

LA EVOLUCIÓN DEL ARTE ESCENOGRÁFICO EN EL FESTIVAL DE EUROVISIÓN

THE EVOLUTION OF STAGECRAFT AT EUROVISION SONG CONTEST

Noelia Dorado Campayo

Universidad Internacional de Valencia

DOI: [10.33732/ASRI.6875](https://doi.org/10.33732/ASRI.6875)

.....
Recibido: (03 10 2025)

Aceptado: (02 11 2025)
.....

Cómo citar este artículo

Dorado Campayo, Noelia (2025). La evolución del arte escenográfico en el Festival de Eurovisión. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (28), e6875.
Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6875>

Resumen

Desde su inicio en 1956, el Festival de Eurovisión ha evolucionado de escenarios minimalistas a experiencias híbridas y tecnológicas, integrando luz, espacio y multimedia. Innovaciones como pantallas LED, *mapping*, realidad aumentada y elementos cinéticos transforman la percepción del público. Influencias de Appia, Craig, Svoboda, Wilson y Lepage muestran la transición hacia la “obra de arte total”. Además, las propuestas

Abstract

Since its inception in 1956, Eurovision Song Contest has evolved from minimalist stages to hybrid and technologically experiences, integrating light, space, and multimedia. Innovations such as LED screens, *mapping*, augmented reality and kinetic elements transform audience's perception. Influences from Appia, Craig, Svoboda, Wilson and Lepage demonstrate the transition toward the “total artwork.” Additionally, Turrell and Eliasson's proposals enrich the

de Turrell y Eliasson enriquecen la escenografía expandida, explorando la luz como materia y participación multisensorial. Cada edición actúa como laboratorio escenográfico, donde lo físico y lo digital convergen, redefiniendo la experiencia estética y consolidando el festival como un referente de innovación tecnológica y visual en eventos masivos.

Palabras clave

Eurovisión, escenografía, tecnología, historia, innovación.

expanded scenography, exploring light as a material and multisensory participation. Each edition acts as a scenographic laboratory, where the physical and digital converge, redefining the aesthetic experience and establishing the festival as a benchmark of technological and visual innovation in large-scale events.

Keywords

Eurovision, scenography, technology, history, innovation.

Introducción

Desde comienzos del siglo XX, la escenografía ha dejado de ser un mero telón de fondo para convertirse en un campo expandido de experimentación artística, donde se ha vuelto esencial el diálogo constante entre la arquitectura, la luz y la imagen. Esto se debe a grandes nombres y propuestas pioneras como Adolphe Appia —la luz y el espacio tridimensional— y Gordon Craig —la abstracción escénica y la Übermarionette, figura idealizada—. Siguiendo esta línea, Josef Svoboda reinterpretó la visión de Appia y Craig al integrar la tecnología escénica, la proyección de imágenes y la luz dinámica como elementos plásticos y narrativos necesarios. El trabajo de Svoboda constituye un puente entre la escenografía histórica y las prácticas contemporáneas de diseño escénico digital.

En este sentido, donde la luz se convierte en materia escénica, James Turrell transforma la percepción del espacio a través de instalaciones inmersivas (Guggenheim, 2013). El trato de la luz como arquitectura sensorial ha influido en la concepción contemporánea del escenario, readaptando la experiencia lumínica y emocional del espectador (Meyer, 2024). Por otro lado, Olafur Eliasson manipula la luz, el color y el espacio como materiales activos, creando experiencias inmersivas donde el espectador forma parte de la obra (O'Hare, 2023). En el Festival de Eurovisión se refleja cómo, en las escenografías actuales, la iluminación, la tecnología y la espacialidad no son solo un complemento visual, sino un elemento estructural e inspirador del contexto escénico. Este enfoque de inmersión e interacción reconfiguran la narrativa y la experiencia del público.

Del mismo modo, destacan diseñadores contemporáneos como Robert Wilson —el minimalismo, el ritmo y la luz— y Robert Lepage —el teatro multimedia, con integración de las proyecciones, el *mapping* y las narrativas no lineales—. El escenario se transforma en una plataforma espacial capaz de modificar la percepción del espectador, evidenciando la intermedialidad que se da entre el público y los medios, así como la interna de los propios medios (Fischer-Lichte, 2012).

Durante el siglo XXI, este impulso experimental se vio transformado por la incorporación de tecnologías digitales —*videomapping*, pantallas LED, realidad aumentada, robótica escénica—, dando lugar a una nueva espacialidad híbrida, entre lo físico y lo virtual (Dixon, 2007; Aronson, 2018), lo performático y lo mediatizado (Auslander, 2023). Siendo así que, el uso de medios digitales interactivos se consolida como un

elemento escenográfico en el diseño espacial (Hilal, 2024). La escenografía digital contemporánea pretende integrar elementos interactivos e inteligentes en el espacio escénico. Las tecnologías como la inteligencia artificial generativa y la realidad aumentada pueden aplicarse en entornos performativos para generar experiencias participativas y adaptables a la audiencia (Martusciello et al., 2025). Consecuentemente, la inteligencia artificial no es solo tecnología añadida, sino que tiene potencial para reconfigurar los modos de creación, producción y experiencia escénica (Horváth, 2025).

En este contexto, el Festival de Eurovisión —Eurovision Song Contest— constituye un caso paradigmático para analizar la evolución de la escenografía hasta hoy. Es un evento anual, rotatorio, televisivo y de un gran alcance masivo donde la música es protagonista. Aunque es esencialmente una plataforma musical paneuropea, también funciona como un laboratorio escenográfico que, año tras año, refleja los avances tecnológicos y estéticos de la cultura visual y mediática, influenciadas por el país anfitrión. Desde su primera celebración en 1956, el certamen ha presentado un escenario nuevo, efímero y único en cada edición, convirtiéndose en un archivo vivo de la evolución escenográfica televisiva y digital. De este modo, se aprecian distintas evoluciones: desde el blanco y negro al color; de los decorados físicos a entornos digitales inmersivos, de la monumentalidad arquitectónica al *mapping* en tiempo real (Raykoff & Tobin, 2007; Fricker & Gluhovic, 2013; Vuletic, 2018).

La hipótesis que orienta este estudio sostiene que el Festival de Eurovisión no es solo un certamen musical, sino un campo de experimentación en el que se refleja una constante evolución del espacio escénico en cada edición. Este progreso, impulsado por el software y las tecnologías visuales, ha generado nuevas experiencias sensitivas que desplazan los límites de la teatralidad tradicional y consolidan una fenomenología de lo escénico basada en la realidad expandida (Chapple & Kattenbelt, 2006; Auslander, 2023).

El presente estudio tiene como objetivo examinar la evolución de los escenarios del Festival de Eurovisión, desde 1956 hasta 2025, como un espacio de experimentación de la escenografía digital, identificando sus principales hitos tecnológicos y artísticos. Asimismo, propone comprender cómo el festival ha contribuido al avance contemporáneo del espacio escénico y, a su vez, a la consolidación de la escenografía digital como ámbito de experimentación artística.

Metodología

Este estudio se desarrolla a partir de un enfoque cualitativo, histórico-comparativo e interdisciplinar, que analiza la evolución de los escenarios del Festival de Eurovisión entre 1956 y 2025 como reflejo de las transformaciones sufridas en la escenografía contemporánea. Este enfoque permite rastrear la evolución tecnológica y estética en la escenografía a lo largo de las décadas. Además, integra perspectivas de las artes escénicas, la arquitectura y los medios digitales. Con esta investigación, se busca identificar cómo la incorporación de avances tecnológicos ha transformado el espacio, la experiencia sensitiva y la configuración escénica del festival.

