

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Las imágenes de la música en vivo
(Espacio escénico en recitales)

María de Montmollin
Cuerpo B del PG
Diciembre 2013
Diseño de Espectáculos (E)
Ensayo
Historia y tendencias

Índice

Introducción.....	3
Capítulo 1: Cambios histórico-culturales en los espectáculos de música.....	8
1.1 Del espectador griego al público actual.....	8
1.2 Las mutaciones del concepto de espacio escénico.....	13
1.3 El mercado de los recitales de los últimos cincuenta años.....	17
Capítulo 2: El pastiche en la formación del lenguaje de los recitales.....	22
2.1 El espectáculo en vivo y lo efímero.....	22
2.1.1 La teatralidad del músico.....	24
2.1.2 Teatro musical y ópera: la música contada.....	27
2.1.3 Coreografías más allá de la danza.....	29
2.2 Simbiosis entre el cine y los espectáculos musicales.....	31
2.3 La plasticidad de las puestas en escena.....	34
2.4 La tecnología como código.....	37
Capítulo 3: Técnicas y tecnologías de la puesta en escena.....	40
3.1 El espacio para la representación: estadios y predios.....	40
3.2 El espacio escénico en recitales.....	43
3.2.1 Arquitectura escénica: funcionalidad vs. diseño.....	44
3.2.2 La escenografía volátil.....	47
3.2.2.1 Escenografía virtual: la respuesta 2.0.....	49
3.3 La iluminación como protagonista.....	51
3.3.1 Efectos lumínicos como conectores con el público.....	53
3.4 Proyecciones.....	55
3.5 Otros componentes de la puesta en escena.....	57
Capítulo 4: Escenografía como rectora del espectáculo musical.....	60
4.1 Teorías escénicas implementadas.....	61
4.2 Proceso y dinámica de trabajo.....	65
4.3 Diferentes diseñadores, diferentes miradas.....	69
Capítulo 5: Espacio escénico en Pink Floyd.....	73
5.1 Inicios, espectáculos vanguardistas y formación de la marca Pink Floyd.....	73
5.2 Relación sonido-imagen, la escenografía y su mensaje.....	78
5.2.1 El uso de la tecnología y el peligro del espectáculo obsoleto.....	84
5.3 Lo teatral en Pink Floyd.....	86
5.4 El rol del espectador y la relación público-intérprete.....	89
5.5 El espectáculo y el arte: opuestos complementarios.....	92
Conclusiones.....	95
Lista de referencias bibliográficas.....	99
Bibliografía.....	101

Introducción

El presente Proyecto de Graduación, titulado *Las imágenes de la música en vivo* está enmarcado en la categoría de Ensayo en la línea temática de Historia y Tendencias, dentro del área de Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El ensayo tiene la finalidad de sumergirse en un área poco explorada en el campo de la escenografía, como es la escenografía en los *shows* de música en vivo, tomando como caso de estudio a la utilizada por la banda de rock *Pink Floyd*.

A su vez, la carrera de escenografía es una carrera que ha sido formalizada como tal hace un relativo poco tiempo, y sus alcances se encuentran en constante expansión. Desde el diseño de stands, el de vidrieras, el de espacios públicos, cada vez existe una mayor demanda de profesionales que trabajen el espacio de manera dramática. El PG explorará una de estas nuevas áreas.

El área del diseño en los espectáculos de música en vivo es un área poco explotada profesionalmente aún, existiendo más espectáculos sin diseño alguno que espectáculos con un concepto estético detrás. En la gran mayoría de los casos la estética de la banda o el artista poco tiene que ver con la estética que se maneja en el recital; no se encuentra presente ni una referencia al arte de tapa de un disco ni la imagen manejada en los *videoclips* (lo cual en ocasiones se intenta rescatar con las imágenes de las proyecciones). Sin embargo, en los últimos años se puede ver una tendencia a realizar espectáculos más envolventes, donde se trabaja lo visual en conjunto con lo sonoro como un todo conceptual, donde la puesta en escena está al servicio de la música para contar una historia o un sentimiento. La música en sí ha dejado de ser la protagonista para pasar a ser un elemento más en un espectáculo multimedia que busca apelar a todos los sentidos del espectador.

Estudiar el lugar que ocupa la escenografía y la puesta en escena en estos espectáculos es el principal objetivo del presente escrito. Como objetivos secundarios se encuentran: estudiar el origen y el desarrollo de la banda *Pink Floyd* y sus shows, utilizándola como ejemplo, como vehículo para explorar sobre la escenografía en los recitales de música en vivo. Se indagará también sobre el crecimiento de los espectáculos de música en vivo y el proceso por el cual son llevados a cabo; y se realizará una comparación, entre los espectáculos de música con otros tipos de espectáculos y expresiones artísticas. Dicha comparación tendrá la finalidad de encontrar puntos en común entre los diversos lenguajes y sugerir como se dio la formación del lenguaje de los recitales en particular y que similitudes se encuentran entre el diseño espacial para los diferentes espectáculos. De esta manera, también se remarcarán las diferencias que la escenografía como lenguaje posee en las diversas expresiones artísticas de las que participa, resaltando así su función específica en los recitales.

La metodología utilizada radica en la recopilación y análisis de información de libros e Internet mayormente, es decir exploratoria. Se utilizará Internet para mantener el capítulo sobre tecnologías, actualizado y la utilización de libros para relevar datos históricos y analíticos. El proyecto presenta también un grado reflexivo, en el que se intenta encontrar los motivos y las herramientas que convierten a los recitales en lo que son en la actualidad.

El aporte de este proyecto consiste en realizar un acercamiento a las especificidades que conciernen al diseño de espacios en espectáculos musicales a diferencia de otras áreas donde la escenografía interviene, desde la mirada escenográfica y del análisis de un espectáculo, a diferencia de las miradas arquitectónicas, económicas y sociológicas ya existentes. Para ello se sistematizó el contenido existente y se propondrá una mirada desde el punto de vista estético, técnico e histórico sobre un área poco explorada como es el espacio escénico en recitales. Es un tema que cobra relevancia por lo actual, se puede notar como los espectáculos elaborados se ven cada vez más seguidos (ya no son

una rareza de un solo artista). El proyecto entonces, buscará compilar información técnica de diversas áreas de estudio como la ingeniería, la iluminación, la música, y, principalmente, las artes escénicas para así presentar un análisis del rol cada vez más importante del espacio, así como del lenguaje estético que se maneja en los espectáculos de música en vivo. Debido a que no existe una teoría sobre el diseño de los recitales, el PG propone un acercamiento al mismo utilizando textos específicos sobre espectáculos musicales así como textos del espacio escénico teatral. A partir de dicho análisis se propondrá qué elementos y conceptos utilizados en espectáculos musicales pueden intervenir en espectáculos teatrales.

El PG puede ser relevante para las carreras de Escenografía, de Diseño de Espectáculos, Producción Musical y carreras afines, ya que realiza una investigación de un nexo entre la primera y la última, entre las artes visuales y las artes musicales. Se describen datos aportados por diversos autores teóricos para aplicarlos sobre un caso concreto y realizar un profundo análisis del rol de la escenografía en los recitales en la actualidad.

En la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se han realizado algunos escritos afines a la temática de este PG. Milena Forero López ha escrito un proyecto de graduación sobre *Nuevas tecnologías en el espectáculo en vivo* (Mayo 2013) en el cual realiza una propuesta pedagógica para una carrera en artes escénicas para lo cual describe en el primer capítulo los cambios sufridos por el arte escénico en los últimos 200 años. También dedica un subcapítulo a la puesta en escena en recitales.

El escrito de María Sol Noriega (2011) titulado *La comunicación visual del rock* aborda la estética de la música rock desde el diseño gráfico de *posters*, *flyers* y demás.

El docente Jorge Haro también realizó un escrito para Proyectos de Exploración de la Agenda Profesional titulado *Conciertos audiovisuales experiencias sinestésicas* (2012).

En él se refiere a la capacidad de los recitales actuales de apelar a todos los sentidos del

espectador y de despertar mediante sonidos, imágenes, es decir de generar una reacción en un sentido mediante un estímulo en otro.

El PG consta de cinco capítulos, cuyo contenido será el siguiente. En el capítulo 1 se desarrollará una suerte de contexto del PG, describiendo de manera breve los sucesos que llevaron a los espectáculos de música en vivo a ser lo que son en la actualidad. Para ello, se comenzará hablando de la historia de los espectáculos en general, centrándose específicamente en las fluctuaciones que ha ido sufriendo la relación que se propone entre espectador y el actor, y el rol que cumple el público. A continuación se explicará la evolución que ha ido atravesando la concepción que se tiene de la escenografía, pasando de ser una herramienta para ubicar espacialmente al público y brindarle un marco al actor para luego ser considerada un componente fundamental en las expresiones dramáticas, con un lenguaje propio y diversas corrientes de diseño que lo atraviesan. Por último, se llegará a los sucesos ocurridos en el último siglo que fueron cambiando el lugar de los conciertos en la sociedad y su forma de ser concebidos. Para este capítulo se tomará a Kronenburg (2012), Blas Gómez (2010), Copeau et al (1970) y Frith, Brennan, Cloonan y Webster (2013, 2013a 2013b).

En el segundo capítulo, se realizará una comparación entre los espectáculos de música en vivo desarrollados en el PG con otro tipo de espectáculos como son el teatro, el teatro musical, la ópera, el cine, los espectáculos de baile en sus diferentes expresiones y la *performance*. Se tomará a los autores Pavis (2000) y Rosenzvaig (2012) y Holding (2000).

Para la realización del capítulo 3 se tomará a Calmet (2003), Sirlin (2005), Kronenburg (2012), Webster (2012), Pereja Carrascal (1998) y Holding (2000). Se realizará una descripción de las herramientas que intervienen en la puesta en escena de los espectáculos en vivo, comenzando por los espacios donde los mismos son representados. Luego se pasará a hablar de escenografía comprendiendo por ella también a la escenografía virtual, los diversos efectos (fuegos artificiales, papel picado,

étc.) y la iluminación.

Pavis (1998 y 2000), Haro (2012), Mason (2005) y Holding (2000) serán los autores tomados para la realización del cuarto capítulo. En el mismo se desarrollarán algunas de las teorías más importantes sobre puesta en escena, especialmente la expuesta por Wagner de “obra de arte total” y se la aplicará a los shows de *Pink Floyd*, particularmente a *The Wall* y *The Division Bell*, tomándolos como ejemplo de discos conceptuales o como interpretación moderna de la teoría de Wagner. Por último también se realizará un relevamiento de los diseñadores más reconocidos en el campo de la escenografía de recitales con el objetivo de proporcionar ejemplos concretos de espectáculos que se manejan con un importante hincapié en lo visual y quiénes se encuentra detrás de ellos, así como la dinámica de trabajo entre artistas, diseñadores y productores.

En el capítulo 5 se hará un extenso relevamiento de la banda seleccionada para realizar este proyecto, *Pink Floyd*. Se dividirá en cinco etapas: primeros espectáculos y formación de una marca; la escenografía, su mensaje y la relación del espacio con la música; la teatralidad de sus shows; el rol del espectador y, por último el vínculo entre espectáculo y arte. A partir de ello, se aplicará el contenido descrito en los cuatro capítulos anteriores (las tecnologías, teorías escénicas y códigos tomados de los diversos lenguajes para la realización de cada espectáculo). Se tomará principalmente el libro de Mason (2005) baterista de la banda desde sus inicios hasta su separación, Holding (2000) y Kronenburg (2012).

Capítulo 1: Cambios histórico-culturales hacia los espectáculos de música

Para comenzar a estudiar a los espectáculos de música en vivo es pertinente realizar un breve recorrido histórico sobre las diferentes áreas que afectan e influyen en el mercado de los mismos. A continuación entonces, se desarrollará la historia de los espectáculos de música en vivo vistos desde tres ángulos diferentes: la música, el espectáculo y el espacio escénico.

La música y su posición en la sociedad y en el mercado han influido claramente en las mutaciones que ha ido sufriendo el mercado de los espectáculos de música en vivo. Luego, desde un lado más artístico si se quiere, los cambios que han ido sufriendo las concepciones de los espectáculos en general y del espacio escénico; su función cultural, su relación con el pueblo; también han ayudado a convertir a los recitales en lo que son actualmente.

1.1 Del espectador griego al público actual

Antes de comenzar con el recorrido histórico, vale destacar el origen en común de los espectáculos en vivo, más allá de que sean musicales, dramáticos, de baile o cualquier otro tipo. Se destaca para ello la definición proporcionada por Todd del *círculo comunitario*, la cual engloba a las diferentes expresiones. “El círculo comunitario es aquel formado por un público, sociedad en un microcosmos reunido momentáneamente en torno a la acción, plenamente consciente de sí misma y del espacio que ocupa” (Todd, 2003, prólogo). En el círculo comunitario un público se reúne conscientemente en torno a una acción que es representada por otros integrantes de esa pequeña sociedad, que se forma de manera espontánea y fugaz con un objetivo en común y, que luego se disuelve para volver a formar parte de otra comunidad de mayor tamaño. Durante un espectáculo se forma un microcosmos, una pequeña sociedad entre los intérpretes y su público, donde se pueden alterar ciertas convenciones sociales existentes en el mundo externo al

espectáculo. Esta definición se puede aplicar a cualquier espectáculo, desde los primeros, que consistían en ritos tribales con un chamán como actor y el resto de la tribu como público, hasta los espectáculos actuales, sean recitales, espectáculos teatrales, una performance o cualquier otro espectáculo en vivo.

