstrae, expande e identifica con la idea de vacío infinito (una especie de universo simulado). La componente digital, en cambio, se concibe como algo objetual. El cuerpo no está *en* la proyección, sino *encima*, *detrás* o *junto* a ella. Por ejemplo, cuando el bailarín se sitúa detrás de

la imagen virtual, está saliendo de la caja escénica. Esto, desde la perspectiva del público, altera la percepción de la proyección que deja de percibirse como un límite espacial y, en su lugar, se entiende como un elemento intermedio (entre el actor y el público). A su vez, esta condición de objeto posibilita su control por parte del cuerpo.

Por motivos de perspectiva, el público identifica que ambos -cuerpo y proyección- están en el mismo espacio y dimensión. Entiende la escena como una interacción tridimensional. Se crea una conexión visual entre el cuerpo y la proyección digital, ya que ésta parece envolver *verdaderamente* al actor, por ejemplo, cuando se sitúa delante. La naturaleza bidimensional que tiene toda imagen proyectada, y que parece estar siempre latente, en estos casos se supera. La simulación se vuelve más intensa. Provoca, sin duda, un grado mayor de fascinación en el espectador.

Parece difícil que se pueda trasladar este diálogo espacial a una instalación artística. Es un efecto diseñado para ser visto, y no tanto para *hacerlo*. Una prueba de ello es *Dernière minute* (2020) (Fig. 3), donde sí se ha intentado, pero parece que no con demasiado éxito. Puede ser que el juego interactivo funcione en cuanto a su *espectacularidad*, pero ni mucho menos alcanza el grado de *espacialidad* propuesto en las obras escénicas. El usuario, al realizar los gestos en primera persona, solo puede experimentar que la proyección le responde. Sin embargo, la imagen proyectada parece conservar su naturaleza bidimensional. Es por ello que, en las instalaciones, la interacción está limitada a lo visto en la modalidad anterior.

3.3 *El espacio virtual activa el cuerpo*

Por último, tenemos una inversión del papel protagonista (Fig. 7). Aquí va a ser la proyección digital quien imponga su voluntad al actor. ¿Qué pasa si en la simulación emerge un agujero negro que absorbe progresivamente la trama del universo digital (sin olvidar que nos encontramos ante una proyección bidimensional y, por tanto, un efecto óptico)? El cuerpo se ve en la obligación de retroceder. ¿O si, por ejemplo, en la trama surgen protuberancias que se mueven a gran velocidad? El cuerpo debe evitarlas y saltar. Una simulación que apela al instinto de supervivencia del cuerpo.