En cuanto al análisis de la investigación, este se sustenta por registros audiovisuales oficiales de cada edición, disponibles en los archivos de la *European Broadcasting Union* (EBU), así como en las distintas plataformas gestionadas por el propio festival y en su página web (EBU, 2025a; EBU, 2025b). Dicho material se complementa con documentación gráfica y técnica publicada por los equipos de escenografía —como el diseñador Florian Wieder, entre otros—, los cuales ofrecen información sobre las estrategias visuales, tecnológicas y espaciales empleadas.

Asimismo, la investigación se apoya en estudios previos acerca de los espacios teatralizados —Appia, Craig, Svoboda, Wilson y Lepage como principales referentes dentro del marco teórico— con el propósito de contextualizar el fenómeno y comprender su evolución hasta la actualidad. Por otra parte, se incluyen las perspectivas de Turrell y Eliasson, cuyas investigaciones —sobre la luz, la percepción y la inmersión sensorial— han influido en las concepciones contemporáneas del espacio escénico. La gran influencia de estos referentes resulta fundamental para explicar la evolución de los escenarios eurovisivos, tanto en sus aportaciones estéticas como conceptuales. En festival se refleja que, en las escenografías actuales, la iluminación, la tecnología y la espacialidad no son solo un complemento visual, sino un elemento estructural e inspirador del contexto escénico. Este enfoque de inmersión e interacción reconfigura la narrativa y la experiencia del público, tanto si es presencial como mediada.

Dado que el objeto de estudio abarca 69 años de historia audiovisual, se han seleccionado aquellas escenografías consideradas más representativas, es decir, las que han supuesto hitos en la evolución del certamen y han marcado un punto de inflexión para la conformación de su identidad visual y estética. Entre las destacadas se incluyen: Lugano 1956 (primer certamen, escenario minimalista), Madrid 1969 (identidad nacional), Brighton 1974 (iluminación trasera, escenario innovador), Dublín 1988 (primeras luces robotizadas), Helsinki 2007 (escenario multimedia), Moscú 2009 (pantallas LED monumentales), Bakú 2012 (*mapping*, LED envolvente), Estocolmo 2016 (realidad aumentada en grafismos), Turín 2022 (escenario cinético, realidad aumentada) y Basilea 2025 (producción escénica avanzada). Esta selección no pretende cubrir todas las ediciones, sino identificar los escenarios más significativos, los cuales presentan cambios en la tecnología, la estética y la percepción escénica (véase Tabla 1).

Con base a esta selección, el estudio se estructurará en torno a los siguientes criterios:

1. Innovación tecnológica: se prestará atención a la introducción de nuevos dispositivos dentro de la escenografía (pantallas, *videomapping*, realidad aumentada, iluminación robótica, etc.).
2. Configuración espacial: se entiende como la arquitectura efímera del escenario, modularidad y su relación con el público y la cámara. Incluye también la identidad visual asociada al país (sentimiento de pertenencia).
3. Experiencia perceptiva: se analiza aquello que el público percibe, ya sea presencial como televisivo, considerando la mediación digital y la interactividad visual.

Con el fin de mantener un orden en esta investigación, los escenarios seleccionados se han clasificado en dos categorías:

1. Casos de estudio principales. Representan hitos tecnológicos, estéticos y de percepción en la evolución del certamen.
2. Etapas transitorias. Funcionan como transiciones y/o consolidaciones de los cambios introducidos entre las ediciones.

Esta distinción metodológica permite comprender la evolución continua del Festival de Eurovisión sin perder el foco.

Tabla 1: Comparación de las ediciones seleccionadas del Festival de Eurovisión desde 1956 hasta 2025.

Año / Sede	Innovación tecnológica	Configuración espacial	Experiencia perceptiva
1956 Lugano, Suiza	Transmisión en blanco y negro adaptada a la televisión.	Escenario frontal y minimalista.	Percepción centrada en la música; interacción inactiva.
1969 Madrid, España	Transmisión a color.	Escenario frontal con elementos decorativos e identidad nacional.	Mayor diversidad cromática y enriquecimiento visual.
1974 Brighton, Reino Unido	Iluminación trasera.	Plataformas modulares y áreas diferenciadas para músicos y cantantes	Dinamismo visual y una composición escénica flexible desde varios ángulos.
1988 Dublín, Irlanda	Uso de luces robotizadas.	Escenario amplio y dividido para orquesta y artistas.	Control lumínico sincronizado con la música dando lugar a una experiencia híbrida.
2007 Helsinki, Finlandia	Integración de pantallas LED y recursos multimedia.	Escenario central con elementos móviles y modulares.	Inmersión visual e integración entre la imagen y el espacio físico.
2009 Moscú, Rusia	Pantallas LED monumentales y sincronización audiovisual.	Escenario expansivo con uso de plataformas elevadas.	Percepción espacial dinámica e interacción visual envolvente.
2012 Bakú, Azerbaiyán	<i>Mapping</i> envolvente, pantallas LED.	Escenario central con estructuras dinámicas.	Inmersión audiovisual e hibridación entre espacio físico y digital.
2016 Estocolmo, Suecia	Uso televisivo de realidad aumentada y gráficos digitales en tiempo real.	Escenario modular con rampas y plataformas móviles.	Audiencia presencial frente a la televisiva; efectos digitales interactivos.
2022 Turín, Italia	Escenario cinético con control digital y <i>mapping</i> .	Plataformas giratorias con geometría transformable.	Experiencia multisensorial e integración física-digital.
2025 Basilea, Suiza	Realidad aumentada, <i>mapping</i> envolvente, iluminación robótica y sistemas interactivos.	Escenario modular avanzado e integración de elementos culturales.	Percepción híbrida donde convergen el espacio físico y virtual.

Fuente: Elaboración propia.

El procedimiento de análisis consistirá en examinar cada escenario siguiendo estos criterios. Se articulará una comparativa entre las ediciones de los años seleccionados para identificar patrones y tendencias, estableciendo cómo la evolución escenográfica plasma los cambios en la estética, la tecnología y la percepción del espectador.

Resultados

Las observaciones muestran que el Festival de Eurovisión ha evolucionado de un escenario minimalista en 1956, centrado en la música y en la transmisión en blanco y negro, hasta llegar a grandes experiencias híbridas y tecnológicas en 2025, donde se combinan escenografía física, *mapping* envolvente, realidad aumentada y elementos cinéticos. Estos hallazgos refuerzan la hipótesis de que en cada edición se introducen innovaciones que transforman la sensación que recibe el espectador y generan una espacialidad híbrida entre lo físico y lo virtual.

A partir de los criterios metodológicos establecidos —innovación tecnológica, configuración espacial y experiencia perceptiva— se procede al análisis de los escenarios seleccionados del festival. Cada caso de estudio se presentará de manera cronológica, si bien se señalarán ciertas transiciones que se producen entre los años elegidos.

1. Caso 1. Lugano 1956 – *Los orígenes televisivos de la escenografía eurovisiva. Primer escenario minimalista.*

En 1956, en Lugano (Suiza), se originó el Festival de Eurovisión —*Grand Prix Eurovision de la Chanson Européenne*— como iniciativa de la Unión Europea de Radiodifusión (UER) con el propósito de fomentar la unión cultural y pacífica entre los países europeos tras la posguerra. El certamen se inspiró en el Festival de San Remo italiano. Esta edición inaugural estaba formada por siete países participantes —Alemania, Suiza, Francia, Italia, Luxemburgo, Países Bajos y Bélgica— y fue la única en la que cada representante podía presentar dos canciones.

Figura 1: Teatro Kursaal, Lugano (1956).



Fuente: Barcelodona. (2010, septiembre 10). *Lys Assia – Barcelona, la futura ganadora* [Fotografía].
<https://barcelodona.blogspot.com/2020/09/lys-assia-barcelona-la-futura.html>.