Retomando a los ritos tribales, se podría concluir que, debido a su carácter más orgánico, la división entre actor y público no era tan clara como en lo que luego se transformaría a medida que el espectáculo iba tomando un carácter más formal. Además, la figura del intérprete/chamán recuerda al rol que se le asigna en la actualidad a gran cantidad de músicos sobre el escenario, donde importa no sólo su talento, sino también su mensaje, su activismo político o social y su carisma, asemejándose al rol profético del chamán.

De allí, se realizará un salto al nacimiento del teatro en Grecia en el siglo VI a.C. En el mismo, la distancia física entre público y actor era necesaria, puesto que había sido incorporada para formar parte de la poética de la experiencia teatral (con el uso de coturnos y máscaras), mientras que la distancia figurativa facilitaba la finalidad catártica que se le atribuía al teatro. Del teatro romano se destaca su finalidad más relacionada con el ocio y la diversión, con un público más involucrado y participativo que en el teatro griego. Ambas características se encuentran representadas en los espectáculos actuales, especialmente en los recitales en donde, como se verá a lo largo del ensayo, el público cumple un rol fundamental.

El siguiente gran paso del teatro se dió durante el medioevo. En esta época el teatro estaba dividido en dos vertientes opuestas: el teatro religioso y el teatro profano. Del primero se destaca la aparición del uso de maquinaria y efectos especiales que buscaban apelar a los sentidos de los espectadores (como olores, sonidos, imágenes y fuego, un primer acercamiento a una experiencia teatral más inmersiva), recurso al que se busca volver en la actualidad. El teatro profano por su parte surge como respuesta al teatro religioso y se encuentra más cerca del pueblo incluso desde su espacialidad, siendo representado de forma callejera. La idea de la calle como escenario era también

empleada por los primeros músicos callejeros, donde el artista y el público interactuaban libremente, sin barreras ni límites. Como se verá en los siguientes capítulos, los artistas y diseñadores actuales buscan la manera de volver a este estado más puro y abierto del espectáculo.

Próximo al teatro medieval fue el teatro isabelino. Se rescata del mismo la idea de un espectáculo autoconsciente, es decir conocedor de su condición de representación, de ficción, lo que permitía una cierta complicidad con el público y le asignaba al mismo un rol más activo. Este aspecto del teatro isabelino será retomado luego en el capítulo 2, puesto que forma parte de la construcción del lenguaje de la gran mayoría de los espectáculos musicales modernos.

A fines del siglo XVI llega a la ópera. Su gran aporte (desde la perspectiva de este trabajo) fue la unión entre las artes musicales y las artes visuales y dramáticas. Cabe aclarar que la mayoría de las representaciones mencionadas hasta el momento estaban también acompañadas por música debido a su carácter festivo/religioso, pero la ópera la incorpora como un guión, un libreto con el cual el resto de los elementos del espectáculo deben armonizar. En cuanto a la relación entre espectador y actor que proponía la ópera, la misma mantenía una división muy firme entre el escenario y la sala, además de presentar una jerarquización de espectadores, donde de acuerdo a la posición socio-económica de cada asistente la visión que se tenía del espectáculo era de mejor o menor calidad. Un dato que es interesante destacar es que debido a la larga duración de los espectáculos, el público no permanecía sentado en sus asientos, sino que se levantaba, comía, mantenía conversaciones con otros asistentes, es decir que no se le tenía el mismo respeto al espectáculo que se le tiene en la actualidad. Por lo tanto, la comunicación entre actores-público se hacía infinitamente más complicada. Recién con la llegada del naturalismo los espectáculos y quienes se veían involucrados en el proceso de la creación de los mismos comenzarían a ser tomados con más seriedad.

En el siglo XIX, Wagner comenzó a impulsar ciertos cambios en la manera de ver los espectáculos que tenía el público, logrando, por ejemplo, que por primera vez en la historia, todas las luces de la sala se apaguen por completo durante la representación, guiando de esa manera la atención del público a la acción que estaba ocurriendo en escena. Por otro lado, con la construcción del teatro *Festspielhaus* de Bayreuth, Wagner buscó democratizar la disposición de la sala suprimiendo los palcos laterales (logrando así una visión y audición similar para todo el público). Para facilitar la comunicación actor-espectador también se construyó una embocadura de mayor tamaño, así como un proscenio más ancho (lugar históricamente dedicado a la interacción más directa de los actores con el público). Estos cambios físicos simbolizaron una transición en la manera del público de ver y experimentar los espectáculos.

Siguiendo las ideas de Wagner, Appia propuso una nueva concepción del espectador, el cual debía tener un rol más activo en la representación (volviendo de alguna manera al espectador del teatro isabelino) y rechazando la separación entre audiencia-actor escenario-sala. Para ello planteó algunos cambios en la técnica teatral como la desaparición de las candilejas, logrando que los actores pudieran observar al público durante la representación, dando así lugar a la interacción entre las partes.

Unos años más tarde llega Bertolt Brecht, cuyos pensamientos no distan mucho de los expresados previamente por Appia. Brecht propone la idea de teatro épico, buscando que el público reflexione sobre su situación actual, que se lleve algo de sus espectáculos. Para disfrutar de un espectáculo en su máximo esplendor, el espectador debía poner algo de sí, pensar y meditar sobre lo que estaba viendo para poder comprender la obra (mientras que los espectáculos hasta el momento intentaban facilitar la comprensión del público). El público realizaba un análisis, una reflexión sobre lo que estaba viendo en escena. Piscator es otro teórico que se sumó también a la batalla por cambiar la relación entre público y actor, buscando influir y movilizar al espectador.

Ya llegando a los últimos 50 años se encuentra la aparición de compañías como *La Fura dels Baus*, *Punchdrunk*, o en Argentina, *Fuerza Bruta* (surgida de ex-integrantes de *De La Guarda*) en las cuales la separación física entre el público y el intérprete es prácticamente nula, generando que la separación virtual también se vea reducida. Espectáculos como el *stand up*, los recitales de música, el circo y algunos espectáculos teatrales (como por ejemplo los espectáculos infantiles) se nutren de esta comunicación fluida con su público, la unión figurativa, e incluso lo integran a sus repertorios, teniendo líneas específicamente dedicadas al público así como la invitación a que espectadores se suban al escenario o se comuniquen de manera directa y abierta con los actores.

Otra cuestión a la que se volvió en el último siglo relacionada también con la segmentación entre público y actores fue la frontalidad de los espectáculos, la cual comenzó a presentar a los espectadores ubicados desde distintos ángulos. En 1910, Reinhardt dirigió una puesta de "Edipo, Rey" en la cual el escenario tenía una forma circular y los espectadores se encontraban ubicados alrededor del mismo en sus cuatro frentes. Nuevamente el teatro estaba reciclando viejas costumbres, volviendo de alguna manera al teatro callejero (la *Comedia dell' Arte* y el teatro pagano medieval).

Para cerrar, es interesante explicar la importancia que tiene la relación que propone cada espectáculo entre quienes están sobre el escenario y quienes están debajo del mismo. La relación manejada en los recitales es una muy particular, descrita de manera muy apropiada por una crítica de Salman Rushdie sobre la gira *Voodoo Lounge* de 1994-1995 de The Rolling Stones en la cual habla del mismo público convirtiéndose en parte de la atracción y del evento en igual medida que los intérpretes y el escenario. El intercambio que se da entre espectadores y actores depende en parte de la actitud de ambos y se ve también inmediatamente afectada por la infraestructura de cada escenario que puede tanto facilitar como impedir esta interacción.

1.2 Las mutaciones del concepto de espacio escénico

La escenografía es una disciplina que representa un enorme misterio para quienes no se encuentran adentrados en el mundo del espectáculo, generando varias concepciones erradas en el público general, entre ellas la idea de que es un oficio moderno aunque realmente existe desde el siglo VI a.C. Tiene entonces una extensa historia y, por consiguiente, ha ido sufriendo una gran cantidad de mutaciones en lo que al concepto y a función que tiene en los espectáculos se refiere, así como las técnicas y materiales utilizadas. Sin el propósito de sumergirse de lleno en esta historia, compete a este proyecto realizar un recorrido, explicando de esta manera cómo llegó la escenografía a ocupar el lugar que ocupa hoy en día en los espectáculos de diversa índole, así como exponer también las numerosas teorías que existen para encarar a un diseño escenográfico.

En Grecia, se utilizaban mayormente elementos pintados para ubicar al actor y al público en el lugar donde estaba ocurriendo la acción, es decir que cumplía con un rol puramente funcional. La escenografía fue utilizada como herramienta con un fin práctico por siglos (e incluso es utilizada hoy en día por algunos directores en puestas actuales), y no fue sino hasta la llegada del siglo XX d.C que se comenzó a cuestionar este lugar que le fue conferido. Durante estos más de 2000 años de historia, las distintas civilizaciones, épocas y corrientes teatrales le dieron mayor o menor cabida, pero siempre manteniendo el lugar de la escenografía en un segundo plano.

Un caso interesante para analizar es el de las mansiones utilizadas para representar el teatro pagano medieval. Lo innovador de este estilo de puesta y que incluso rara vez es visto en la actualidad es la idea de multiespacialidad, de varios focos de atención en una misma representación. En ese entonces era utilizado como modo de demostrar el paso del tiempo, el transcurso de la historia y además poder representar varios espacios de manera simultánea. Aquí también el espectador debía tener un rol más activo, puesto que en lugar de cambiarse la escenografía en un mismo escenario, era el público el que tenía

que ir desplazándose de un lugar a otro para seguir la acción. La ya mencionada utilización de la calle como un espacio no convencional para la presentación también fue un concepto reformador para el espacio escénico (lo mismo se puede decir de las iglesias utilizadas para el teatro religioso de la época).

Durante el teatro isabelino, la escenografía fue eliminada por completo, utilizando en cambio el decorado verbal. El espacio de representación contaba con un contenido simbólico, donde los balcones en alturas podían representar el concepto cristiano de cielo. Se utilizaban por ende, diversos niveles dentro del escenario, tanto físicos como figurativos, con diversos grados de lectura.

El siguiente caso que resulta interesante para el desarrollo del concepto de espacio escénico es el de la *Comedia dell' Arte*. La misma, surgida en Italia en el siglo XVI, tenía la característica (al igual que sucedía en el teatro profano del medioevo) de no contar con un lugar fijo donde realizar sus representaciones. Por ello, las compañías se dedicaban a armar escenarios provisorios en el lugar elegido para la presentación de su espectáculo y luego marchaban y realizaban lo mismo en la siguiente ciudad o espacio elegido. Los espectáculos itinerantes recuerdan de alguna manera a las giras actuales realizadas por gran cantidad de compañías teatrales así como de danza y ópera y, por supuesto, a los espectáculos de música en vivo, los cuales carecen de un lugar específico para la representación y deben poder adaptarse a diversos espacios, así como países y costumbres.

Mención aparte se puede hacer también de la escenografía en las óperas, la cual cubría por completo al escenario y estaba perfectamente pintada en *tromp l'oeil*. Por más que la escenografía seguía cumpliendo un rol meramente funcional, en esta época comenzó a ganar más atención dentro de la puesta en escena debido a su imponente tamaño e indiscutible belleza estética, convirtiéndose en parte fundamental de un espectáculo y un atractivo especial para el público con sus fastuosos decorados.

Rechazando la ostentación que se había estado trabajando en la ópera hasta el momento, surge el teatro Meiningen en 1831 como sala de ópera y ballet, en el cual se propone una nueva manera de hacer teatro. Sobre él Calmet dice:

Muchas de las ideas revolucionarias introducidas en Meiningen causarían inquietud incluso en la actualidad. Veamos los ejemplos más ilustrativos:

- Evitar la colocación paralela de un actor con respecto a otro, y el movimiento paralelo en relación con las luces del proscenio.
- Ubicarse en el escenario formando ángulos (la línea recta nunca es el mejor camino) y no componer “frisos egipcios”. El escenógrafo tendrá que crear una planta escénica funcional, diagonalizando el espacio escénico y creando, dentro de lo posible, varios desniveles.
- Darle al decorado un uso expresivo.
- Relatar por medio de la imagen: interpretar y transmitir el texto y el subtexto.

(Calmet, 2003, p. 27)

Llaman particularmente la atención los últimos dos ítems descritos, la idea de no transmitir meramente un espacio, sino también qué sucede en la historia contada, así como cómo está contada. Varios autores de la época expresaban su descontento con la ya obsoleta escenografía pintada que ilustraba un espacio, más no una situación. Entre ellos, Vagtangov asegura, como se puede ver en Copeau et al (1970, p.42), sentir vergüenza ante el concepto de que la escenografía era realizada de la misma manera, con las mismas técnicas y concepciones desde hacía más de dos siglos.

