

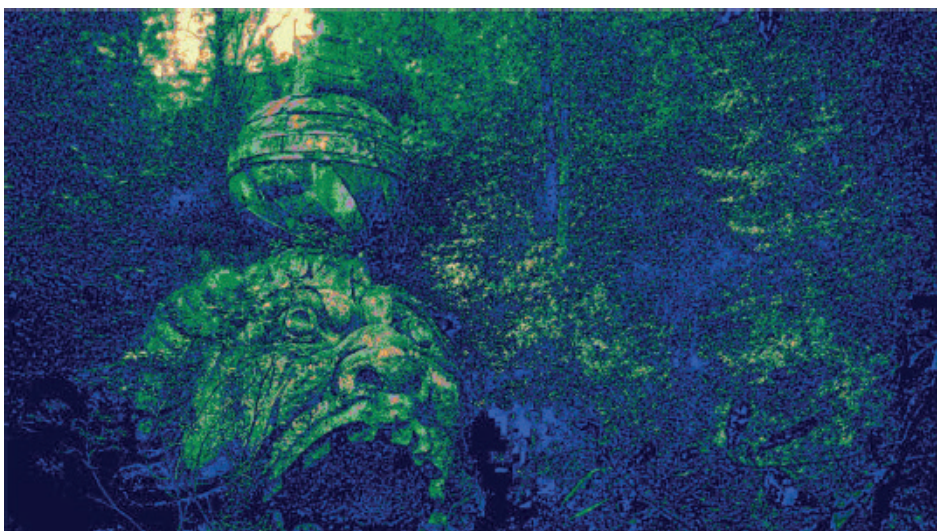


Revista Digital Interdisciplinar de Estudios Escenográficos
Número 2 | 2026 | e155

Editorial

<https://doi.org/10.33732/bomarzo.155>

Revista BOMARZO Editorial



La revista BOMARZO tiene su génesis en la épica de los ideales humanistas del Renacimiento italiano, desde la consideración de las relaciones entre las artes que se reflejan en el Bosco de Bomarzo, obra maestra de Pirro Ligorio que lleva a escena la literatura pintada por Colonna, Dante y Ariosto. Las publicaciones que irán dando forma a la revista, pretenden unificar ciencia, arte y artes escénicas. La creatividad y la investigación se articularán en base a la metodología de Aby Warburg, apoyada en la interdisciplinaridad y la transversalidad que trascriben el lema horaciano *ut pictura poesis*.

Bomarzo se centrará en el poder de las imágenes sobre el texto, primordial axioma que unificará la revista con el concepto de museo, eje de las valoraciones innovadoras que se definen en los estudios de iconología de Erwin Panofsky, método que va más allá de los campos estilísticos para dar protagonismo a la iconografía de lugar y de tiempo, a los análisis de escenografía a lo largo de la historia, unificando iconografía e iconología para crear un repositorio a manera de biblioteca-archivo de los espectáculos visuales integrados en la idea de arte total que surgió en el siglo XVI, a partir de la figura del escenógrafo, como coordinador de toda la actividad creativa.

Se estudiarán los símbolos y las alegorías para mostrar el imaginario del siglo XXI, uniendo la prehistoria con la inteligencia artificial. Relaciones de construcciones apoyadas en el Humanismo establecido en la observación de hechos escénicos que establecen conexiones entre épocas.

La originalidad de los artículos será determinante para la formación del pensamiento crítico, abarcando un horizonte del saber con orientaciones diversificadas sustentadas en el análisis teórico y práctico de las incursiones experimentales, de la misma forma que las interpretaciones y las acciones permitirán dar forma a una idealidad cambiante sobre la base de las relaciones de los espacios con los personajes, desde un retorno a la Naturaleza desde la lírica del jardín teatralizado en los recodos arcádicos de sus páginas. A veces a la vanguardia en los planteamientos, dada la ausencia de análisis historiográficos previos.

Se pretende vivificar una revista sublime y de excelencia, en la que se unan la armonía de lo apolíneo con las selvas caóticas de lo dionisiaco, antagónicos necesarios para entender la evolución de las creencias y las inflexiones de ideas que hilvanarán a Leonardo con Darwin.

Ante la necesidad de pensamiento escenocrítico, se valorarán los textos que se apoyen en la mitocrítica y el mitoanálisis, al considerar pilares de la revista los estudios sobre antropología del imaginario, como las estructuras de Durand, formando parte del sustrato definitorio de los campos determinantes de la publicación en cuestión.

Las Humanidades Visuales, en su evolución científica, estarán valoradas desde el conocimiento de la mitología pagana o de las tradiciones populares, semejanzas que penetran en nuevas percepciones que se verán diversificadas desde la confluencia de la "ventana albertiana" en lucernarios fragmentados del cubismo, sentidos románticos que dan sentido a las múltiples pantallas de la obra de Peter Greenaway y, en todo caso, desde la interpretación iconológica.

El valor de las nuevas tecnologías en las artes escénicas y visuales, así como la aplicación de herramientas digitales en el contexto de la

creación y producción escenográfica, será otro aspecto relevante dentro de los contenidos de la revista. La *tecnoescenografía* y la irrupción de procesos instrumentales y experimentales, derivados de la tecnología digital aplicada a la escena y a los procesos de creación (videoescena, *video mappig*, metaverso, IA, realidad aumentada, realidad mixta, realidad virtual...), tendrán cabida en un espacio de debate y reflexión sobre el enfoque actual y futuro del arte escenográfico en el horizonte de la contemporaneidad, ante el paradigma de la cultura digital y las transformaciones del arte del siglo XXI.

Eduardo Blázquez Mateos 

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España
eduardo.blazquez@urjc.es