El Teatro Kursaal de Lugano (véase Figura 1) fue la sede de esta edición. El escenario presentaba un diseño totalmente minimalista. La transmisión se realizó en blanco y negro, sin pantallas ni efectos digitales, y contaba con una iluminación televisiva básica. En consecuencia, la principal innovación tecnológica fue adaptar un espacio escénico a la grabación televisiva, dando lugar a la mediación tecnológica en la percepción del público (véase Figura 2).

Figuras 2 y 3: Escenario del Festival de Eurovisión 1956 en el Teatro Kursaal, Lugano.



Fuentes: Generación 2.0. (2023, marzo 31). *Eurovision: un arma geopolítica* [Fotografía, izquierda].
<https://generaciondospuntocero.com/eurovision-festival-musica-europeo-uarma-geopolitica/>
Rivista di Lugano. (2025, febrero 12), *Al Kursaal il primo Eurovision Song Contest* [Fotografía, derecha].
<https://www.rivistadilugano.ch/1884-al-kursaal-il-primo-eurovision-song-contest>

La escenografía se basaba en un escenario frontal, fijo y con escasa modularidad (véase Figura 3). La relación con el público era limitada, ya que no existía interacción directa entre el espacio y el espectador. La simplicidad reflejaba los principios de funcionalidad propios de la escenografía tradicional, recordando al teatro clásico con decorados estáticos. En cierto modo, se enfatizaba la integración de la luz y el espacio como elementos expresivos. Esta concepción recuerda a las ideas de Appia (1895), quien, a inicios del siglo XX, propuso un escenario tridimensional donde la luz modelaba la acción y la percepción del espectador. No obstante, la voz seguía siendo la gran protagonista.

2. Etapa transitoria de 1956 a 1969 – *Hacia la identidad nacional y el color televisivo.*

El festival atravesó una etapa de transición, la cual buscaba una identidad visual propia y la consolidación del formato. En 1964, en Copenhague (Dinamarca), aparecieron los primeros fondos gráficos no realistas, que introducían un tratamiento más abstracto del espacio escénico. Dos años después, en 1966, se determinó que cada país debía interpretar su canción en el idioma oficial de su nación. Hasta 1967 la transmisión televisiva se mantuvo en blanco y negro, siendo este su último año en ese formato. Como consecuencia, al año siguiente en Londres (Reino Unido), con la llegada de la televisión en color a Europa, se introdujeron los primeros decorados futuristas, aunque en España no se implementaría esta innovación hasta 1977.

Durante esta etapa, la representación teatral televisada adoptó un lenguaje más autónomo, donde el color y la composición escénica adquieren valor. Este cambio encaja con las ideas de Craig (1911), quien defendía una escenografía abstracta y simbólica basada en la luz y la forma.

3. Caso 2. Madrid 1969 – *El color y la identidad nacional en la escenografía televisiva.*

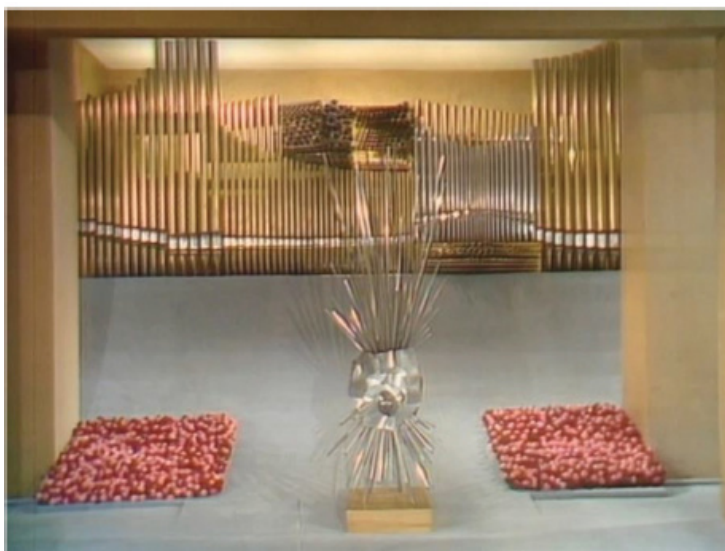
El siguiente objeto de estudio corresponde a la edición de 1969 en Madrid, donde España asumió la responsabilidad de organizar el certamen tras la victoria de Massiel con *La, la, la* en el año anterior. La sede fue el Teatro Real, donde la escenografía estaba diseñada por Bernardo Ballester y en la que colaboró Salvador Dalí, quien también diseñó el cartel del festival. Esta edición ya contó con transmisión en color, lo que permitió explorar la dimensión cromática como recurso expresivo. Por consiguiente, la iluminación se adaptó a las nuevas exigencias de la grabación en color.

Figura 4: Salomé en el escenario del Festival de Eurovisión 1969 en el Teatro Real, Madrid.



Fuente: Campúa. (2014, mayo 11). El Festival de la Canción de Eurovisión de 1969 en Madrid, ante la cámara de Campúa. [Fotografía]. <https://campuafotografo.es/2014/05/11/el-festival-de-la-cancion-de-eurovision-de-1969-en-madrid-ante-la-camara-de-campua/#jp-carousel-1176>

Figura 5: Escenario del Festival de Eurovisión 1969 en el Teatro Real, Madrid.



Fuente: EurovisionAgain. (2021, junio 14). X (antes Twitter). [Fotografía].
<https://x.com/EurovisionAgain/status/1406326139686096902/photo/1>

En cuanto a la configuración espacial, se mantuvo una estructura frontal básica, aunque se incorporaron algunos decorados más elaborados que reflejaban la identidad nacional del país organizador (véase Figura 4). En este contexto, Salvador Dalí realizó una escultura que presidía el escenario, aportando la extravagancia y genialidad que le caracteriza en sus obras (véase Figura 5).

El espectador experimentó una percepción enriquecida gracias a la transmisión en color del evento y a la incorporación de los elementos decorativos. Aunque la interacción con el público continuaba siendo inexistente, el escenario comenzó a transformarse adquiriendo una identidad visual y narrativa, la cual anticipaba la futura integración de conceptos de “escenario total” defendidos por Craig (1911), basados en una atmósfera simbólica y la abstracción visual.

4. Etapa transitoria de 1970 a 1974 – *Del decorado simbólico a la luz como elemento narrativo.*

El festival transitó de decorados ornamentales hacia un espacio escénico más abstracto y funcional. En 1970 se introdujeron las postales que presentaban a cada país, con el objetivo de ocupar el tiempo televisivo durante las transiciones entre actuaciones. Esto fue debido a la ausencia de participantes respecto a los años anteriores. Además, en 1971 se estableció un límite en el número de personas que podían aparecer en el escenario. Asimismo, el diseño escénico comenzó a adoptar formas circulares, alineándose con las ideas de Craig (1911) sobre la luz y la forma sustitutos de la decoración lineal.

5. Caso 3. Brighton 1974 – *La luz como arquitectura escénica.*

El certamen de 1974, Brighton (Reino Unido) continuó con la evolución a un escenario más moderno y funcional para la televisión. Esta edición es recordada por la aclamada victoria de ABBA con la canción *Waterloo* (véase Figura 6). El escenario pretendía dar visibilidad a los artistas y favorecer la interactividad visual con el público. Como innovación tecnológica, se implementó la iluminación trasera, permitiendo cambios visuales rápidos durante la actuación de los intérpretes. Esto refuerza la influencia de Svoboda y su concepción de la luz como arquitectura activa (véase Figura 7).

Figuras 6 y 7: A la izquierda: ABBA en el escenario del Festival de Eurovisión 1974 en el Brighton Dome, Brighton. A la derecha: Olivia Newton-John en el escenario del Festival de Eurovisión 1974 en el Brighton Dome, Brighton.