Saltando a fines del siglo XIX con el naturalismo de la mano de autores como Chejov e Ibsen, la escenografía comenzó a asumir algunas de las sugerencias que se venían escuchando de diversos teóricos y pasó a adquirir volumen. El espacio escénico estaba constituido no sólo de telones pintados, sino también de utilería, de trastos con molduras y puertas practicables y de desniveles dentro del escenario. Aquí la escenografía sigue manteniendo su rol práctico, aunque cobra algo de relevancia al ser involucrada al juego del actor, al estar al servicio del texto dramático.

Las ideas de volumen expresadas en el naturalismo en conjunto con las presentadas en el teatro de Meiningen fueron reforzadas luego por quienes son considerados los verdaderos revolucionarios, los padres de la escenografía moderna Gordon Craig y Adolphe Appia. Cada uno por su cuenta, impulsaron un gran cambio en la escenografía,

rechazando los telones pintados y apostando por una escenografía con volúmenes para que la luz, el espacio y el cuerpo humano crearan una puesta en escena unificada. A continuación se expondrán sus conceptos en detalle.

Gordon Craig rechaza al naturalismo, ya que considera que en el arte, la imitación de la naturaleza no tiene lugar. Propone la idea de sugestión por sobre la imitación, y de volver al texto para las representaciones en lugar de mirar a la naturaleza, es decir de no buscar realizar una representación objetiva de la realidad, sino una que proveyera de un marco a la historia que se está contando y a los personajes que se encuentran dentro de ella. Este es precisamente el concepto que rige a gran cantidad de escenógrafos en la actualidad, y el cual permite que una obra pueda ser montada una infinidad de veces siendo todas puestas distintas. Además habla del concepto de actor como supermarioneta, como un elemento plástico que junto con otros constituye la puesta en escena pero con movimientos limitados por el director y de la idea de un decorado que progresa de manera conjunta con las acciones dramáticas. Comparte también ciertas teorías con Appia, como la resignificación del espacio escénico como lugar donde ocurre la acción dramática, así como el rechazo al naturalismo.

Appia, por su parte, se centra más en la idea de conferirle volumen al espacio y rechazar, al igual que Craig, a las formas planas y a los telones pintados (a los que considera el equivalente a una didascalía visual, las cuales de alguna manera hacen más vulgar y obvia a la escenografía). Además, sostiene que las formas del espacio deben ser rígidas para contrastar con lo flexible del cuerpo humano y, le interesa conferirle un ritmo visual al espacio. De Appia resulta también muy interesante el nexo que establece entre la música y la puesta en escena. Como se explica en Blas Gómez (2010, p.31) “La duración de los sonidos musicales se exterioriza en el espacio en proporciones visuales, orden y medida al que el espacio se somete”, es decir Appia considera que es la música la que impone un ritmo y un movimiento, una temporalidad, un marco en la puesta en escena. En alineación con lo expuesto por Appia, se encuentran varios escenógrafos actuales,

como Tito Egurza, quien en su web (2010) asegura que el escenógrafo debe trabajar con cinco dimensiones: las tres dimensiones espaciales (las clásicas, profundidad, altura y ancho) y propone como cuarta dimensión el tiempo y el contexto significativo como quinta. Es decir, la escenografía debe considerar su tiempo de representación, sus entradas y salidas al escenario y el contexto espacial, histórico y socio-cultural en que es presentada.

En los últimos años las tendencias escénicas, parecieran querer volver a varias ideas antiguas, como la multiespacialidad, la presentación de más de un foco de atención, el uso de espacios no convencionales y el estímulo a diversos sentidos. Particularmente en espectáculos musicales se exploran las posibilidades de un espacio dinámico, donde el mismo espacio va mutando y generando distintos espacios desde su estructura, es decir más allá de la utilería y la escenografía utilizada, acompañando a los cambios argumentales en el espectáculo.

1.3 El mercado de los recitales de los últimos cincuenta años

Dejando de lado a los teóricos y los autores de los espectáculos y la escenografía, se encuentran los acontecimientos del mercado que influyeron en la forma en que son vistos los recitales. Hay ciertos hitos en la historia de la música de los últimos sesenta años que han significado cambios muy importantes en toda la industria del arte musical, incluyendo a los ya mencionados espectáculos de música en vivo. No interesa a este proyecto describir la historia de la música, pero sí, hacer hincapié en los sucesos que han influenciado en los espectáculos musicales, cambiando la noción que se tiene de los mismos y dando lugar a la demanda de espectáculos multimediales (donde entra en juego la puesta en escena del espectáculo). A continuación se desarrollarán los tres hitos que se considera llevaron a un cambio en la concepción de un espectáculo de música en vivo.

En primer lugar se tratará la instauración del músico de rock entre el público medio. Para ello, es preciso transportarse a la década de 1950, con la aparición de Elvis, el “Rey del Rock”, el primer *rockstar*. El concepto de rockstar es uno que ya está establecido en el imaginario social del mundo occidental y está relacionado con su capacidad de producir un nivel de fanatismo ciego entre quienes lo siguen. El artista, en este caso músico, pasa a ser un ícono de cultura popular, a menudo con una imagen reconocida entre el público y, principalmente, una persona que va más allá de su área de trabajo, que se sale de su música, su escenario y pasa a ser alguien a quien la gente desea conocer. El rockstar genera que sus recitales se transformen en espectáculos masivos. Otros grandes exponentes de la idea de rockstar y quienes terminan de establecer este concepto unos años más tarde son *The Beatles*. Sobre el tema, Robert Kronenburg (2012) hace referencia al recital dado por *The Beatles* el 15 de Agosto de 1965 en el *Shea Stadium* en Nueva York, Estados Unidos (el primero realizado en un estadio deportivo). Al mismo asistieron más de 55.000 espectadores, un número sin precedentes hasta ese momento.. A su vez, este recital también demostró las complicaciones que eventos de semejante envergadura pueden llegar a tener. El recital en el *Shea Stadium* contó con una pésima acústica la cual impidió sumada a los gritos desenfrenados del público, que tanto los fanáticos como los músicos escucharan lo que se estaba interpretando.

Desde ya, el repentino éxito de los recitales como forma de entretenimiento masivo tiene también una explicación sociológica según explica Hebidge en Holding (2000), que yace en la formación de la generación de los *baby boomers* como primeros adolescentes con poder de consumo. A esto se suma el incremento en el porcentaje de su sueldo que esta generación buscaba gastar en entretenimiento (en contraposición con generaciones previas que favorecían más al ahorro).

El segundo suceso que se puede llegar a distinguir y que de alguna manera continúa con la idea del rockstar es la aparición de la señal de televisión *MTV (Music Television)* a comienzos de la década de 1980. Esta señal en un principio se dedicaba a transmitir los

videos musicales que realizaban los diferentes artistas para difundir su música. A pesar de que los vídeos musicales existían hacía ya varios años, de la mano de *MTV* su popularidad incrementó exponencialmente, y, se le comenzó a prestar más atención a la estética que se le daba a cada vídeo, o a la historia que se buscaba contar. De esta manera, quienes comenzaron siendo pura y exclusivamente músicos, se vieron obligados a ir mutando a artistas más integrales, más completos con una propuesta, una imagen que los diferenciara del resto y, que a la vez fuera un producto viable. Sin ánimo de entrar en debates sobre si la importancia que se le comenzó a dar a la imagen fue algo positivo o negativo para el arte musical, la realidad es que la industria del espectáculo sufrió algo así como un *boom*, y fue acompañado del surgimiento de *performers* como Madonna o Michael Jackson quienes además de cantar y bailar eran carismáticos y atractivos visualmente, extravagantes (ya fuera con vestuarios, vídeos musicales o en sus shows). A lo ya mencionado se le debe sumar la aparición en público cada vez más común de dichos intérpretes en videos, entrevistas, actuaciones en diversos programas de televisión, y medios de comunicación para las cuales debían estar “en personaje” con su correspondiente historia, carácter y mundo visual que los acompañara. El público se volvió cada vez más exigente en este sentido y, por consiguiente, los shows se fueron volviendo cada vez más llamativos.

El ya mencionado *MTV* generó entonces por un lado una mayor exposición de los músicos, y les generó cierta exigencia desde el lado estético. Otro resultado generado por los videoclips y las constantes apariciones de los artistas en televisión fue un nivel de obsesión con las llamadas “celebridades”, por parte del público. Esta ayudó a aumentar una cierta intriga que se sentía por los artistas, ya no se iba a shows sólo para escucharlos, sino también para observarlos, para estar cerca de ellos y verlos en la realidad. Por otro lado, también se podría decir que esta sobreexposición quitó parte del misterio que solía envolver a los intérpretes hasta el momento, por lo cual se vieron obligados a presentar shows más atractivos para el público más allá de lo musical. En

conclusión, la aparición de MTV como primer canal de TV exclusivamente dedicado a la música logró nuevos niveles de popularidad para la música contemporánea y atrajo a nuevos públicos a los espectáculos de música en vivo, además de conferirle un valor visual a la música.

Otra cuestión que se podría decir que influyó de alguna manera en los espectáculos es la forma de difusión de los mismos. Sin ánimos de adentrar en los medios de comunicación, vale hacer una mención a la producción de primero VHS y luego DVDs y Blu-Rays de los recitales. Esto puede ser considerada un arma de doble filo, puesto que por un lado se está exponiendo el producto a miles de personas por un precio significativamente menor y podría generar una pérdida en la venta de boletos. Por otro lado, debido a los cambios que ha ido sufriendo la sociedad (los cuales generan que las personas consuman recitales no solamente porque sus gustos son afines con determinada música, sino también para presenciar un buen espectáculo, para entretenerse) esto ayuda a generar nuevos espectadores así como significar un nuevo ingreso para los artistas y productores.

Ya llegando al siglo XXI, el último gran cambio sufrido por la industria musical tiene que ver con la masificación de la Internet y la descarga ilegal de música mediante programas P2P (*peer-to-peer*) de compartición de archivos entre iguales como el Ares Galaxy (esto se podría considerar que comenzó con el quemado de CDs o el grabado de cassettes tan temprano como en la década del '80). El formato CD-ROM comenzó a convertirse en obsoleto y aparecieron plataformas como el iTunes que ofrecían la venta de canciones de manera individual para así no tener que pagar por un disco entero cuando sólo se deseaba una canción. El mismo no logró tener el éxito suficiente para recuperar las ganancias que generaban los CDs, llevando a pérdida a las productoras y a los artistas. De la misma manera, la aparición de páginas como *YouTube* donde los usuarios pueden compartir videos de sus artistas favoritos en vivo, se perdió un poco el elemento sorpresa de los espectáculos en vivo. Por consiguiente, los músicos se vieron obligados a buscar

ingresos desde otros lugares e ingeniar nuevas técnicas de mercadeo. Entre ellas y en la que este ensayo se centra, se encuentran los espectáculos de música en vivo más envolventes, de manera que la experiencia del recital no pudiera ser reemplazada por un video.

Resulta interesante destacar lo explicado por Mason (2005) sobre los recitales en las décadas previas, los que se realizaban para promocionar un álbum y rara vez simbolizaban ganancias para la banda. Es decir, la función de los recitales se invirtió completamente. Entonces, lograr convertir algo que, generalmente, había significado un déficit en ganancias en la mayor fuente de ingreso para los artistas y las discográficas parecía una tarea quimérica. Por ello, en la última década se ha convertido en costumbre ver a artistas con escenarios que tienen un rol más que puramente funcional y cuyas giras llegan a cada vez más ciudades y lugares recónditos además de una duración más extensa.

Relacionado con las demandas y expectativas del público moderno, en la web de la Universidad de Palermo (2013) se puede ver una cita de Maxi Vecco donde apoya este concepto, diciendo: “Hay un cambio enorme en la escenificación de un show musical, ahora hay un público que va a ver un espectáculo, un concepto y no solamente a alguien cantar”. Desde ya, que con públicos acostumbrados a los efectos y lo espectacular de la mano del cine, los videojuegos y demás, sorprenderlos se volvió significativamente más complicado, y los artistas debieron recurrir a la ayuda del impacto visual para generar más ventas. Para ello, los espectáculos de música en vivo comenzaron a nutrirse de diversos lenguajes artísticos y tecnologías para apelar a nuevos públicos y mantener relevancia con los públicos ya existentes.

Capítulo 2. El pastiche en la formación del lenguaje de los recitales

Continuando lo explicado en el capítulo anterior sobre la formación histórica y socio-cultural del lenguaje de los recitales de música popular en la actualidad, en el siguiente capítulo se buscará realizar una suerte de desglose de los diversos códigos que participan en la formación del lenguaje propio de los mismos. Se hará hincapié también en cómo los diversos lenguajes afectan a la puesta en escena del espectáculo y al diseño del espacio escénico.