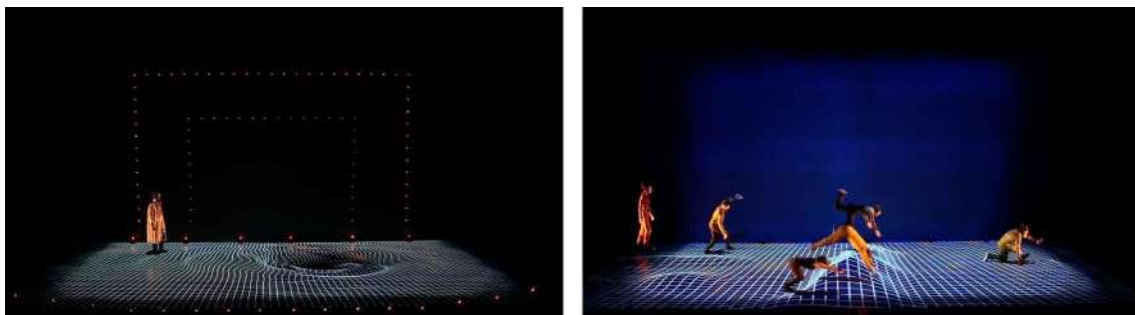


Fig. 7. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

El grado de inmersión necesario para lograr que este efecto sea creíble es tan alto que solo parece viable en el contexto de un espectáculo escénico controlado. De nuevo, un recurso inadecuado para las instalaciones. Quizás, podríamos suponer que la excepción serían las niñas y niños, quienes seguro no tendrían reparos en participar en este juego simulado, creyéndolo como algo real. Algo que, al contrario, un adulto no se plantearía por miedo al ridículo (dicho esto desde una excesiva simplificación). Al igual que en la segunda modalidad de interacción, el grado de fascinación es mucho mayor que en el primer caso. Sin embargo, de la misma manera, sólo es posible su verosimilitud desde el punto de vista de un tercero (el público); el único capaz de unificar en un mismo espacio al cuerpo y las formas digitales.

4. Simulación superada

En función de lo visto hasta el momento, el éxito del espacio interactivo depende de que sea percibido como un universo creíble. Primero se aísla al público de su realidad cotidiana y, después, se dota al nuevo espacio de unas leyes visuales que le dan una lógica interna. Pues bien, quedaría por analizar un último recurso proyectual que, curiosamente, hace la apuesta inversa. Es probable que sea el punto de mayor interés (y con cierta carga paradójica)⁹. En los espectáculos de Adrien M & Claire B hay instantes donde el universo digital sobrepasa los límites de la simulación (como una especie de fallo en el sistema, de *glitch en la matrix*). Momentos en los que las proyecciones digitales no siguen las lógicas del espacio simulado que se había establecido.

La simulación, en ocasiones muy puntuales, puede exceder los límites espaciales en los que estaba contenida. Las restricciones se rompen y esto causa en el público una fascinación aún mayor. La superación de la simulación provoca en el espectador la consciencia de que se encuentra frente a eso mismo, una simulación. A la vez, curiosamente, es cuando se siente más real. Se trata de un instante, de apenas un par de segundos, en el cual el espectador experimenta estar de pleno dentro de la simulación. Veamos esto con tres ejemplos, continuando con el análisis de *Pixel* (2014):



Fig. 8. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

En un momento dado del espectáculo (Fig. 8), la proyección se centra en la tela vertical creando el efecto de una nube digital en la que los actores -situados detrás del telón- parecen estar inmersos. Hasta aquí todo normal, en el sentido de que está dentro de las posibilidades esperadas de la lógica visual. Sin embargo, de manera repentina, la nube de puntos se vence hacia el público como si se tratase de una pared que se cae. El resultado es que la proyección se ha trasladado al suelo; una transición de escena agresiva y con una expresividad sorprendente. El público pasa del miedo a que la nube digital le aplaste, a la fascinación de entender que era un recurso visual.



Fig. 9. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

En otro momento de la obra (Fig. 9) se le presenta al público una escena similar. Esta vez con un efecto mayor de tridimensionalidad, una nube esférica de puntos digitales invade la dimensión vertical del espacio. De nuevo, encontramos a dos bailarines detrás del telón de

⁹ Investigaciones artísticas similares que exploran la relación entre lo real y lo virtual, y las conexiones paradójicas de uno y otro, se puede ver en el trabajo de artistas como Bill Viola, David Hockney o Tim Walker (Alemany, 2021).

fondo que parecen situarse justo en medio de la anomalía. En este caso, la sorpresa viene cuando los bailarines quedan congelados en el espacio (detienen su movimiento como si se hubiesen transformado en *estatuas vivientes*). Sin embargo, tanto ellos como la proyección digital empiezan a rotar, primero hacia la derecha y después a la izquierda. Los bailarines a pesar de estar petrificados giran de manera muy fluida (el efecto de estar sobre una plataforma rotatoria) y con ellos también todo el espacio simulado. Ocurre tan rápido que no hay tiempo de procesar *cómo* ha pasado. Todo apela a la intuición, a comprender rápidamente eso que se escapa a toda lógica. El público ante este acontecimiento, en décimas de segundo, solo puede asimilar que es él -desde el patio de butacas- el que está girando en torno a una escena congelada en el tiempo.