Fuentes: Pinterest. (s. f.). [Fotografía, izquierda]. <https://kr.pinterest.com/pin/403635185346973312/>
Helen. (s. f.). OnlyOlivia.com. [Fotografía derecha]. <https://onlyolivia.com/visual/tv/70/74/eurovision/index.html>

El escenario del Brighton Dome presentaba elementos de formas sencillas, con una escenografía estrechamente vinculada a los visuales de la actuación, lo que permitía que cada elemento del espacio escénico reforzara la narrativa musical. El propio espacio escénico se volvió más flexible y amplio gracias a la incorporación de distintas plataformas y áreas definidas para músicos y cantantes. Esto permitió una mejora en la composición visual dando la posibilidad de movimientos coreográficos más complejos.

En cuanto a la experiencia perceptiva, la sensación de dinamismo crecía con la combinación de la iluminación, los planos televisivos y la escenografía modular. Este hito sentó las bases para la futura integración de elementos digitales.

6. Etapa transitoria de 1974 a 1988 – *Avances tecnológicos, control lumínico y experimentación del espacio.*

El festival experimentó una fase de avances tecnológicos y lumínicos, incorporando focos móviles y estructuras modulares que acercaron la escenografía televisiva al lenguaje teatral y cinematográfico. En paralelo, Svodoba concibió la luz, el movimiento y la proyección como materiales activos en su “escenografía polidimensional” (Burian, 1974). Del mismo modo, Wilson exploró el ritmo lumínico y la temporalidad escénica como ejes de materia teatral (Shevtsova, 2007).

En las ediciones intermedias —La Haya 1976, Londres 1977 y Jerusalén 1979— consolidaron esta tendencia mediante decorados móviles, estructuras monumentales e innovaciones lumínicas como el uso del neón —Múnich 1983—, reforzando así la identidad simbólica y espectacularidad televisiva. La ampliación del certamen a pabellones multiusos —Gotemburgo 1985— proporcionó mayores posibilidades de diseño escenificación. Finalmente, en Bruselas 1987 la escenografía adquirió un papel interpretativo al servicio de la actuación musical.

7. Caso 4. Dublín 1988 – *La sincronización de la luz con la música, el movimiento y la temporalidad.*

En 1988, Dublín (Irlanda) organizó el festival en el pabellón Simmonscourt de la Royal Dublin Society (véase Figura 8). Esta edición se caracterizó por un avance significativo en la complejidad y sofisticación de la escenografía, consolidando el uso de las luces robotizadas de manera destacada en el festival.

La incorporación de esta tecnología permitió a los diseñadores manipular la iluminación de forma precisa y programada, logrando efectos dinámicos. Por tanto, estas innovaciones tecnológicas permitieron un mejor control digital de la iluminación dando la posibilidad de automatizar los efectos lumínicos y sincronizarlos con la música.

Figura 8: Escenario del Festival de Eurovisión 1988 en el pabellón Simmonscout de la Royal Dublin Society, Dublín.



Fuente: Eurovision Song Contest. (2020, junio 13). [Fotografía]. Facebook

En cuanto a la configuración espacial, el escenario era bastante amplio y modular, con plataformas destinadas a los artistas y áreas diferenciadas para la orquesta y los cantantes (véase Figura 9). La producción del festival estuvo a cargo de los diseñadores Paula Farrell y Michael Grogan, quienes aportaron un estilo novedoso para la época. El diseño buscaba generar una sensación de profundidad mediante el uso de una iluminación creativa y de planos de cámara ajustados (véase Figura 10). La superficie de interpretación integraba una escenografía más tecnológica donde la luz desempeña un papel esencial.

Figuras 9 y 10: A la izquierda: Jump The Gun en el escenario del Festival de Eurovisión 1988, en el pabellón Simmonscout de la Royal Dublin Society, Dublín. A la derecha: Celine Dion en el escenario del Festival de Eurovisión 1988, en el pabellón Simmonscout de la Royal Dublin Society, Dublín.



Fuente: RTE Archives. (s. f). Celine Dion Wins Eurovision in Dublin 1988. [Fotografía, derecha].
<https://www.rte.ie/archives/exhibitions/2889-eurovision/700358-celine-dion-wins-eurovision/>
Eurovision Song Contest. (2024, mayo 24). [Fotografía, derecha]. YouTube

Respecto a la experiencia del público, se consolidó una percepción híbrida del espectador, donde lo físico y lo digital se integraban para ofrecer una vivencia escénica más inmersiva y personalizada. Esta hibridación no solo ampliaba las posibilidades expresivas del espectáculo, sino que también marcaba un punto de inflexión en la manera en que los asistentes y los televidentes se relacionaban con la puesta en escena. La narrativa visual ofrecida era más coherente y envolvente.

8. Etapa transitoria de 1988 a 2007 – *Hibridación tecnológica y espacial.*

El festival experimentó una consolidación de la escenografía como elemento narrativo y tecnológico. En 1991, Roma (Italia) recreó monumentos clásicos dentro de los Estudios Cinecittá. A pesar de su diseño ambicioso, la propuesta fue un intento fallido que quiso combinar historia y modernidad. Fue. Mientras, en 1993, Millstreet (Irlanda) adoptó un enfoque distinto, basado en la reapropiación arquitectónica. El certamen se celebró en un espacio no teatral, lo que supuso una hibridación y modernización en la configuración del escenario. En 1994, Dublín (Irlanda) introdujo los primeros gráficos por ordenador, marcando un avance hacia la integración de recursos digitales en postproducción.

La edición de 1999 en Jerusalén supuso un cambio significativo en la configuración de la escena, ya que las normas del certamen excluían a la orquesta y restablecían la libre elección del idioma. El escenario incorporó una iluminación más avanzada con la presencia de un elemento físico en movimiento, continuando la línea estilística —identidad visual del espectáculo— de su última organización en 1979. El uso de luces LED, como innovación tecnológica, permitieron efectos lumínicos dinámicos.

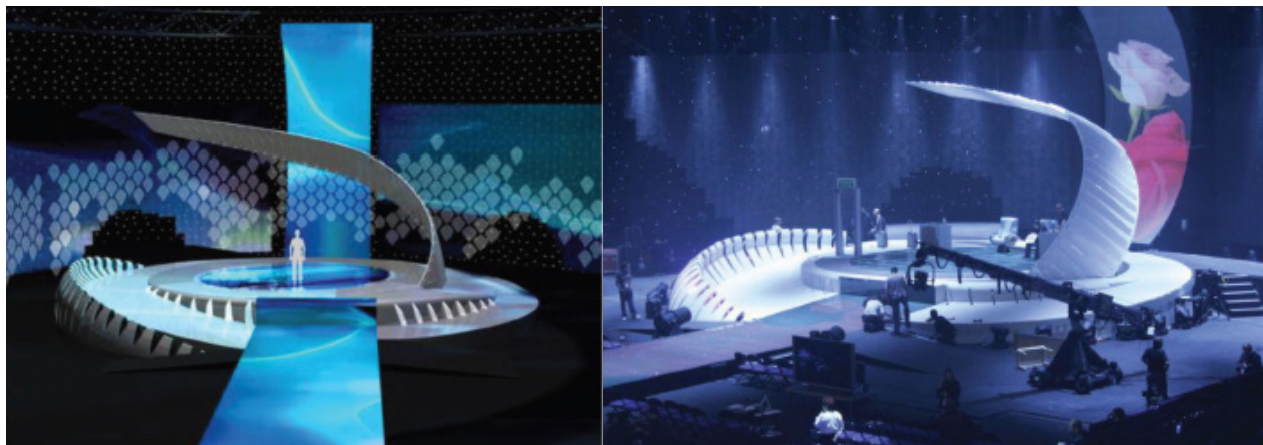
A partir de los 2000, los escenarios del festival mostraron una tendencia hacia el futurismo, y la integración de tecnologías digitales, como en Estocolmo (Suecia). Esta edición afianzó al festival como un megaevento, al celebrarse en un gran estadio con mayor aforo y un despliegue técnico más ambicioso. En 2003, Riga (Letonia) incorporó elementos arquitectónicos en la escenografía, transformando los decorados en componentes activos de la puesta en escena. La presencia del LED se reafirmó como un recurso central, aportando dinamismo. En 2004, Estambul (Turquía) añadió un lema único para cada edición, plasmando la esencia y temática por la que se regiría el certamen. Estas transformaciones propiciaron escenarios más inmersivos y participativos, donde la iluminación, la espacialidad y los recursos digitales dialogan con la narrativa musical. Esto evidencia la mediación tecnológica y la hibridación de los espacios descrita por Auslander (2023).