En el mundo actual donde la población general está acostumbrada a la comunicación constante y directa, y, donde se lleva un ritmo de vida más agitado, las expresiones artísticas y entretenimientos se ven obligados a seguir esta dinámica. Para ello se nutren de una combinación de referencias y códigos a otros lenguajes artísticos, interrelacionando contenidos y generando híbridos lingüísticos. Esta velocidad también implica que los lenguajes se encuentren en constantes permutaciones para no estancarse y evitar convertirse en obsoletos.

El resultado de la mezcla de tantos lenguajes forma una suerte de pastiche visual y dramático, imágenes muy eclécticas que mezcladas dan como resultado un lenguaje y una estética heterogénea.

2.1 El espectáculo en vivo y lo efímero

Los espectáculos en vivo en general, ya sean de música, de baile, teatrales o performáticos poseen ciertas características en común que los definen como tales y forman parte del lenguaje que los representa.

Para empezar, varios teóricos sostienen un mismo origen para las expresiones artísticas en vivo y los espectáculos como modo de entretenimiento masivo. En alineación con lo que se vio en el capítulo 1, David Green en Holding (2000) sostiene que los recitales de rock son simulaciones de ritos tribales, manufacturados para promover una banda y

simultáneamente proveer al público de una necesidad real (en oposición a una virtual). Esta necesidad está en parte relacionada con el entretenimiento, la diversión y el ocio, y por otro lado, también tiene que ver con una necesidad humana más sociológica, de sentirse parte de un algo más grande. La necesidad de encontrar un lugar de pertenencia y formar parte de un grupo, de una comunidad por aunque sea unos minutos. Por ello, los recitales cubren tanto a una necesidad cultural y de ocio como a una social.

La siguiente cualidad que define a los espectáculos en vivo es la condición de arte efímero que poseen. A medida que son representados y nacen también están muriendo. Son descubiertos por primera vez a la vez que son perdidos para siempre. Al respecto, Rosenzvaig dice lo siguiente:

El teatro es un arte que se caracteriza por la presencia viva de un actor que transpira, llora y ríe a pocos metros del público. No es una imagen fija del movimiento, ni está fijado de por vida como una escultura o un retrato. (...) El teatro conservará inexorablemente el misterio irreplicable de lo vivo, del presente que se diluye y que nos muestra el transcurrir del tiempo, el regreso al origen, al mito.
(Rosenzvaig, 2012, p. 99)

De esta manera, se hace presente otra característica en común entre el teatro y los recitales. Cada espectáculo, así sea representado 5 veces semanalmente o incluso en más de una función por día, es único e irreplicable. Resulta imposible asistir a un mismo espectáculo dos veces, puesto que las condiciones exactas de la representación jamás se repiten. El factor humano: los actores o intérpretes, el público y los demás involucrados en el espectáculo, son los causantes de este fenómeno que se ve afectado por las susceptibilidades de cada uno de sus implicados. La voz de cada músico o la agilidad de sus dedos, e incluso algo tan subjetivo como el estado anímico son algunas de las variables que pueden transformar una interpretación. El clima que ello genera tanto para el público como -idealmente- para el intérprete, suma una cierta adrenalina a los espectáculos en vivo que otras expresiones artísticas no poseen. Además, al estar creando –aunque sea parcialmente- arte en vivo se logra la posibilidad de interacción y de devolución, de comunicación simultánea por parte del público hacia el artista de una manera que integra al público al mismo espectáculo, a la obra de arte.

Por otra parte, Kronenburg (2012) hace referencia a algo similar, un atributo al que él llama la *experiencia auténtica* de presenciar un recital. La experiencia inmersiva de los involucrados (tanto espectadores como intérpretes), no puede ser duplicada ni reemplazada por otras experiencias similares como el ver una grabación o escuchar el audio del espectáculo. Las emociones y sensaciones que un espectáculo despierta en su audiencia no pueden ser reproducidas, imitadas ni revividas.

Siguiendo la misma línea expuesta por Kronenburg y trabajada en los espectáculos en vivo (según se vio en el desarrollo del capítulo 1), el rol del espectador es fundamental, teniendo un lugar protagónico y activo en un espectáculo. Esta relación es una de las problemáticas que más atañe a los teóricos de las expresiones artísticas en general y particularmente de aquellas que involucran el vivo y en directo. Existen infinidad de maneras para un artista de relacionarse con su público, empezando por el hecho de que hay espectáculos -como sucede con el teatro realista- cuyo lenguaje consiste en “ignorar” a su audiencia. En el caso de los recitales, los músicos se valen de la teatralidad, cualidad adquirida del teatro.

2.1.1 La teatralidad del músico

Para comenzar este capítulo, es necesario hacer dos aclaraciones. La primera, tiene que ver con el concepto de que cuando el intérprete se sube a un escenario, deja de ser sólo un músico para pasar a ser también un actor que representa un personaje (a veces de manera más consciente que otras). Sin importar sus dotes o falta de ellas para la actuación, las personas al estar en una situación de exposición consciente jamás actúan de la misma manera que lo harían en circunstancias normales. Este instinto casi de preservación del ser humano sumado al rol del músico como animador con la finalidad de entretener, exigen una actitud más grandilocuente de la que el intérprete puede llegar a tener naturalmente. Recordando nuevamente que el PG se centra en la música popular, el músico debe ser talentoso en igual medida que carismático.

Por otro lado, considerando el título del subcapítulo, resulta necesario también definir el concepto de teatralidad. Se tomará la definición brindada por Iriarte Nuñez parafraseando a Meyerhold que explica lo siguiente:

(...) la cualidad propia de un teatro en el que el público no olvida que está ante un actor que representa, ni el actor, a su turno, olvida que está sobre un escenario; en el que no se busca la ilusión de realidad; en el que, por el contrario, se evidencia el juego y el artificio. (Iriarte Nuñez 1998, p. 35)

Los recitales entonces, son espectáculos extremadamente teatrales incluso de manera más pura y básica que gran cantidad de obras de teatro. Los conciertos han incorporado a su lenguaje desde un principio el diálogo con el público y la aceptación de que están en una situación completamente ficticia. Quienes están sobre el escenario (los músicos) son perfectamente conscientes de su público y se comunican e interactúan de manera directa y abierta con el mismo. Sobre este tema se ha hecho referencia en repetidas ocasiones a lo largo del presente proyecto porque es parte fundamental de lo que caracteriza a los espectáculos de música en vivo como tales. La relación del intérprete con su público tan obvia al punto que limita con lo burdo, forma parte del lenguaje de los recitales y de la expectativa que generan, del imaginario colectivo que tiene el público general sobre cómo debe ser un espectáculo de estas características.

Otra cuestión importante para los músicos, especialmente en recitales en grandes predios es la habilidad de poder crear un clima de privacidad e intimidad en el espectador. Resulta interesante destacar que hay ciertos géneros musicales en particular que se consideran música de estadio y se encuentran más susceptibles a la implementación de recursos teatrales en sus espectáculos. De esta manera existe un subgénero llamado *arena rock* con bandas como *REO Speedwagon* y *Queen* que, por su carácter más comercial, con un amplio catálogo musical que incluye canciones icónicas para una generación o período determinado, proporcionan un tipo de espectáculo particular que los distingue de otros intérpretes. Generalmente incluyen gran cantidad de efectos visuales y un sonido de alta calidad. Sin embargo, en estos conciertos donde el público puede llegar a superar a las 50.000 personas, el o los intérpretes deben ser

capaces de generar un clima más íntimo y amigable, para que cada espectador logre sentirse parte del espectáculo, que sienta empatía por quien está sobre el escenario para alcanzar su finalidad catártica.

Por último, por más que los espectáculos musicales se precian de ser espontáneos y más improvisados, los músicos poseen un guión básico de acciones y situaciones dramáticas preestablecidas para realizar en momentos estipulados del espectáculo o para acompañar a determinadas canciones. Las acciones pueden variar desde subir unas escaleras y arrojarse al público, hasta interactuar con determinados miembros de la banda o el público y otras tantas. Para ello, es importante el diseño que se le da al espacio escénico, el cual debe poder permitir o sugerir ciertos ejercicios al intérprete. Es decir, el diseñador del espacio debe comunicarse con el intérprete y el director del espectáculo y establecer qué tipo de acciones se van a realizar, para así tener presente que elementos incorporar al espacio y, buscar que el diseño escénico no sea sólo estético, sino también funcional al aspecto dramático del espectáculo.

A su vez, los músicos también deben ser entrenados en su gestualidad, en la cualidad de transmitir en su cara y en su cuerpo las sensaciones que están interpretando y que las mismas, puedan ser apreciadas tanto desde el espectador en la última fila hasta por los primeros planos de la cámara. La actuación debe poder ser tanto intimista y detallada como la del cine, como más grandilocuente y proyectada, como la de teatro. A su vez, el músico debe poder transitar diversos estados anímicos durante la duración del recital, pasando de la euforia a la melancolía en meros minutos.

En cuanto al espacio, la teatralidad se puede traducir de diversas maneras. Brecht proponía el poner en evidencia el artificio utilizando carteles que daban a entender en donde estaba ocurriendo la acción mientras el espacio escénico se mantenía neutral. En el caso de los conciertos la teatralidad suele ser representada exponiendo los artefactos lumínicos o los métodos de colgado de la escenografía. A su vez, el contacto de los espectadores entre sí, es decir con otros espectadores corrobora a generar un ambiente

en el cual el público se reconoce como tal y por lo tanto reconoce al espectáculo como ficción.

El siguiente paso para el director del espectáculo es poder combinar todas las acciones y la gestualidad de los músicos-actores con el ritmo de la representación el cual es propiciado por el verdadero protagonista del espectáculo: la música.

2.1.2 Teatro musical y ópera: la música contada

Tanto en el teatro musical como en la ópera, se pueden observar varios puntos de confluencia con el lenguaje empleado en recitales en el sentido de que también combinan la música y lo visual al servicio de una narración. En los tres tipos de espectáculos la música es la protagonista aunque la dinámica que se da entre las tres partes (música, letra e imagen) es distinta.

Las óperas tienen a la figura del músico/compositor como autor de cada obra y presentan una, en ocasiones difusa, historia. En un tercer plano se encuentra el *regisseur*, el director, encargado de la imagen y los mensajes a transmitir, el concepto que se le da a cada puesta que se realiza. La música y la partitura son utilizadas como guión, surgiendo en ocasiones antes que la historia y sirviendo para marcar una determinada forma de actuar y de armar una puesta. Sergio Renan dice en Rosenzvaig "(...) Cuando se apela al ritmo y la musicalidad de las palabras la poesía llega con una verdad muy particular; las palabras evocan y un oyente capta la polisemia de sentidos" (2012, p. 176). Es decir, a partir de la implementación de la música el espectador recibe al espectáculo de una manera completamente distinta a la manera de captar una obra teatral. La ópera se presenta como el primer espectáculo dramático cuyos componentes se ven completamente regidos por la musicalidad y el ritmo. Era costumbre que la música participara de los espectáculos teatrales antes de la aparición de la ópera, pero fue con la llegada de la misma que sus capacidades expresivas y narrativas comenzaron a ser explotadas. La ópera es el primer espectáculo en el que la música deja de ser un acompañante de la historia y se convierte en protagonista. Todos los elementos en

escena deben seguir el ritmo de la música para generar un espectáculo fluido y cohesivo. La imagen o la puesta por su parte, pueden llegar a cobrar una mayor relevancia dependiendo del público al que se esté apuntando, así como el *regisseur* con el que se cuenta. Compañías como *La Fura del Baus* realizan óperas en donde la puesta en escena tiene un valor incluso hasta mayor que la música, partiendo de la premisa de que su objetivo es brindar una nueva visión a un espectáculo que generalmente ya tiene siglos de antigüedad y cientos de puestas en su haber.

La ópera entonces, hace énfasis en la música por sobre la historia -al igual que sucede en los recitales- pero presenta un público más pasivo. La comedia musical por su parte, tiene una historia que contar y la música y el baile son algunos de los instrumentos que utiliza para hacerlo. Ricky Pashkus dice "El director necesita que todo mida igual" (Rosenzvaig, 2012, p. 90), es decir que no se destaque la música por sobre la historia o la puesta en escena por sobre la música ni viceversa, la comedia musical necesita que todos sus elementos posean una calidad similar y un nivel de importancia equitativo. La narración es igualmente importante que la música y el público entonces debe hacer un esfuerzo mayor por decodificar la historia en lugar de simplemente sentarse a disfrutar. En este sentido, los espectáculos de música en vivo se encuentran más cercanos a la concepción que se tiene en la ópera, puesto que el lenguaje de la música se encuentra por encima de todos los demás. Sin embargo, la ópera está rodeada por un aura de intelectualidad que produce un cierto distanciamiento en su público, y es aquí donde las comedias musicales se encuentran más afines a los recitales de música popular tratados en el PG.

En cuanto al diseño del espacio escénico, en las comedias musicales se manejan tiempos más rápidos, cercanos a los de los recitales, donde los ambientes que buscan generarse tienen una duración más corta y un ritmo más cíclico que en las óperas. Para ello, se requiere de cambios escenográficos muy rápidos y, en ocasiones, diseños que

representen espacios muy diferentes de un momento al otro. Como se verá en el siguiente capítulo, estos cambios tienen diferentes formas de realizarse.