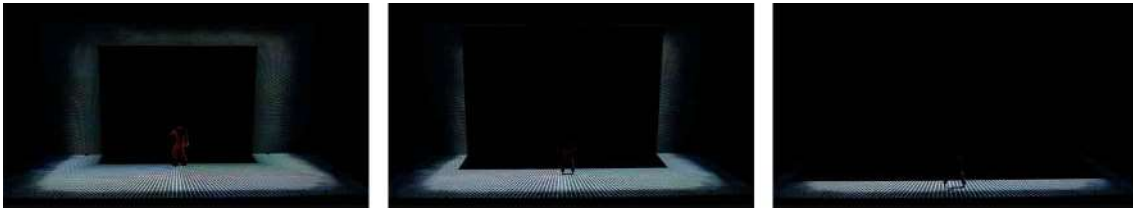


Fig. 10. Adrien M & Claire B. *Pixel* (2014). Fuente: AM&CB.

Por último, *Pixel* cierra con una escena potente tanto en lo visual como en lo simbólico. Acaba dejando al público con la sensación de quedar en el vacío (Fig. 10). Los espectadores, después de pasar setenta minutos inmersos en ese universo simulado -qué pretendía ser tan real-, tienen que salir de él porque la obra se acaba. Con esta idea de fondo parece que se proyecta la escena. Un final que puede mostrarse agresivo o, incluso, catártico. La escena empieza con el espacio configurado por una trama digital. Ésta amplifica la sensación de tridimensionalidad a través de un efecto óptico sutil de distorsión. Y en ese marco espacial se encuentra, en medio, un cuadrado negro. Un elemento que puede asemejarse a un agujero negro que va a absorber la simulación al ir, poco a poco, avanzando hacia el actor y el público. La *nada* se apodera del espacio. El espectáculo implosiona. Unos segundos de pánico escénico que finalizan dejando al espectador en el vacío. El universo simulado ha desaparecido y el espectáculo, la distracción, ha finalizado.

5. Conclusión: La interacción como una nueva estética espacial contemporánea

El tiempo histórico no tiene ningún papel dentro en la estética del espacio interactivo. La temporalidad, en cambio, sí. El control de los ritmos en los que se desarrolla una obra es una condición que siempre se ha tenido en cuenta en cualquier propuesta artística, y el espacio interactivo no es diferente. La peculiaridad aquí es que toda manipulación de la percepción temporal se hará con criterios estéticos de la cultura visual, es decir, en favor de la fascinación y la superficialidad. Se buscan efectos impactantes que diferencien a la simulación de la realidad (aburrida y caótica). A veces se propone un desarrollo de los acontecimientos fugaz que impide una asimilación de lo ocurrido y otras, en cambio, serán tiempos ralentizados, pero que en ningún caso persiguen la contemplación sino el deleite, el espectáculo.

En el espacio interactivo, tan importante son las proyecciones digitales (y la música que las acompaña) como el cuerpo. Sin la acción del cuerpo, la proyección se quedaría en una imagen (con un *estilo* visual de la simulación). Y viceversa, la proyección posibilita la inmersión del cuerpo en un espacio que reacciona (*dialoga, responde*) a sus gestos. Uno y otro se necesitan para que surja la interacción. Esta interacción se establece a través de un diálogo *visual*. Esto, en cierta manera, limita la capacidad comunicativa del cuerpo, que se ve en la necesidad de

recurrir a la acción gestual. Unos gestos que, por otro lado, siempre van a estar próximos a la danza (sea de manera consciente o no) por su condición de lenguaje corporal. Este es el canal más expresivo que dispone el cuerpo para comunicarse en ese espacio simulado. Imagen, sonido y cuerpo se sincronizan en un diálogo que puede estar guionizado, como ocurre con los espectáculos escénicos (de danza); o bien puede ser una improvisación. Esto segundo caracteriza a las instalaciones, una modalidad que Adrien M & Claire B proyectan con el deseo de hacer partícipe al público en una interacción plena -verdadera- con el ambiente artístico.