9. Caso 5. Helsinki 2007 – *La escenografía como experiencia lumínica.*

La edición se desarrolló en el Hartwall Areena y presentó una escenografía multimedia avanzada. El escenario fue creado por un grupo de estudiantes de diseño supervisado por Riikka Kytönen (véase Figura 11), quien trabajó como productora de la escenografía (véase Figura 12). El concepto se inspiró en la mandíbula de un lucio, que tradicionalmente se utilizaba para fabricar el *kantele* —instrumento musical finlandés—.

Como innovación tecnológica, el escenario incorporó una pantalla LED, rodeada por elementos que simulaban escamas colgantes, los cuales creaban una atmósfera dinámica y envolvente. El uso del LED se integraba de pleno a la escenografía, ampliando las posibilidades expresivas.

Figuras 11 y 12: A la izquierda: Concepto creado por estudiantes de diseño para el 52.º Festival de Eurovisión, 2007. A la derecha: Escenario del Festival de Eurovisión 2007 en el Hartwall Arena, Helsinki.



Fuentes: Mishaeurovision07. (2007, abril 24). Stage construction starts at Helsinki Arena. [Fotografía, izquierda]. <https://mishaeurovision07.wordpress.com/2007/04/24/stage-construction-starts-at-helsinki-arena/>
Koppel, K. (s. f.). [Fotografía, derecha]. Pinterest. <https://no.pinterest.com/pin/572449802621920485/>

La configuración espacial se basaba de un escenario central, modular y adaptable a distintas actuaciones, agregando elementos móviles que permitían cambios rápidos en la composición de la escena (véase Figura 13). Paralelamente, la percepción de los espectadores se amplió gracias a la interacción entre el espacio físico y los visuales proyectados en la pantalla LED. La experiencia televisiva se acercaba más a lo vivido en la sala, fortaleciendo la sensación de inmersión y conexión entre intérpretes y público. Así, la concepción espacial conecta con la idea de Turrell sobre la luz como materia perceptiva, para quien la luz es un elemento capaz de modelar el espacio y la experiencia sensorial (Meyer, 2024).

Figura 13: Escenario del Festival de Eurovisión 2007.



Fuente: d&b audiotechnik. (s. f.). Js line up for Helsinki's Eurovision Song Contest. [Fotografía]. <https://www.dbaudio.com/global/en/applications/other-applications/js-line-up-for-helsinkis-eurovision-song-contest/>

10. Caso 6. Moscú 2009 – *Espacialidad inmersiva: monumentalidad digital y percepción sensorial.*

La celebración del certamen representó un punto de inflexión en la evolución escenográfica. El evento se organizó en el Olimpiyskiy Arena y el diseño escénico, a cargo de John Casey, se inspiró en el arte vanguardista ruso y el constructivismo, integrando de manera innovadora las pantallas LED. Estas transformaron la percepción del espacio escénico, creando un entorno dinámico y envolvente que respondía a la música y los movimientos de los artistas. Como resultado, ofreció una percepción espacial inesperada, capaz de generar efectos visuales inmersivos, donde la iluminación y las proyecciones ampliaban la sensación de profundidad y movimiento.

Este enfoque contribuyó a que la producción fuera la más costosa en la historia del festival, reflejando la creciente importancia de la tecnología. Las pantallas LED eran monumentales y se mantenían en constante sincronización audiovisual (véase Figura 14). La innovación tecnológica sentó un precedente demostrando que la escenografía podía ser protagonista activa.

Figura 14: Escenario del Festival de Eurovisión 2009, en el Olimpiyskiy Arena, Moscú.



Fuente: Schnick-Schnack-Systems. (s. f). Eurovision Song Contest 2009. [Fotografía].
<https://schnick.schnack.systems/en/references/events/eurovision-song-contest-2009/#scroll-here>

La configuración espacial se caracterizó por un escenario expansivo, con plataformas elevadas, rampas y elementos modulares que podían adaptarse a las performances (véase Figura 15). El espectáculo transmitido en la televisión ofrecía perspectivas envolventes, con un fuerte impacto visual, ampliando la experiencia perceptiva del espectador. Esta combinación de espacialidad y tecnología contribuyó a redefinir la relación entre el público y el escenario, generando nuevas formas de interacción y vivencias más inmersivas. Estas transformaciones reflejan la visión de Eliasson sobre la luz como agente perceptivo que combina la naturaleza y la tecnología para activar la experiencia sensorial del espectador (O'Hare, 2023), así como la de Wilson, que emplea el ritmo y temporalidad lumínica como lenguaje escénico (Shevtsova, 2007).

11. Caso 7. Bakú 2012 – *La escenografía híbrida entre lo físico y lo digital.*

En esta ocasión, el festival se desarrolló en el Baku Crystal Hall, cuya infraestructura fue construida específicamente para el evento (véase Figura 16). El diseño de la escenografía estuvo a cargo del arquitecto

Figura 15: Escenario del Festival de Eurovisión 2009 en el Olimpiyskiy Arena, Moscú.



Fuente: Eurovision Song Contest 2009 at the Moscow Arena Olimpiyskiy, 17 de mayo de 2009,
<https://jsa-stage.company/jsa-stage-layher-prolyte-eurovision-moscow-2009/>

y escenógrafo Florian Wieder, reconocido por su participación en múltiples ediciones posteriores del Festival de Eurovisión y por su capacidad para integrar arquitectura, luz y narrativa visual. El concepto escénico en se inspiró en varios elementos culturales y simbólicos relacionados con Azerbaiyán. Así como en el lema del evento —*Light Your Fire!*, que evocaba energía, identidad y transformación del fuego como metáfora visual y tecnológica dentro del espacio escénico (véase Figura 17).

Figuras 16 y 17: Escenario del Festival de Eurovisión 2012, en el Baku Crystal Hall, Bakú.



Fuentes: Wivibloggs. (s. f.). [Fotografía, izquierda]. Pinterest. <https://mx.pinterest.com/pin/434808539033642559/>
Wikipedia. (s. f.). Crystal Hall Baku Inside. [Fotografía, derecha].
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/Crystal_Hall_Baku_Inside.jpg

Como novedad tecnológica, se incorporó *mapping* envolvente y el uso generalizado de pantallas LED en toda la estructura del escenario, junto con un sistema de iluminación avanzada. Este hito representó una gran revolución digital. Respecto a la configuración espacial, el escenario central se diseñó con estructuras dinámicas que permitían que las proyecciones se expandieran en el espacio físico hacia el entorno. La combinación de arquitectura efímera y tecnología digital generó una sensación de inmersión para la audiencia televisiva, mientras que el público presencial experimentaba un espacio escénico de carácter monumental, capaz de reforzar la dimensión visual y la narrativa de las actuaciones (véase Figura 18).

Figura 18: Escenario del Festival de Eurovisión 2012, en Baku Crystal Hall, Bakú.