Por último, las comedias musicales tienen un ingrediente más en su lenguaje que las óperas: la danza y el cuerpo como medio de comunicación. Como se verá a continuación, en los recitales la misma no aparece necesariamente de manera explícita.

2.1.3 Coreografías más allá de la danza

La danza, en este caso va más allá del baile, también incluye las “coreografías” que se arman en las puestas en escena, en las cuales los músicos, sin estar bailando literalmente, están ubicados de una manera específica y se mueven de una forma particular. Pavis dice “(...) toda interpretación actoral, todo movimiento en el escenario, toda organización de los signos, poseen una dimensión coreográfica” (1998 p. 96). Por lo tanto, al definir al músico/intérprete del recital intrínsecamente como un intérprete/actor, lo expuesto por Pavis se puede aplicar también a los espectáculos musicales. Desde ya, estos movimientos se encuentran relacionados con la gestualidad de cada intérprete y son más bien una composición de actuación con danza y la puesta en escena de cada espectáculo (refiriéndose en este caso a lo que se conoce en teatro como puesta de actores) que al preconcepto que tiene el público general sobre lo que es una coreografía y la danza.

Michel Bernard (Pavis, 2000) determina siete operadores del juego corporal de los intérpretes: la extensión y diversificación del campo de visibilidad corporal (desnudez, cubierto, deformado), la orientación o disposición de los lados corporales en relación con el espacio escénico y el público (la frontalidad del cuerpo), las posturas (vertical, horizontal), las actitudes en relación con el medio, los desplazamientos, las mímicas o gestos y la vocalidad. Mediante la combinación de estos siete operadores, los intérpretes utilizan su cuerpo para comunicar y trascender la palabra. El espectador debe poder leer tanto los estímulos visuales como los sonoros y, a su vez decodificar las diferentes capas dentro de los mismos; es decir, no sólo cómo se mueven sino por qué se mueven los

intérpretes, qué los lleva a moverse.

Todas las cuestiones descritas por Bernard pueden ser aplicadas también a los músicos en los recitales. Sin embargo, hasta el momento estas cualidades se ven más aparejadas a la actuación que a la danza. No obstante, cuando se le suma el componente musical y rítmico de los conciertos, todos estos movimientos y desplazamientos de los músicos cobran el valor de la expresión corporal y la danza. Es decir, los movimientos se ven alterados por la individualidad y expresividad, la libertad y cuestiones personales de cada individuo por sobre lo predeterminado. En la danza siempre se deja una impronta personal que va más allá del estudio de una persona; se puede hacer que cientos de personas realicen la misma coreografía y cada una de ellas la hará, a veces de manera más consciente que otras, de una manera distinta. Sobre las posibilidades expresivas del cuerpo, Rosenzvaig dice:

El cuerpo, en resumen, es un espacio donde se reúnen la mayoría de las artes: la danza, la plástica, la performance, el happening, el teatro y la comedia musical. Los bailarines hablan con su cuerpo, lo embellecen con pinturas y vestidos, lo prestan durante la representación escénica a la convención creada entre él y los espectadores. (2012, P. 95)

Más allá de ello, existen artistas que hacen del baile y la coreografía en una concepción más clásica, parte importante de su espectáculo por medio del uso de bailarines. También existen aquellos que le prestan especial atención a la expresividad de su cuerpo y sus movimientos, y cuyos espectáculos toman ciertas características no sólo de la danza moderna, sino también de la *performance*.

Pavis (2000) define al *performer* como un actor-bailarín. Se podría decir entonces que los performers trabajan más con el cuerpo y la expresividad de sus movimientos como herramientas para contar una historia en lugar de basarse pura y exclusivamente en la palabra. Esta definición se condice con la forma de actuar de algunos artistas - generalmente aquellos que pertenecen al género pop- que realizan espectáculos en donde las acciones dramáticas son parte realmente importante del lenguaje. De esta

manera, artistas como *Lady Gaga* o *Madonna*, trabajan con una interpretación más actoral, corporal y expresiva en lugar de una meramente lírica.

Todas las expresiones presentes en los espectáculos descritas hasta el momento presentan a los recitales como un show con un lenguaje bastante más clásico y teorizado de lo que uno se imagina. Sin embargo, también son utilizados códigos de disciplinas más actuales como el cine, que le confieren un carácter más ecléctico y por ende también más atractivo para el público general.

2.2 Simbiosis entre el cine y los espectáculos musicales

En los últimos años se ha podido observar un intercambio de herramientas y códigos entre los espectáculos musicales y el cine. De esta manera, se puede hablar de dos fenómenos claros: los recitales entrando al cine como puede ser el caso de las películas que se hicieron de giras de *The Rolling Stones* y *U2* y, por otro lado, la introducción de lo audiovisual en los recitales.

El cine, como describe García Wehbi en Rosezvaig (2012) es al igual que el teatro, un arte multidisciplinario. Es decir, su lenguaje está compuesto por diversas expresiones: el sonido, la letra, la imagen y el movimiento, que se combinan de diversas maneras generando productos muy variados. Sin embargo, el cine posee un carácter más universal y mayor masividad por su fácil reproducción en distintos puntos del mundo además de apelar a un público más diverso. Estas características han llevado a diversas películas a convertirse en objetos de cultura popular, con una mayor frecuencia -y en tiempos más acotados- de lo que sucede en otras disciplinas artísticas. Por ello, en gran cantidad de espectáculos u obras de arte actuales, se acostumbra a realizar referencias directas al cine como lenguaje y a obras cinematográficas particularmente inmiscuidas en el imaginario social. Algunos ejemplos a destacar pueden ser las referencias al género del *western* en artistas como *The Killers* o al cine de clase B en bandas como *Iron Maiden* o *Judas Priest*.

En cuanto a códigos del lenguaje del cine que toman los espectáculos musicales, el primer caso que se puede tomar está relacionado con la utilización de los diversos tamaños, angulaciones y alturas de los planos en las proyecciones. Al igual que en el cine, los diferentes planos aparecen en los recitales para satisfacer diversas necesidades del público. Por ejemplo, los planos más cerrados como los primeros planos o los planos americanos, aparecen por la necesidad de generar un ambiente más íntimo en el que se puedan observar las expresiones y gestos de los intérpretes, mientras que los planos generales muestran la situación del espectáculo y proporcionan la “visión ideal” a todos los espectadores. De la misma manera, la angulación que se le puede dar a estos planos sirve también como elemento expresivo para las proyecciones, y le brinda, de alguna manera, una visión más omnisciente al espectador de lo que está sucediendo, donde en ocasiones hasta puede observar al espectáculo desde arriba del escenario. De esta forma el espectador tiene una visión general del espectáculo y se le proporcionan además visiones más detalladas de acontecimientos más pequeños que están sucediendo sobre el escenario. Retomando el concepto de teatralidad, las proyecciones a menudo buscan también retratar al público, buscando generar la sensación de pertenencia del mismo y, a su vez, distanciándolos nuevamente de la representación evidenciando su propia existencia. Además, esto sucede como ya fue explicado, por el importante rol del público dentro de un espectáculo musical, donde parte del entretenimiento y del evento son ellos mismos, donde los espectadores se arengan entre sí.

Aparejado a las proyecciones que se realizan durante un espectáculo musical y los diversos planos que las mismas presentan, se puede hablar de otros componentes del lenguaje audiovisual como puede ser la composición y la construcción de un cuadro. Al igual que en cine, encuadrar una cámara y dejar ciertos objetos fuera del plano se están tomando decisiones dramáticas y estéticas, de la misma manera que la composición de ese cuadro comunica mensajes. No es lo mismo realizar un primer plano de un intérprete

durante su actuación que durante el momento que el mismo se está dirigiendo al público. Es decir, al recortar elementos de un cuadro se está diciendo que el foco de atención está en un lugar y no en otro. Aquí se produce un fenómeno extraño, puesto que los recitales poseen proyecciones a la vez que una presentación en vivo. Se puede sugerir un foco de atención para la mirada del público pero no se puede manipular ni direccionar o dirigir. El recital se encuentra en un término medio entre la mirada del público de teatro y la mirada del público de cine.

Con respecto a la composición de los cuadros que se forman, se puede hablar de la centralidad que se le da a la figura de cada músico así como de donde se ubica la línea del horizonte. Considerando que el PG se centra en la música popular, la mayoría de los planos más cerrados tienen como centro a la figura del *frontman* o el cantante, y en menor medida se realizan algunos planos de los otros intérpretes en el escenario. La figura se encuentra generalmente centrada y las líneas de horizonte desaparecen por completo, dando la impresión de que los intérpretes están flotando y son sobrehumanos.

Como ya fue explicado previamente, el uso de cámaras y proyecciones que presentan planos más cerrados, requieren una interpretación diferente de los músicos, ya que los primeros planos dejan entrever sutilezas que la visión normal del público no permite. El ambiente más intimista que el cine puede llegar a tener, es trasladado a los espectáculos de música para restaurar una carencia existente en mega-espectáculos donde los detalles y lo introspectivo logran alcanzar al público gracias a la utilización de proyecciones. De la misma manera, el espacio escénico debe ser pensado tanto para la distancia como para la proximidad es decir, debe poder ser apreciado y leído correctamente desde la lejanía y, a su vez, poseer detalles que permitan una segunda lectura o pequeños guiños para la cercanía que proporciona la cámara.

A pesar de ello, Renan en Rosenzvaig (2012) advierte de un error común que se suele dar en los espectáculos tanto teatrales como musicales con la utilización de las proyecciones, "Los recursos deben ser usados cuando el género lo pide y jamás como

medio decorativo" (p. 178). Es decir, que el diseñador o director debe evitar caer en la sobreutilización del recurso por una simplificación del trabajo, y que la aparición del mismo debe estar justificada y ser cohesiva con el resto de los elementos que participan del espectáculo. Los recursos jamás deben opacar a la narración, deben estar al servicio de la misma y no viceversa.

A su vez, las proyecciones y las referencias al lenguaje cinematográfico conviven en escena con elementos y materiales más clásicos, lo cual queda especialmente expuesto en el lenguaje que se maneja en el diseño del espacio escénico y la utilización de códigos más cercanos a las artes plásticas.

2.3 La plasticidad de las puestas en escena

Las artes plásticas, a diferencia de los otros lenguajes mencionados hasta el momento, aparecen en los espectáculos de música en vivo de manera directa. Con esto se quiere decir que no sólo se realizan guiños a sus códigos, sino que también se toman conceptos estéticos y técnicas de sus diversas artes para ser aplicados directamente a la puesta en escena y, particularmente a la escenografía y el espacio escénico.

En teatro, la influencia de las artes plásticas sobre el espacio escénico es descripta por Rosenzvaig de la siguiente manera: "La escenografía es el lugar de encuentro más visible entre la pintura y el teatro" (Rosenzvaig, 2012, p. 195). En el caso del teatro, las artes utilizadas generalmente son las más clásicas, las Bellas Artes, la pintura, la escultura y la arquitectura para la realización y el diseño de la escenografía. Sin embargo, en el caso de los recitales, se da el efecto contrario. Como respuesta a las demandas del público, los espectáculos musicales indagan sobre expresiones más modernas como las que se describirán a continuación, en las que el público posee otro papel, y donde el rol de la tecnología es parte importante del lenguaje manejado. A continuación se hará una descripción de elementos tomados del happening, el media art y las instalaciones.

Holdings (2000), explica como la aparición y el esparcimiento del *pop art* en la década de

1960 influyó sobre otras expresiones artísticas y dramáticas de la época. De esta manera surgió el *happening*, como respuesta al elitismo presente en el arte y como medio para incorporar elementos más modernos para una sociedad y una cultura en constante evolución.

La arquitectura fue una de las disciplinas que más se vio afectada por estos nuevos conceptos, buscando estructuras más transitorias y dinámicas, tal como las obras del *happening*. Esto influyó en la búsqueda de nuevos materiales y técnicas de construcción que estuvieran al servicio de un ritmo de vida y una cultura más rápida y fugaz, así como un período de vida limitado, ya desde el diseño y la creación de una obra.

Este sentido de la inmediatez y del ahora, es retomado para los recitales en un nivel narrativo y dramático por los músicos, que realizan una interpretación más improvisada y espontánea y, también por los arquitectos y diseñadores encargados de realizar las estructuras donde estos eventos toman lugar. Un ejemplo concreto de la relación del *happening* con los espectáculos musicales fue el Festival de *Woodstock*. El mismo, constituido por igual parte *happening* que recital, instauró la creación de festivales musicales alrededor del mundo. Al igual que el *happening*, el espectáculo musical comenzó a ser un evento del aquí y el ahora con una ceremonia personal, y traspasó las fronteras del espectáculo musical e incorporó otros medios de entretenimiento y de expresión. Mason (2005) comenta como en la década del '60, en Gran Bretaña era costumbre realizar unos eventos que tomaban el nombre de *Freak Out*, los cuales se caracterizaban por el uso de las luces, la música y el baile. Los *Freak Out* eran un tipo de extrapolación de lo que sucedía con los *happenings* en un ámbito más frívolo y superficial, con una finalidad de esparcimiento y no de expresión.