Por último, este ambiente artístico tratará, tanto a nivel teórico como temático, sobre la simulación. Al utilizar esto como tema se logra una abstracción total de la realidad, tanto en su dimensión *representativa* como *espacial*:

La simulación se aleja de cualquier intento de convertirse en una representación de la realidad. De esta manera, evita el problema que Baudrillard definía como *hiperrealidad*. Las obras de Adrien M & Claire B no se sitúan en la difusa línea entre lo real o la simulación (entre una *representación* de la realidad o su *producción*). Su apuesta es clara y desprejuiciada. Durante el tiempo que dura la experiencia artística, el público puede estar seguro de que está situado en otro espacio que nada tiene que ver con el mundo que habita. Es un espacio simulado, contemporáneo, popular, de fascinación, espectacularidad, superficialidad y, en definitiva, disfrute.

La abstracción espacial, por el otro lado, evita el problema que plantea Jameson al identificar la espacialidad contemporánea como *hiperespacio*: la nueva realidad espacial de la sociedad globalizada, de tal dimensión y complejidad que es inasimilable por el individuo. Pues bien, a través de la interacción, Adrien M & Claire B proponen un espacio que sí puede ser plenamente percibido, creado y utilizado por el cuerpo de cada individuo. Igual que antes, durante el tiempo que dura la experiencia artística, el público puede sentirse en una nueva realidad espacial que, además, está a su plena disposición. Es partícipe de cómo se desarrolla el universo digital. El espacio simulado e interactivo, que para nada puede reducirse únicamente a su componente multimedia, es un espacio *del* cuerpo.

Referencias

- Alemaný, V. (2021). De la linterna mágica a las videoinstalaciones. Relevancia de las pantallas de proyección en las obras de Bill Viola, David Hockney y Tim Walker. *ArDIN. Arte, Diseño e Ingeniería* (10), 45-69. DOI: 10.20868/rdin.2021.10.4532. <https://doi.org/10.20868/ardn.2021.10.4532>
- Bardainne C., Mondot. A. (s.f): *Adrien M & Claire B // AM & CB*. <https://www.am-cb.net/en>
- (2013) *Hakanaï*. Escena y danza. <https://www.am-cb.net/projets/http-www-am-cb-net-projets-hkn>
- (2014) *Pixel*. (Adrien M & Claire B y Mourad Merzouki Käfig company). <https://www.am-cb.net/en/projets/pixel>
- (2015) *The movement of air*. Escena y danza. <https://www.am-cb.net/archives/movement-of-air>
- (2017) *Scary beauty*. Escena, danza y música. <https://www.am-cb.net/en/archives/scary-beauty>
- (2017) *Mirages & miracles*. Escultura audiovisual. <https://www.am-cb.net/en/projets/mirages-miracles>
- (2019) *Équinoxe*. (Adrien M & Claire B y Limousine). Escena, danza y música. <https://www.am-cb.net/en/projets/equinoxe>
- (2020) *Core*. Instalación visual y sonora. <https://www.am-cb.net/en/projets/core>