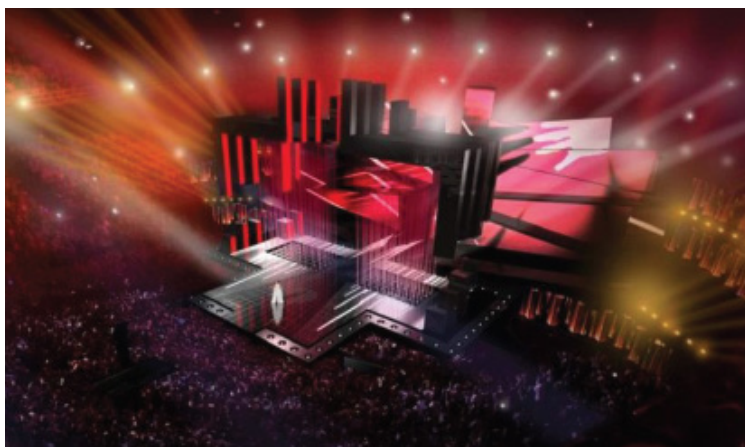
Fuente: Av Interactive. (2012, julio 24). Eurovision 2012 awash with AV technology yet again. [Fotografía].
<https://www.avinteractive.com/news/eurovision-2012-24-07-2012/>

Estas estrategias se relacionan con autores como Eliasson, para quien la luz y el espacio despiertan la percepción del espectador (O'Hare, 2023). También con Turrell, quien entiende la luz como materia arquitectónica y experiencia sensorial (Meyer, 2024) y con Wilson, donde la luz y el tiempo convierten en herramientas compositivas que modelan la experiencia visual del espectador (Shevtsova, 2007).

12. Caso 8. Estocolmo 2016 – *La virtualidad escénica y la mediación televisiva.*

Esta edición se celebró en el Globen Arena —actualmente, Avicii Arena— con diseño de Frida Arvidsson y Viktor Brattström, quienes crearon un diseño frontal y rectangular que utilizaba la luz para generar profundidad (véase Figura 19). Este diseño rompía con la estética del año anterior en Viena, que mostraba un gran ojo formado por columnas cilíndricas con iluminación LED alrededor de la plataforma —ilusión espacial 3D—. No obstante, la escenografía sueca del 2016, incorporaba una gran pantalla LED y rampas transitables. La innovación tecnológica principal fue la aplicación de la realidad aumentada en las retransmisiones, integrando efectos visuales que solo veía la audiencia televisiva.

Figura 19: Diseño del escenario del Festival de Eurovisión 2016, Golden Arena, Estocolmo.



Fuente: RTVE. (2016, febrero 15). Así será el escenario de Eurovisión 2016: ilusiones ópticas y espacios infinitos. [Fotografía].
<https://www.rtve.es/television/20160215/asi-sera-escenario-eurovision-2016-ilusiones-opticas-espacios-infinitos/1301873.shtml>

En cuanto a la configuración espacial, el escenario era modular con plataformas móviles y elementos que estaban diseñados para interactuar con la realidad aumentada. Como resultado, esto creó un espacio híbrido. Además, el espacio se estructuraba de tal forma que proporcionaba una mayor versatilidad en las actuaciones y una sensación de profundidad en las retransmisiones (véase Figura 20). Por un lado, el público presencial tenía una experiencia en vivo, presenciando el escenario físico tangible, mientras que la audiencia en casa percibía efectos digitales que intensificaban la narrativa visual. Esta dualidad entre lo real y lo virtual transformó la percepción del espectáculo, ampliando horizontes entre la escenografía física y digital.

Figura 20: Escenario del Festival de Eurovisión 2016, Golden Arena, Estocolmo.



Fuente: Eurovisionworld. (2016, febrero 15). Here is the stage for Eurovision 2016. [Fotografía].
<https://eurovisionworld.com/esc/here-is-the-stage-for-eurovision-2016>

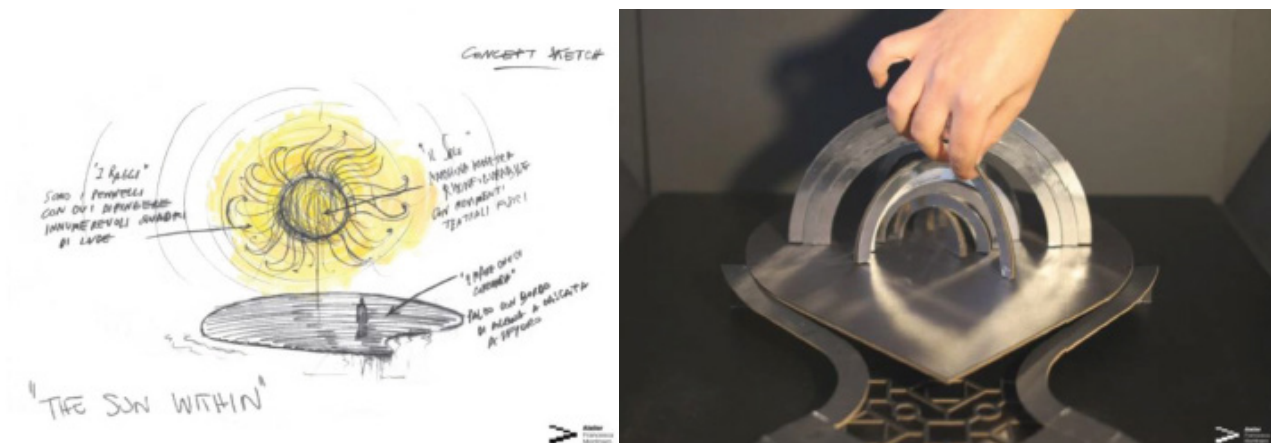
Wieder, dos años después en Lisboa, asumió nuevamente el diseño un escenario. A diferencia del enfoque tecnológico y expansivo de Bakú, en esta ocasión optó por una propuesta más contenida y simbólica, inspirada en una esfera armilar —instrumento de navegación antiguo— como símbolo de la tradición marítima portuguesa. El escenario se articulaba en torno a tres estructuras suspendidas y un diseño lumínico de carácter más cercano al teatro. Esta decisión de una escenografía más sobria, supuso un retorno parcial a las raíces, con la intención de evitar una dependencia excesiva de la tecnología.

13. Caso 9. Turín 2022 – Escenografía cinética e inmersión multisensorial.

Esta vez el certamen se organizaría en el Pala Alpitour, donde se produjo un punto de inflexión con la incorporación de un escenario cinético totalmente innovador. La RAI (Radiotelevisione Italiana) convocó un concurso de ideas para el diseño del escenario, resultando ganadora la propuesta de Francesca Montinaro, realizada junto con su Atelier (véanse Figura 21 y Figura 22). El proyecto, denominado *The Sun Within*, se inspiró en un sol cinético como metáfora de la belleza y el espíritu del carácter italiano.

La innovación tecnológica de esta edición se centró en los elementos cinéticos, *mapping* envolvente y el control digital en tiempo real, concebidos para dotar al escenario la apariencia de “máquina viva”. Sin embargo, la ambición del proyecto derivó en dificultades técnicas que impidieron su funcionamiento de forma plena durante el evento. Esto llevó a que se optara por un uso igualitario para todos los participantes, garantizando así la equidad en la competición.

Figuras 21 y 22: A la izquierda: "El sol interior", Atelier Francesca Montinaro. A la derecha: Maqueta del escenario de Eurovisión, Atelier Francesca Montinaro.



Fuente: Archweb. (2022, mayo 26). El escenario de Eurovisión 2022. [Fotografías].
<https://www.archweb.com/es/el-escenario-de-Eurovisi%C3%B3n-2022/>

Pese a eso, la configuración espacial inicial se basaba en un escenario modulable con plataformas móviles y elementos giratorios que transformaban la geometría durante las actuaciones. Respecto a la experiencia perceptiva, la interacción de la escenografía física y los efectos digitales ofreció una vivencia envolvente y multisensorial, redefiniendo la espacialidad del espectáculo (véase Figura 23).