Otra característica del *happening* es la aparición del consumidor de arte activo y participativo. El nuevo consumidor de arte no se conformaba simplemente con observar, sino que buscaba entender a la obra y conectarse con ella de una manera más profunda y duradera. Esto se condice también con lo que estaba sucediendo desde hacía un

tiempo en el ámbito teatral.

El happening intenta también apelar a diversos sentidos del espectador en lugar de centrarse sólo en el visual. Por consiguiente, los happenings se valen de diversas disciplinas creativas como la música, el arte, el audiovisual y la performance. Esta característica es retomada por los espectáculos de música, los que parten del sentido de la audición y el sonido e implementan en ocasiones elementos que invocan también al olfato y al tacto.

En la esquina opuesta al happening aparecen las instalaciones, haciendo hincapié en lo espacial en contraposición a la acción y la figura humana.

Las instalaciones surgen como una representación artística de un espacio tridimensional en la década de 1960 y, a diferencia del happening se centran en las capacidades expresivas del espacio y su valor como obras de arte en sí mismo y no como albergue de otras obras (a diferencia de la escenografía).

A su vez, las instalaciones permiten al público recorrer el espacio dramático y perder su lugar abúlico, observando desde diferentes ángulos y sentirse, por primera vez, dentro de una obra de arte. Sobre ello, Daniel Sanchez en Rosenzvaig dice:

“El deseo del hombre contemporáneo de experimentar la obra, de ser protagonista con su sombra, sus manos o su voz, modifica las coordenadas. Entonces tenemos a un hombre que asiste a un espectáculo, en donde él es parte interactuando con la mirada, el cuerpo y el tacto en una obra creada por sí mismo, o por un grupo de personas que asisten a la instalación” (Rosenzvaig 2012, p. 196)

En las instalaciones, al igual que en los happening, el espectador también pasa a formar parte de la misma obra y a experimentarla desde un nuevo lugar. Recordando la cita de Salman Rushdie sobre el público convirtiéndose en parte del espectáculo, las instalaciones presentan también ese punto en común con los espectáculos musicales. La repetición de esta fórmula en diferentes expresiones artísticas evidencia una necesidad antropológica, social y cultural del espectador de sentirse más cercano a la obra.

El trabajo del espacio en las instalaciones (que a menudo posee características claramente abstractas), influyó mucho en la forma de pensar el espacio dramático para

una obra o representación en teatro y, por consiguiente, en los estudios de espacio escénico en general. Las instalaciones son una suerte de escenografía con una libertad creativa absoluta, en donde el artista no se ve atado a un texto o la mirada de un director, sino que todas las decisiones estéticas son tomadas por él. Por ello, existen varias características y corrientes estéticas en común entre ambas expresiones.

Otra similitud entre las instalaciones y la escenografía radica en la variedad y la tipología de materiales utilizados. Al igual que sucede con la escenografía, las instalaciones poseen una infinidad de potenciales materiales y herramientas de trabajo, y es la labor del artista darles una mirada, un enfoque y un uso creativo y expresivo tanto a objetos contruidos por ellos mismos como a elementos encontrados (bajo los conceptos de *ready made*). A su vez, a diferencia de lo que sucede en las artes clásicas, se presta atención no sólo al aspecto de un objeto, sino también a su textura, el sonido que produce y los olores que desprende.

Las instalaciones en los últimos años han comenzado a mutar, incorporando a su lenguaje el uso de las nuevas tecnologías en una nueva expresión artística conocida como *media art*.

El *media art* se caracteriza por fusionar diversas disciplinas o medios artísticos, al punto de que no se pueda diferenciar donde comienza uno y donde termina el otro. El origen del *media art* deviene de otras expresiones como el ya explicado happening y las instalaciones y realiza una suerte de fusión de ambas. El resultado es un espacio en el cual el público o consumidor se puede mover libremente y en ocasiones interactuar abiertamente con la obra.

El uso de la tecnología como herramienta de comunicación es otra de las características más representativas del *media art* y una que se puede aplicar directamente sobre los espectáculos de música trabajados en el Proyecto de Graduación. El uso de las proyecciones y la iluminación más allá de sus fines prácticos son ejemplos concretos de ideas y conceptos tomados del *media art* y utilizados para el diseño del espacio escénico

de un recital. A su vez, como sucede en las instalaciones con el espacio, estos objetos toman un valor estético propio, una poética que no suelen poseer por encontrarse al servicio de otras expresiones.

La relación entre los recitales y el media art está expuesta de manera muy clara: los recitales involucran un arte multidisciplinario que se vale de medios de comunicación modernos y, los mezcla con teorías del espectáculo y puesta en escena más clásicas. La combinación de diversos lenguajes artísticos así como la implementación de objetos físicos con objetos virtuales genera una riqueza visual peculiar, que hace del media art un referente directo para la manera de diseñar un espectáculo musical contemporáneo.

2.4 La tecnología como código

Estrechamente relacionado con el media art se encuentra la ingeniería y el desarrollo tecnológico. Si bien la ingeniería no es una expresión artística y, por ende no posee un lenguaje expresivo particular, es una disciplina que afecta de manera explícita a los espectáculos y a la vida cotidiana en general. Debido también a la importancia que se le da a la tecnología en los recitales (tanto por cuestiones técnicas como estéticas), la misma pasa a formar parte, a convertirse en parte del lenguaje manejado.

Como será mejor explicado en el siguiente capítulo, el desarrollo del concepto de espacio escénico se nutre del desarrollo de tecnología a cargo de ingenieros. Sin los avances en dicho campo, la construcción de un espectáculo sería algo completamente distinto a lo que se conoce actualmente (particularmente con los recitales que suelen caracterizarse por un despliegue tecnológico significativo).

La evolución tecnológica también es la causante de cambios en el público. Tomando un ejemplo, con la aparición de los televisores el cine perdió parte de su encanto porque algo novedoso dejó de serlo y pasó a convertirse en un elemento cotidiano. De la misma manera, hay ciertos efectos utilizados en recitales que se vuelven obsoletos y pierden su espectacularidad frente al público. Es trabajo de los diseñadores estar completamente al

día con las nuevas tecnologías, llegando en ocasiones a trabajar en conjunto con ingenieros que desarrollen artefactos y artilugios a medida para cada espectáculo.

La robótica y la computación son las áreas que más participan en los recitales y favorecen de manera sonora y visual al espectáculo. Además, la tecnología no sólo proporciona nuevos aparatos (lumínicos, pantallas, proyectores, instrumentos y amplificadores), sino que también a la maquinaria escénica que permite que un show se lleve a cabo. Alcanza con pensar en las visagras robóticas que sujetaban las pantallas del escenario de la gira *360* de *U2* o los rieles automatizados empleados en gran cantidad de espectáculos para entrar elementos a escena.

A modo de cierre, se puede decir que los espectáculos de música en vivo están conformados por una superposición de guiños a diversas expresiones artísticas y dramáticas. De esta manera, el espectáculo se torna más atractivo para una mayor variedad de públicos, puesto que está ofreciendo incentivos a diversos tipos de espectadores, en lugar de encasillarse en un público específico.

La gran mayoría de los códigos mencionados en el capítulo son llevados a cabo mediante elementos concretos ubicados en un espacio particular. En el siguiente capítulo se hará una descripción de cuales son esos elementos que permiten la existencia de los espectáculos como se los ve, de las tecnologías mencionadas en el último subcapítulo.

Capítulo 3: Técnicas y tecnologías de la puesta en escena

El eje del presente proyecto consiste en la evolución de los espectáculos de música en vivo en espectáculos más envolventes, en donde se comprenden diferentes disciplinas artísticas y se brinda un *show* más abarcador e impactante. Esto se debe en parte a los cambios sufridos por la industria de los espectáculos y de la música expresados en el capítulo 1 y, a la formación del lenguaje escénico explicitado en el capítulo 2, pero, a su vez, pueden ser llevados a cabo gracias al desarrollo de las nuevas técnicas y tecnologías surgidas en los últimos años.

Los espectáculos de música en vivo requieren de cambios escénicos muy veloces que deben acompañar el ritmo de la música y realizarse a vista del público. Este de por sí es un trabajo complicado en el teatro, donde se cuenta con recursos extras para realizar los cambios como son los discos, las parrillas, las silletas y los diversos telones. Es por ello que para el diseño de la puesta en escena de un recital se recae mucho en el uso de tecnologías para lograr cambios escénicos.

Para comenzar el capítulo, resulta interesante realizar una observación sobre cómo los diferentes géneros musicales influyen directamente en la estética manejada en cada *show*, implementando diversas técnicas así como conceptos de diseño muy distintos.

3.1 El espacio para la representación: predios y estadios

La selección de un espacio para la representación constituye el primer paso dentro del proceso de diseño de un recital, así como una decisión fundamental que perfila a cada *show* de una manera particular. A partir del mismo, el diseñador puede comenzar a trabajar, sabiendo a consciencia las características del espacio. Con esto se quiere decir que el diseñador debe tener en cuenta no sólo los recursos con los que cuenta el espacio en cuestión, sino también el carácter y la historia del mismo, buscando que la esencia del espacio sea incorporada al diseño del espectáculo.

Más allá de los beneficios o desventajas que cualquier estadio o predio puede poseer, los artistas debe tener en cuenta también qué es lo que los mismos despiertan en su público, qué emociones, sensaciones y mensajes se transmiten a partir del mismo y saber si los mismos son afines a su música o no. Por ejemplo, un estadio al aire libre, más allá de sus capacidades técnicas apela a un espectáculo completamente diferente a un espectáculo realizado en un predio cerrado. El primero habla de un espectáculo más masivo, y por ende de un momento menos privado, a la vez que uno que probablemente se encuentre más en contacto con la naturaleza o la ciudad. Esto genera un ambiente más vulnerable para la dispersión de la atención del público, donde el espectáculo puede ser interrumpido por elementos externos al mismo (como pueden ser sonidos, olores o elementos visuales). Según explica Mason (2005) en los estadios es más difícil crear un ambiente particular, puesto que el espacio a intervenir es exponencialmente mayor, dificultando la llegada del clima a todos los espectadores, y necesitando un diseño más grande o espectacular para lograr comunicar y así cumplir su objetivo.

Volviendo a los elementos externos que interrumpen a un espectáculo, los mismos son, por lo general, imposibles de manipular pero, sin embargo, influyen en la manera en que un espectáculo puede ser percibido. Los fenómenos climáticos puede fomentar a la comodidad o incomodidad del público, generando nuevamente una dispersión en su atención, o bien pueden ser utilizados a favor para forjar una imagen más épica del espectáculo. Lo mismo se puede decir de los olores que pueden provenir de los alrededores del estadio y cambiar la manera en que el show es experimentado o bien, si el espectáculo va a ser observado desde sillas o de pie y a qué distancia del escenario (esto si puede ser transformado).

Por otro lado, los grandes estadios también proporcionan un espacio más neutro para los artistas que los predios cerrados (partiendo de la base de que no poseen un escenario). El espacio más neutro se traduce en una mayor versatilidad y una mayor apertura para la creatividad en el diseño tanto del escenario como de la disposición del público. Esto, lejos

de ser un detalle menor, es parte del diseño de producción de un espectáculo, generando climas muy diversos en el público y atrayendo espectadores muy distintos.

Los predios cerrados, generalmente de tamaño más reducido según se puede ver en Webster (2012), son espacios con una comunicación más directa entre público y artistas, libres de efectos por el efecto en sí y con un clima más intimista, donde el microcosmos descrito por Brooke en el capítulo 1 se encuentra más aislado del mundo externo, del resto del cosmos. También poseen un espacio más establecido, con un escenario ya ubicado de determinada manera y con una platea que se encuentra, por lo general, dispuesta a la italiana. El trabajo del diseñador del espacio escénico se ve entonces reducido drásticamente, dedicándose sólo a lo que se encuentra sobre el escenario o a alguna pequeña intervención sobre el espacio del público que pueda hacer. Es decir, en los predios pequeños se dificulta más la implementación de un diseño espacial que abarque áreas más allá del escenario.

Además de los predios y los estadios (los que según la clasificación de Kronenburg consisten en espacios adaptados), se utilizan a veces otros espacios para la representación de espectáculos de música en vivo. Estos vendrían a representar espacios no convencionales como iglesias, galpones, la calle y hasta lugares emblemáticos como el Palacio de Versalles utilizado para la realización de un recital de *Pink Floyd* en el año 1989. Según la clasificación de Kronenburg (2012) abarcan tanto a espacios adoptados como a espacios móviles. Esta tendencia, utilizada también en teatro, surge tanto como una respuesta a una falta de espacios para representar, como a la mística que el espacio elegido le puede sumar al espectáculo. Resulta interesante en estos casos, utilizar el diseño espacial para exacerbar los aspectos que caracterizan al espacio seleccionado, desde su historia hasta su identidad cultural.