- (2021) *Faune*. Escultura audiovisual (cartel interactivo). <https://www.am-cb.net/en/projets/faune>
- (2022) *Last minute*. Instalación interactiva. <https://www.am-cb.net/en/projets/derniere-minute>
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Kairós [ed. original: 1978].
- Bauman, Z. (2002). *La cultura como praxis*. Paidós.
- (2013). *Vida líquida*. Austral [ed. original: 2005].
- Charlet, É. (2015). De la technologie comme vecteur du sensible: Un workshop avec la copmagne AM/CB. *Ligeia* (28, 137-140), 195-203. <https://doi.org/10.3917/lige.137.0195>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós.
- Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos [ed. original: 1967].
- Deleuze, G., Guattari, F (2016). *Rizoma*. Pre-Textos [ed. original: 1976].
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>
- Figueras-Ferrer, E. (2021). Reflexiones en torno a la cultura digital contemporánea. *Arte, Individuo y Sociedad* (33, 2), 449-466. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.68505>
- Foster, Hal. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal.
- (2013). *The Art-Architecture Complex*. Verso.
- Foucault, M. (2019). *El orden del discurso*. Austral [ed. original: 1970].
- Grande Rosales, M.Á., Sánchez Montes, M.J. (2016). Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes* (18), 1-9. <https://doi.org/10.7238/a.voi18.3047>
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural de capitalismo avanzado*. Paidós [ed. original: 1985].
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Nerea.
- López Antuñano, J.G. (2016). *La Escena del Siglo XXI*. Asociación de Directores de Escena (ADE).
- Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio: en la arquitectura y el arte contemporáneos. 1960-1989*. Akal.
- Mitchell, J.T.W. (2020). ¿Qué quieren las imágenes? *Sans Soleil*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1c5cxcg.12>
- Paul, C. (2003). *Digital art*. Thames & Hudson.
- Pizarro, E. (2001). *Materia para un espacio: antecedentes y nuevas propuestas*. [Tesis] Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez, J.A. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sloterdijk, P. (2020). *El imperativo estético. Notas sobre arte*. Akal.
- Thurow, S. (2017). Response to the Metamaterial Turn: Performative Digital Methodologies for Creative Practice and Analytical Documentation in the Arts, *Australian and New Zealand Journal of Art* (17, 2), 238-250. <https://doi.org/10.1080/14434318.2017.1450071>

Van de Ven, C. (1981). *El espacio en arquitectura. La evolución de una idea nueva en la teoría e historia de los movimientos modernos*. Cátedra.

Bio

Daniel Barba Rodríguez es Contratado Predoctoral de la Universidad de Valladolid cofinanciado por el Banco Santander (2021). Doctorando en arquitectura por la UVa en el Departamento de Teoría y Proyecto Arquitectónico, con Estancia Internacional en la Università Iuav di Venezia (2021). Arquitecto por la ETSAVa (2019) y Máster en Investigación e Innovación en Arquitectura, con mención en Investigación, ETSAVa (2020). Premio de excelencia en Grado UVa-Banco Santander (2019).

Actualmente es Investigador Asociado del Grupo de Investigación ESPACIAR dedicado al estudio de las categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas (2021) y Miembro del Equipo de Trabajo del Proyecto I+D titulado DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2024). Ha sido Investigador del proyecto I+D Análisis planimétrico, espacial y fotográfico de instalaciones audiovisuales pioneras en la Península Ibérica desde 1975 (ref. PGC2018-095359-B-I00, del Plan Nacional de Investigación) (2020-22).

Daniel Barba-Rodríguez is a researcher at the University of Valladolid, co-financed by the Banco Santander (2021). He is a PhD candidate in architecture at the UVa in the Department of Theory and Architectural Design, with an International Stay at the Università Iuav di Venezia (2021). Architect by the ETSAVa (2019) and Master in Research and Innovation in Architecture, with mention in Research (2020). Award of Excellence in UVa-Banco Santander (2019).

Barba-Rodríguez is currently Associate Researcher of the ESPACIAR Research Group dedicated to the study of spatial categories in architecture and other artistic disciplines (2021) and Member of the Working Team of the R&D Project entitled DIGITALSTAGE. Spatial analysis of digital scenographic installations of the 21st century (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2024). He has been Researcher of the R&D project Planimetric, spatial and photographic analysis of pioneering audiovisual installations in the Iberian Peninsula since 1975 (ref. PGC2018-095359-B-I00, National Research Plan) (2020-22).

Agradecimientos

La investigación ha sido financiada por la convocatoria 2021 de Contratos de Investigación predoctoral UVa, cofinanciada por el Banco Santander.

La investigación ha sido realizada en el marco del Proyecto I+D titulado *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2024), financiado por el Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023. Ministerio de Ciencia e Innovación. Convocatoria 2021. Un proyecto que desarrolla el Grupo de Investigación Reconocido ESPACIAR, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.