Figura 23: Escenario del Festival de Eurovisión 2022, en el Pala Alpitour, Turín.



Fuente: Eurofestival News. (2022, agosto 4). Un report dell'EBU mostra l'enorme impatto dell'Eurovision 2022. [Fotografía].
<https://www.eurofestivalnews.com/2022/08/04/report-ebu-impatto-eurovision-2022/>

Desde una perspectiva escenográfica (véase Figura 24), la propuesta retomaba la luz como eje del espacio y la acción (Appia, 1985). A su vez, la idea de escenario como entidad orgánica y transformable sigue la línea de Lepage, quien ve la tecnología como ampliación de la expresividad corporal y espacial (Fricker, 2020). Por otro lado, la interacción entre lo físico y lo digital evoca las experiencias perceptivas descritas por Meyer (2024) sobre Turrell y por O'Hare (2023) sobre Eliasson, quienes defienden que la luz y el movimiento generan una inmersión sensorial activa que redefine la percepción del espectador.

Figura 24: WRS en el escenario del Festival de Eurovisión 2022, en el Pala Alpitour, Turín.



Fuente: Wwibloggs. (2022, mayo 3). Rainbow of death: Broke down “kinetic sun” will remain on Eurovision stage “out of fairness” to all acts. [Fotografía].

<https://wwibloggs.com/2022/05/03/eurovision-2022-stage-problems-kinetic-sun-remain-in-place/272157/>

14. Caso 10. Basilea 2025 – *Camino hacia una escenografía expandida y sensorial.*

La última edición se celebró en el St. Jakobshalle, donde Florian Wieder retomó, una vez más, la dirección escenográfica. Su propuesta se inspiró en las montañas y la diversidad cultural de Suiza, integrando estos referentes en una producción escénica avanzada (véase Figura 25).

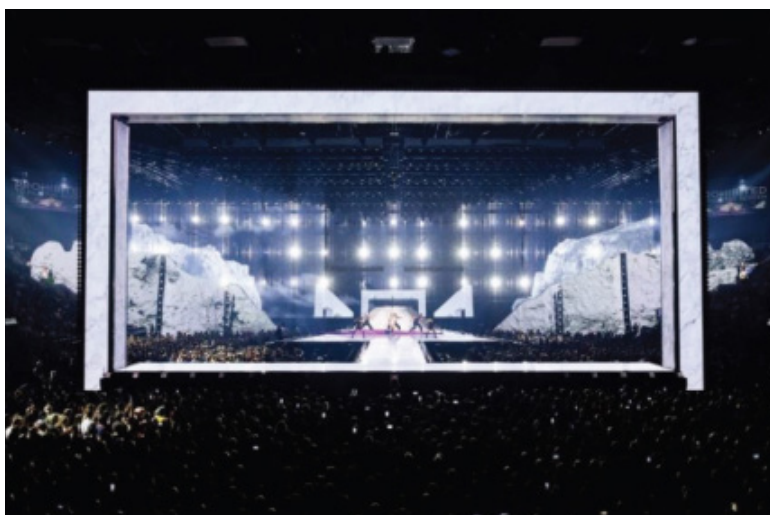
Figuras 25: Escenario del Festival de Eurovisión 2025, en el St. Jakobshalle, Basilea.



Fuente: CAGI- International Geneva Welcome Centre. (2025, mayo 5). [Fotografía]. Facebook.

En continuidad con ediciones anteriores, las innovaciones tecnológicas incluyeron la integración de realidad aumentada, *mapping* envolvente, iluminación robótica y sistemas interactivos de control audiovisual. Así, se potenció la percepción híbrida del espectador, en la que lo físico y lo digital convergen para ofrecer una experiencia inmersiva y personalizada (véase Figura 26). Esta tendencia, consolidada en los últimos años, refleja la evolución del festival hacia un modelo de representación en que la mediación tecnológica no sustituye al espacio físico, sino que lo complementa. Esto configura una nueva forma de vivencia estética tanto para el público presencial como para la audiencia televisiva.

Figura 26: Melody en el escenario del Festival de Eurovisión 2025, en el St. Jakobshalle, Basilea.



Fuente: European Broadcasting Union (EBU). (s. f). Spain: Melody, ESA Diva, First semifinal. [Fotografía].
<https://photos.ebu.ch/es/gallery/533/spain-melody-esa-diva-first-semifinal>

La escenografía refleja conceptos de Turrell y Eliasson, quienes usan la luz para transformar el espacio y la percepción. Como Turrell, el diseño genera experiencias inmersivas que borran la línea entre lo físico y lo intangible (Meyer, 2024) y, al igual que Eliasson, combina lo natural y lo artificial para fomentar una participación multisensorial (O'Hare, 2023). El escenario ejemplifica una escenografía expandida donde la tecnología y el espacio físico se fusionan enriqueciendo la experiencia.

En conjunto, los resultados permiten observar cómo la escenografía del Festival de Eurovisión ha sufrido una transformación profunda, la cual ha evolucionado de ser un mero marco de actuación a convertirse en un dispositivo mediático complejo donde converge lo arquitectónico, lo tecnológico y lo performativo. Esta evolución no solo redefine el espacio escénico, sino que también remarca cómo la experiencia del espectador está intrínsecamente ligada a la mediación digital. En consecuencia, se establece un nuevo paradigma en la interacción entre el público, la tecnología y el arte escénico.

Discusión

Los primeros escenarios remiten a la sobriedad y la funcionalidad del teatro *alla italiana*, pero la progresiva incorporación de estructuras modulares, pantallas LED y efectos digitales que reflejan la influencia de las vanguardias del siglo XX, especialmente a través de los principios de Appia y Craig.

Para Appia (1895), el encuentro con las óperas de Wagner fue determinante para concebir el teatro como una obra de arte total —“Gesamtkunstwerk”— en la que la música, la danza, la luz y la escenografía se fusionaban para crear una experiencia unificada. La escenografía no debía ser un simple decorado, sino un espacio tridimensional donde la luz tuviera protagonismo como un elemento más de la puesta en escena (Beacham, 1993). Esta idea se refleja en la evolución del festival: desde 1956 en Lugano, cuando la luz televisiva era funcional, hasta 1959 en Madrid, donde el color comenzó a usarse expresivamente. Más adelante, en Múnich 1983 y Dublín 1988, la incorporación de luces de neón y robotizadas transformó el escenario en un dispositivo activo. Así, el principio appiano de “dibujar con la luz” anticipa el protagonismo de la iluminación digital y el *mapping* desde 2007.

En paralelo, Craig (1911) promovió la creación de atmósferas simbólicas y abstractas, rechazando el realismo teatral tradicional. Esta visión aparece en los escenarios de Moscú 2009 y Bakú 2012, con pantallas LED monumentales y proyecciones envolventes que desdibujan los límites entre lo físico y lo virtual. Esta idea de atmósfera total se reconoce en Turín 2022, donde el “sol cinético” estaba diseñado como un organismo vivo, aunque dificultades técnicas limitaron su desarrollo.

Entremedias, Svoboda fue clave en la renovación escenográfica al integrar tecnología y arquitectura efímera. El uso pionero de escenografías multidimensionales y proyecciones influyó en la construcción de espacios híbridos que fusionan lo tangible y lo virtual, pronosticando la integración multimedia que hoy caracteriza al festival; evidente en Basilea 2025, donde converge la tecnología y el espacio.