Por último, con respecto a los espacios utilizados para la representación de recitales, llama la atención la falta de espacios dedicados específicamente a la realización de los mismos. A pesar de que otros tipos de espectáculos ya sean teatrales o deportivos, así

como expresiones artísticas como obras plásticas y el cine poseen sus propios espacios (teatros, estadios, galerías y salas de cine), los espectáculos musicales de gran envergadura carecen de tal equivalente y deben, por ende, adaptarse a espacios que poseen otra finalidad. Se podría decir entonces, que todos los recitales son presentados en espacios no convencionales.

Todos estos espacios sirven como base luego para cada escenario y espacio escénico traído por cada artista. Presentan el punto de partida para el trabajo del diseñador o escenógrafo y, como fue expresado en el comienzo del capítulo y se pudo comprobar durante su desarrollo hasta el momento, influyen enormemente en el resultado final de un espectáculo.

3.2 El espacio escénico en recitales

Antes de comenzar el desarrollo de este subcapítulo, es necesario recordar la diferencia entre la escenografía, el espacio escénico y la arquitectura escénica. En espectáculos de teatro ópera o baile, realizados en espacios a la italiana, el escenario está delimitado por la arquitectura de cada sala y la cuarta pared, y la diferencia entre ambos conceptos es clara. Sin embargo, a menudo en los conciertos, el diseño del escenario y su disposición en el predio es parte del diseño escénico, por lo que se hablará, de espacio escénico para referirse a el diseño del espacio total, mientras que arquitectura escénica será pura y exclusivamente el escenario, y escenografía hará referencia exclusivamente a los elementos ubicados sobre el escenario.

Recordando lo visto en el subcapítulo anterior, la gran mayoría de los espectáculos de música en vivo son realizados en espacios que generalmente no cuentan con un escenario previo. Es trabajo del diseñador decidir que forma tomará el escenario (si es que lo hay) y, por consiguiente, sugerir una dinámica entre el público y el intérprete.

En los recitales más orgánicos, los que surgen de manera más espontánea como son los realizados en la vía pública, los escenarios existen pura y exclusivamente como

delimitación virtual. No hay tarimas ni vallas ni división física alguna entre el actor y los espectadores, pero, sin embargo, el público se ubica naturalmente en posición frontal a la acción. En los últimos años se puede notar una tendencia a la vuelta a estos primeros conciertos improvisados, más cercanos al origen de los espectáculos y a menudo también al de los primeros años de carrera de los intérpretes.

En conclusión, el diseñador cuenta por un lado con una infinidad de posibilidades creativas para abordar el diseño, pero, por otro lado debe cumplir con limitaciones presupuestarias, de producción y otras tantas que se desarrollarán en el siguiente subcapítulo.

A pesar de todo, el diseño de un espacio escénico para un recital puede ser algo extremadamente satisfactorio. Cuando un diseño está bien logrado tiene el potencial de transformar a un instante efímero en algo eterno e inolvidable en la mente de cada asistente al espectáculo.

3.2.1 Arquitectura Escénica: funcionalidad vs. diseño

Para el diseño de escenarios para recitales el desafío principal está en saber que el mismo debe ser, al igual que el espectáculo en sí, un objeto efímero. El escenario debe por un lado tener la estabilidad suficiente para soportar el peso de varias toneladas, pero, a la vez, ser de fácil armado y desarmado, así como poder soportar diversos climas. El diseñador debe poner la funcionalidad por sobre la creatividad, condicionar su diseño y relegarlo a un segundo plano por soluciones prácticas. Desde ya, esto también sucede en teatro, aunque al contar con un espacio pre-existente más firme y seguro y, generalmente uno que estará fijo en un lugar (el escenario), es más sencillo agregar elementos decorativos que no cumplan una función específica durante la puesta. Otra cuestión a tener en cuenta, en el caso de los escenarios mencionados con un diseño más específico detrás, es que los mismos deben ser algo que se pueda reproducir fácilmente o que se pueda transportar de una parada de la gira a la siguiente.

Holding (2000) explica que para que un espectáculo de estas características sea redituable se deben realizar entre 3 y 4 funciones semanales a lo largo de un mínimo de cuatro meses, para recuperar así la inversión inicial que puede alcanzar cifras superiores al millón de dólares. Esto significa que a menudo se requiere de la realización de más de un escenario para que mientras el artista está realizando una función en una parada de la gira, se esté construyendo el escenario en la siguiente (por ejemplo, para la realización de la gira 360° de U2 existían un total de 2 escenarios exactamente iguales). La logística del transporte de estos escenarios es llamada 'coreografía de la construcción'. La idea de un espacio reproducido, de la realización de dos espacios iguales para un espectáculo, tiene que ver con el carácter que los recitales suelen tener, la idea de la producción en masa, de los preceptos del arte pop y el uso de materiales con una cualidad más sintética. No se presta tanta atención a la historia y la esencia de cada elemento elegido para la muestra, sino que son elegidos como componentes genéricos de una puesta en escena. Es decir, el espacio en los recitales es diseñado a partir de sus cualidades visuales por encima de todo lo demás, y no suelen poseer un subtexto. Los materiales son elegidos por cómo se ven y no por lo que son.

Debido también a la diversidad de espacios donde los espectáculos son presentados, a menudo se recurre al diseño de dos espacios escénicos distintos. Los mismos están regidos bajo un mismo concepto, pero poseen una versión para exteriores y estadios y otra para interiores y predios (ver cuerpo C figuras 19 y 20).

Es importante recordar que al diseñar un escenario, se está diseñando también la forma en que se relaciona el artista con su público. Dicho esto, los recitales se caracterizan por transgredir la usual forma rectangular de los escenarios, proponiendo estructuras más complicadas con desniveles, rampas y pasarelas que acercan físicamente a los intérpretes a su público. Algunos artistas llevan esta tendencia más allá, planteando al escenario como un elemento creativo más de la puesta en escena en lugar de ser una simple tarima. Bandas como la ya mencionada *Pink Floyd*, *U2*, *The Rolling Stones* y

Muse, hacen del diseño de su escenario una carta de presentación a lo que será su *show*, además de utilizarlo como un incentivo para atraer espectadores.

Como sostiene Appia, la incorporación de desniveles en un espacio es importante, puesto que colabora a brindarle un cierto ritmo y dinamismo al escenario. Otra función que cumplen los desniveles es brindar atención a un foco que de otra manera no la tendría. Artistas como *Madonna* y *Lady Gaga* siempre utilizan este recurso en sus espectáculos. Es muy común ver también la utilización de escaleras, las cuales suelen cumplir un fin dramático en el espectáculo.

Otro elemento característico en los escenarios de conciertos son las pasarelas. Las pasarelas son un elemento utilizado generalmente en recitales con una zona de campo y buscan generar un acercamiento al público. En eventos de mayor tamaño, no sólo físico, sino también de mayor duración temporal, se acostumbra incorporar al diseño un escenario de dimensiones más humildes además del escenario principal como se pudo ver en la gira *PopMart* de 1997 y 1998 de *U2* y en *Bridges to Babylon* de los mismos años de *The Rolling Stones* (ver cuerpo C figuras 1 y 2). El escenario secundario es utilizado ya sea en canciones más melódicas o en canciones de los primeros discos del artista, y busca recuperar de alguna manera un clima más íntimo y despojado para los momentos del espectáculo que lo exijan dramáticamente. También presenta otra interpretación, la de demostrar que todos los artilugios y efectos no son necesarios para la realización de un espectáculo conmovedor.

Un escenario debe también tener la capacidad de transformarse para acompañar tanto a momentos dramáticos como a momentos más festivos, además de presentar canciones de discos distintos con conceptos que pueden ser opuestos. En un principio los cambios en el escenario se lograban manteniendo el espacio lo más neutro posible y alterándolo de manera acorde a cada canción con la iluminación. Sin embargo, los avances en los campos de la ingeniería mecánica y la arquitectura de los últimos años, han llevado también al diseño de escenarios que tienen la capacidad de mutar físicamente durante el

recital. Como ejemplo se puede mencionar nuevamente al escenario de la gira 360° de U2 (ver cuerpo C figuras 24-27). Esto desde ya, genera un importante impacto visual además de tener una fundamentación argumental y dramática.

3.2.2 La escenografía volátil

Cuando uno se imagina una escenografía, generalmente piensa primero en telones pintados y diversos objetos de utilería. Sin embargo, estos elementos y técnicas, además de ser obsoletos hace ya varios años, rara vez son utilizados en recitales (y cada vez con menor frecuencia en espectáculos de teatro también). Esto se da por varias razones, la primera siendo los cambios ya mencionados en el público, y las emociones que el mismo espera al asistir a un mega-evento musical. Por otro lado, la fragilidad que simbolizan tanto los telones como la utilería y, por ende el mantenimiento que implican. Pero, el rechazo a los telones se da por encima de todo debido el lenguaje que se maneja en los espectáculos de música en vivo, que se aleja del realismo y transgrede a las concepciones clásicas de espacio. En los recitales, el espacio no debe ser decorado ni embellecido, sino que debe ser atractivo y presentar una sucesión de efectos y tecnologías que deslumbren al público y generen impacto, proveyendo al espectáculo de diversos matices. Además, los recitales como megaeventos dentro de enormes escenarios, no tienen lugar para el detalle, debiendo presentar elementos que lo caracterizen desde lo exagerado, que permita que se noten diferencias a grandes rasgos entre cada diseño.

En los espectáculos de música, la escenografía es desde ya un elemento prescindible en un espectáculo musical y por ende, uno a menudo olvidado por los mismos artistas. La calidad sonora generalmente se encuentra por encima en la lista de prioridades y se valoriza más como elemento estético al diseño de iluminación o al estilismo de los intérpretes que al espacio. Sin embargo, la escenografía puede facilitar y enfatizar muchos de los conceptos y códigos que caracterizan a los recitales descritos en el capítulo anterior. Desde la teatralidad, la importancia del rol del espectador, su carácter

más audiovisual y, la plasticidad presente en cualquier puesta en escena, la escenografía es la que a menudo deja entrever estas características y permite un análisis del espectáculo en sí más allá de a nivel musical y sonoro. En un espectáculo donde hay un texto pero donde el mismo no es protagonista, la escenografía corrobora a la transmisión de un mensaje.

A pesar de ello, es importante resaltar que de ser realizada de manera inteligente, la escenografía puede simbolizar un gasto prácticamente nulo para shows pequeños, utilizando elementos de la vida cotidiana para ambientar un escenario. Resulta difícil por ello realizar un listado de materiales utilizados, puesto que cualquier objeto tiene el potencial de convertirse en escenografía, desde flores hasta velas, telas, almohadas, etc. A continuación se hará una breve descripción de algunos de los elementos que caracterizan a los recitales y los diferencian de la escenografía de teatro, cine o cualquier otro espectáculo.

Propuesto como reemplazo a los tallados en telgopor utilizados en teatro y ópera, los espectáculos de música en vivo suelen utilizar a la tecnología inflable. Esta tecnología se pudo ver en la gira *Bridges to Babylon* de *The Rolling Stones* y *The Wall* de *Pink Floyd* entre otras. Surgida en la década de 1960, la tecnología inflable compartía muchas de las características necesarias para la realización de un recital: su carácter efímero, sus bajos costos, su simpleza y su desechabilidad, por lo que se convirtió rápidamente en una gran aliada del diseño de espacio de megaventos. Es decir, el uso del material más allá de ser afín a las necesidades de la escenografía en recitales, también comparte características y códigos del lenguaje de los mismos.

Otra técnica utilizada para reemplazar a las estructuras corpóreas consiste en realizar estructuras metálicas que son cubiertas con tela y tensadas para generar la ilusión de un elemento macizo donde en realidad no lo hay. Esta fue la técnica utilizada por ejemplo en las enormes columnas utilizadas en la ya mencionada *Bridges to Babylon*. La ventaja de utilizar tela es la velocidad con que el material puede aparecer y desaparecer de escena,

además de sus infinitas posibilidades de mutación (ya sea para ser utilizada como pantalla para proyecciones u otros efectos visuales). La versatilidad provista por el material también corrobora a proveer una segunda lectura al diseño espacial, donde lo que se encuentra en escena se encuentra –tal vez de manera incosciente- haciendo referencia al propio lenguaje de los espectáculos musicales, a un objeto que muta de forma de acuerdo a las necesidades que surgen en el espectáculo en cada momento.

Todas las soluciones mencionadas hasta el momento son, idealmente combinadas, pero en gran cantidad de eventos directamente reemplazadas por la tecnología de las proyecciones, y el escenógrafo es reemplazado por animadores que se encargan de realizar las imágenes que se ven en las proyecciones conocidas como escenografía virtual.

3.2.2.1 Escenografía Virtual: la respuesta 2.0

El término escenografía virtual es explicado por Pereja Carrascal de la siguiente manera:

“Aunque la mayoría de los fabricantes y expertos en el tema suelen hablar de ‘realidad virtual’ para referirse a los sistemas que emplean decorados incrustados que no existen en el estudio, parece más apropiado el término ‘escenografía virtual’, ya que en primer lugar el término ‘realidad virtual’ está muy conectado con el mundo de los multimedia y la simulación por ordenador, y en segundo lugar, la escenografía nunca ha pretendido ser real”. (Pereja Carrascal, 1998, p.5)

Se separará entonces, el término de escenografía virtual de las proyecciones que reproducen las filmaciones de lo que sucede en el escenario, del recital en sí. Se destaca también lo expresado por el autor sobre la no-intención de la escenografía de presentar escenarios reales. Esta idea se encuentra muy bien aplicada en los recitales, donde la escenografía virtual es, po lo general, de carácter abstracto.