En la última década del siglo XX y en lo que va del XXI, Wilson y Lepage consolidaron la noción de “escenario total” dentro del contexto digital. Wilson, con su estilo minimalista y un uso preciso de la luz para marcar el tiempo y el espacio, genera atmósferas simbólicas que estructuran la narrativa visual y temporal (Shevtsova, 2007). Esto se refleja en Estocolmo 2016, donde la realidad aumentada otorgó a la iluminación un rol narrativo no solo presencial. Por su parte, Lepage integra multimedia y proyecciones como elementos activos dentro del espacio escénico, contribuyendo a una interacción dinámica entre los intérpretes y la audiencia (Fricker, 2020). Este enfoque se encuentra en Bakú 2012 y Basilea 2025, donde los escenarios son protagonistas interactivos, no meros fondos pasivos.

Complementariamente, la obra de artistas como Turrell y Eliasson ayuda a entender la evolución de la escenografía expandida y sensorial. Turrell explora la luz para transformar la percepción espacial y sensitiva, creando experiencias inmersivas que difuminan la frontera entre lo físico y lo virtual (Meyer, 2024). Esto se refleja en Moscú 2009 y Bakú 2012, donde el uso de *mapping* envolvente y estructuras dinámicas generan entornos inmersivos. En contraste, Eliasson combina lo natural y lo artificial, utilizando la luz y el espacio para activar una participación multisensorial del público (O'hare, 2023). Esta visión está presente en los escenarios híbridos de Estocolmo 2016, Turín 2022 y Basilea 2025, donde la realidad aumentada, la iluminación robótica e interacción digital generan una experiencia expandida y participativa.

Así, puede observarse un patrón en la evolución del Festival de Eurovisión: de lo estático (1956) a la exploración cromática y simbólica (1969-1974), de la iluminación dinámica y lo modular (1988) a la revolución digital y audiovisual (2007-2016) y, finalmente, a la espacialidad híbrida e inmersiva (2022-2025). En este sentido, funciona como un laboratorio escenográfico, donde los conceptos como “obra de arte total” de Appia, la abstracción simbólica de Craig, la innovación técnica de Svoboda y la multimedia interactiva de Lepage encuentran una aplicación masiva. El festival traslada al ámbito popular las vanguardias en contextos teatrales y experimentales, demostrando que la innovación escenográfica no se limita al arte de élite, sino también a la cultura mediática global.

De este modo, los escenarios eurovisivos no solo reflejan avances tecnológicos, sino que materializan la convergencia entre teatro, arquitectura efímera y medios digitales, configurando una nueva forma de experiencia estética donde el mundo físico y virtual coexisten. La evolución del festival evidencia un proceso de teatralización tecnológica, en el que la escenografía deja de ser un marco físico para convertirse en una interfaz perceptiva. Esta transformación sitúa al espectador en un entorno híbrido donde lo escénico, lo audiovisual y lo digital convergen en una experiencia expandida.

Conclusión

El análisis de los escenarios del Festival de Eurovisión entre las ediciones de 1956 y 2025 constata una transformación profunda de la escenografía; desde la simplicidad del Kursaal de Lugano a las experiencias inmersivas e híbridas de Basilea. El festival ha funcionado como un laboratorio de experimentación, donde las innovaciones técnicas (iluminación robótica, *mapping*, pantallas LED y RA) se han puesto al servicio de una manera narrativa visual en constante renovación.

Asimismo, la evolución confirma la validez de los principios teóricos de los autores tratados, quienes defendieron la integración de la música, la luz, el espacio y la tecnología para crear un “escenario total”. Estas propuestas, concebidas en contextos artísticos, encuentran en el Festival de Eurovisión una aplicación masiva mediada por televisión y plataformas digitales, provocando un impacto cultural y social.

En definitiva, el Festival de Eurovisión no solo constituye un espectáculo musical, sino un campo de innovación escenográfica donde lo físico y lo virtual se unen para generar nuevas formas de experiencia estéticas y perceptivas. Esta hibridación refuerza el papel del festival como un espacio pionero en la exploración de la escenografía contemporánea, capaz de anticipar tendencias e integrarlas en un evento global. A futuro, el festival continuará siendo un observatorio privilegiado para analizar las relaciones entre arte, tecnología y cultura mediática.


Referencias bibliográficas

- Appia, A. (1895). *La mise en scène du drame Wagnérien*. Léon Chailley. Recuperado de <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k97988964>
- Aronson, A. (2018). *The History and Theory of Environmental Scenography*. Methuen Drama. <https://doi.org/10.5040/9781474284004>
- Auslander, P. (2023). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (3.^a ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003031314>
- Beacham, R. (1993). *Adolphe Appia: Texts on Theatre*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315002972>
- Burian, J. (1974). *The Scenography of Josef Svoboda*. Wesleyan University Press. ISBN-13: 978-0819560322
- Chapple, F., y Kattenbelt, C. (2006). (Eds.) *Intermediality in Theatre and Performance*. (Vol.2, Themes in Theatre – Collective Approaches to Theatre and Performance). Rodopi. ISBN 978-90-420-1629-3.
- Craig, E. (1911). *On the Art of the Theatre*. William Heinemann. Recuperado de <https://archive.org/details/ontheartofthethe030294mbp/page/n9/mode/2up>
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.
- European Broadcasting Union. (2025a). *Gallery*. EBU. <https://photos.ebu.ch/en>
- European Broadcasting Union. (2025b). *History*. Eurovision.tv. <https://eurovision.tv/history>
- Fischer-Lichte, E. (2012). *Estética de lo performativo* (D. G. Martín & D. Martínez Perucha, Trad.). Abada Editores. ISBN 978-84-15289-18-0.
- Fricker, K. (2020). *Robert Lepage's Original Stage Productions: Making Theatre Global*. Manchester University Press. <https://doi.org/10.7765/9781526115843>
- Fricker, K., & Gluhovic, M. (Eds.). (2013). *Performing the 'New' Europe: Identities, Feelings and Politics in the Eurovision Song Contest*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137367983>

- Guggenheim. (2013). *James Turrell*. Solomon R. Guggenheim Foundation. <https://www.guggenheim.org/exhibition/james-turrell>
- Hilal, R. (2024). The interactive digital media as scenography. *International Journal of Computer Science and Mobile Applications*, 12(2), 1-40. <https://zenodo.org/records/8116501>
- Horváth, D. (2025). Curtain call for AI: Transforming theatre through technology. *Entertainment Computing*, 54, 100758. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100758>
- Martusciello, F., Muccini, H., & Bucchiarone, A. (2025). A reference architecture for gamified cultural heritage applications leveraging generative AI and augmented reality. *arXiv preprint arXiv:2506.04090*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.04090>
- Meyer, I. (2024, 30 abril). *James Turrell – Human perception, light, and the cosmos*. Art in Context. <https://artincontext.org/james-turrell/>
- O'Hare, N. (2023). Time-light-space: Olafur Eliasson's agency manipulates embodied biological experience of architectural space. *IDA: International Design and Art Journal*, 5(1). 31-41. <https://www.idajournal.com/index.php/ida/article/view/183>
- Raykoff, I., & Tobin, R. D. (2007). *A Song for Europe: Popular Music and Politics in the Eurovision Song Contest*. Ashgate. ISBN-13: 978-0754658795.
- Shevtsova, M. (2007). *Robert Wilson*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203448458>
- Vuletic, D. (2018). *Postwar Europe and the Eurovision Song Contest*. Bloomsbury. ISBN-13: 978-1474276269.

BIO



Noelia Dorado Campayo  es artista y doctora por la Universidad Complutense de Madrid en 2024. Se graduó en Bellas Artes (UCM, 2015) y realizó los Másteres de Diseño (UCM, 2021) y Arte Digital para Videojuegos (Voxel School, 2021). En la actualidad ejerce como docente en la Universidad Internacional de Valencia. ndoradoc@professional.universidadviu.com