Por cuestiones de espacio, presupuesto y seguridad, la escenografía virtual es la escenografía más utilizada en los espectáculos de música en vivo. Puede llegar también a aumentar el potencial creativo de un diseñador ya que sus creaciones no necesitan responder a las leyes de la física para poder mantenerse en pie o ser realizadas en materiales nobles y duraderos. Otro beneficio es que mediante la utilización de pantallas se soluciona la otrora siempre presente problemática de los cambios escénicos,

permitiendo pasar de un espacio hiperrealista como puede ser la fotografía de una calle a un mundo onírico surreal repleto de colores y formas no concretas con sólo apretar un botón. Utilizada de manera inteligente, la escenografía virtual también puede conferirle a un espacio características que realmente no tiene, por ejemplo dando la ilusión de que es más grande o más pequeño incluso (si se quisiera lograr una atmósfera más íntima). Es decir, la escenografía virtual puede ser empleada para revertir problemáticas o dificultades que presente el espacio donde el espectáculo es presentado.

A pesar de sus ya mencionados beneficios, la escenografía virtual tiene también ciertos perjuicios que pueden intervenir en contra. Debido a un acostumbramiento del público moderno de la aparición de imágenes en movimiento y las animaciones, la escenografía virtual puede ser percibida por el espectador como algo poco atractivo en comparación de otros artilugios utilizados en los espectáculos musicales. Además, como explica Lombardero en Universidad de Palermo (2009), utilizar la escenografía virtual como reemplazo de la escenografía corpórea sería equivalente a volver al uso de telones pintados utilizados en siglos pasados. La escenografía virtual a menudo presenta ciertas dificultades para presentarse de manera creativa y los diseñadores a menudo realizan animaciones que se encuentran alejadas del concepto estético de la banda o intérprete o de la gira en particular. Por otro lado, considerando que la escenografía virtual se encuentra más cercana al lenguaje cinematográfico, genera un cierto distanciamiento en el público, donde observa la acción o parte de ella a través de una pantalla en lugar de observarla de manera directa. Esto produce el efecto contrario que buscan los recitales.

La escenografía, en todas sus formas no cobra valor alguno si no dialoga con los otros elementos en escena, desde los elementos humanos (músicos/intérpretes), hasta el vestuario y, principalmente la iluminación. Desde el color de los objetos hasta su textura e incluso sus proporciones pueden ser alteradas de acuerdo a la manera en que son iluminados.

3.3 La iluminación como protagonista

La iluminación tiene siempre un rol funcional muy importante (el de dejar ver qué sucede en escena, alumbrar), y además, en los mejores casos cumple también un rol estético y creativo con un lenguaje simbólico propio.

En el caso de los recitales, la iluminación suele ocupar un lugar de privilegio, con una presencia generalmente mayor a la de la escenografía y, en ocasiones, dependiendo del género musical y el artista, hasta mayor que el vestuario. La iluminación resulta una opción más barata y accesible que un gran despliegue escenográfico.

A pesar de que los artefactos lumínicos utilizados son, en la mayoría de las ocasiones, los de mejor calidad y más avanzados que se ofrecen en el mercado, la utilización de la iluminación en los recitales está por lo general desaprovechada. Al servicio de un público que busca emociones fuertes y rápidas, el diseño de iluminación acompaña al ritmo de la música pero no busca contar una historia o lo que se cuenta en las canciones. El espectáculo se compone de una sucesión de efectos visuales que buscan crear el impacto, el *shock* rápido en el espectador mediante la utilización de flashes y luces constantes y se desprende de la parte más argumental del recital.

Dicho esto, la luz se vale de varias herramientas y técnicas para generar diferentes efectos e impactos visuales en un determinado espectáculo. En cuanto a artefactos, los más utilizados son los elipsoidales, los seguidores, las luminarias automatizadas y las lámparas de LED.

Los elipsoidales, generan luces y sombras puntuales que agregan un aspecto dramático a cualquier situación, además de las posibilidades que aportan los gobos, pudiendo representar desde el logo de determinado artista hasta texturas, paisajes o siluetas humanas.

Otro clásico en los espectáculos de música en vivo son los seguidores o *follow spot*. Son necesarios en los recitales debido a los movimientos más espontáneos de los músicos sobre y debajo del escenario, haciendo imposible el uso de luminarias fijas. Su utilización

hace referencia al carácter más desenvuelto e instintivo de los recitales, donde los movimientos de los intérpretes no se encuentran tan estipulados como en otros espectáculos.

Los LEDs simbolizan mayores posibilidades creativas que para el diseñador, así como un importante ahorro económico en artefactos lumínicos y filtros. Estéticamente no son los artefactos que generan las luces más atractivas, pero si pueden ser utilizados para efectos simples de manipulación de color e intensidad. Su luz es más fría y genera sombras más difusas, por lo que son más utilizadas para pintar una escena que para caracterizarla. Sin embargo, su poca calidez puede resultar más afín a la esencia de un recital, ayudando también a diferenciarla de la iluminación teatral. Su sobreuso puede quitar misterio y espectacularidad a los shows, donde la luz pierde sus capacidades más dramáticas (como las ya mencionadas sombras).

Otra tecnología de los últimos años que ha facilitado enormemente el diseño de iluminación en espectáculos de todo tipo y, que es muy utilizada específicamente en los recitales, es la de las luminarias automatizadas. Estos artefactos fueron utilizados por primera vez precisamente en un concierto del grupo *Genesis*. Surgen por la necesidad de contar con una mayor versatilidad en cada artefacto, permitiendo utilizar uno solo para la realización de varios efectos distintos. Al igual que los LEDs, su aparición está más relacionada con la función que cumplen que con una decisión estética. A pesar de ello, su frecuente utilización en recitales ha ocasionado que pasen a formar parte de la estética y el lenguaje manejado en los mismos. La imagen de ver artefactos robóticos moviéndose desde la parrilla está ya inmiscuida en el imaginario de cualquier habitué de espectáculos de esta índole.

Por último, existen otros artefactos lumínicos que son frecuentemente utilizados en los espectáculos musicales: las luces de estrobo y los *LASERs*. Ambos poseen una justificación estética detrás de su uso. Los estrobos son utilizados especialmente en los recitales de música electrónica o en *raves*, donde el espectáculo se asemeja más a una

fiesta que en otros casos. Los estrobos generan una alteración en la percepción visual del público que, crea un clima interesante y diferente de manera muy rápida. Simbolizan la idea de fiesta, de descontrol y de un llamado al público a perder sus inhibiciones.

Por su parte, los *LASERs* representan una manera sencilla de generar impacto y de crear un cambio en el ambiente de cualquier espectáculo, además de generar a menudo un clima futurista. Los *LASERs* producen un efecto en el ambiente difícil de reproducir de otra manera y completamente distinto a los que pueden generar cualquiera de los otros artilugios utilizados en espectáculos. También son utilizados como método de vinculación con el público, atravesando la platea e iluminando a los espectadores.

Resulta importante destacar que, a diferencia de lo que sucede en teatro, los artefactos lumínicos no necesitan ser escondidos en los recitales, es decir, no es importante si aforan o no, puesto que forma parte del lenguaje que se maneja en los mismos exponer los artificios de un espectáculo. La autoconsciencia de su condición ficticia es parte de lo que hace al espectáculo un recital (razón por la que tampoco no se utilizan bambalinas).

Más allá de los artefactos existentes, las luces se valen de diversos efectos para generar un espectáculo más diverso y variado.

3.3.1 Efectos lumínicos como conectores con el público

En cuanto a la dirección que toman las luminarias en los espectáculos de música en vivo, es común verlas ubicadas de manera que resalten el carácter más festivo y grandilocuente que caracteriza a este tipo de shows, así como los que resulten más ficticios. De esta manera, los efectos utilizados más comunes son siempre los que se encuentran más alejados de lo que es la luz natural. Es por ello que los contraluces suelen aparecer en los recitales más de lo que aparecen en cualquier otro espectáculo, particularmente cuando los artistas están por salir al escenario. Este efecto busca generar un cierto misterio, en el que sólo se puede vislumbrar la silueta de los objetos en el escenario. Además, despega a la figura del intérprete del fondo, generando una pequeña sensación de proximidad al público. El artista cobra una imagen casi mística.

Las luces nadirales son utilizadas con menor o mayor frecuencia dependiendo del género musical al que pertenece el artista o el estilismo que el mismo maneja. La luz nadiral distorsiona las formas y les da sombras alargadas, generando un ambiente tétrico afín a algunos intérpretes y espectáculos y no a otros.

Un recurso a menudo utilizado en los espectáculos de música en vivo es direccionar las luces hacia el público en algún momento del *show* (ver cuerpo C figura 8). Generalmente sucede en momentos en los que el artista se dirige explícitamente a los espectadores y busca que los mismos sientan que son parte del espectáculo.

Siguiendo la idea descrita previamente de la utilización de la luz para recrear momentos de tensión e impacto visual, la utilización de colores opuestos complementarios (en luz) con una intensidad al 100% es un efecto simple que atrae la vista de manera inmediata. Ocurre lo descrito por Itten en *El Arte del Color* como contraste por simultaneidad, donde se resaltan las características de cada color y se exacerban mutuamente (ver cuerpo C figura 7). Es necesario considerar, al igual que con los otros objetos presentes en el espacio escénico, las connotaciones socio-culturales asociadas a cada color. Los colores más utilizados en recitales de rock siempre son colores más fríos y oscuros como el azul, el violeta y el verde, mientras que en recitales de pop donde suele haber bailarines y un vestuario más llamativo, se acostumbra utilizar luces más brillantes y cálidas para permitir una mejor apreciación de lo expuesto en escena (ver cuerpo C, figuras 9 a 14).

La alteración de la intensidad por su cuenta, genera también varias posibilidades expresivas, permitiendo que la luz se vaya apagando lentamente y acompañe así al ritmo de determinada canción, o que la luz vaya a corte, que se apague de repente y genere una sensación completamente distinta en el espectador. Sobre el tema Eli Sirlin dice “En teatro es fundamental como recurso expresivo controlar la intensidad de las emisiones de luz, balancearlas, y establecer climas particulares susceptibles de ser modificados en el tiempo” (Sirlin, 2005, p. 212). Es decir, si la luz permaneciera en un mismo nivel durante

todo el espectáculo, se generaría una imagen monótona y se perdería la atención y la vinculación del público. Es un clásico efecto en recitales bajar la intensidad de la luz durante una canción con ritmo más lento (y apelar a los encendedores del público), para luego volver a subirla en una canción más frenética, o bien acoplar el encendido y apagado de luces al ritmo del bajo o la batería.

Todos los efectos de luz descritos conviven desde hace unos años con las proyecciones, que ayudan, en ocasiones, a brindarle algo de literalidad a un espacio de otra manera completamente figurativo. Es importante incorporar y coordinar las proyecciones al diseño de iluminación, puesto que las primeras necesitan un cierto nivel de oscuridad para poder ser apreciadas.

3.4 Proyecciones

Para comenzar a hablar de proyecciones, resulta necesario separar las dos funciones que cumplen en los espectáculos de música en vivo. Por un lado, en recitales realizados en grandes espacios, las proyecciones son utilizadas para reproducir lo que sucede en el escenario en una escala mayor, permitiendo que todas las personas desde todas las ubicaciones puedan llegar a ver el show. Esta preocupación por un espectáculo más democrático, recuerda a lo expresado en el capítulo 1 sobre la reconstrucción del teatro de Festpielhaus propuesta por Wagner, buscando que el show posea la misma calidad y llegue por igual a cada uno de sus espectadores. Sobre el tema, Holding (2000) explica que las proyecciones buscan restaurar la intimidad de un show pequeño donde se pueden apreciar las expresiones faciales de los intérpretes, y, por ende, fomentar a la comunicación del intérprete con su público.

Por otra parte, en algunas oportunidades, las mismas pantallas de proyección son utilizadas para generar la ya mencionada 'escenografía virtual', animaciones independientes a lo que está ocurriendo en vivo, que buscan decorar de alguna manera al espectáculo. Estas imágenes representan entidades estéticas novedosas,

especialmente creadas para el espectáculo en vivo, que ayudan a definir la estética del artista en cuestión, o que buscan 'traducir' en imágenes lo que está ocurriendo de manera sonora en la canción siendo interpretada en el momento. También, en ocasiones las imágenes proyectadas guardan alguna relación con el arte de tapa del disco que están promocionando en el momento o algún videoclip de la banda. Un caso interesante es el de las proyecciones utilizadas en los recitales de *Radiohead*. Las mismas hacen una clara referencia al lenguaje cinematográfico, utilizando diversas angulaciones y tamaños de planos. De esta manera las proyecciones presentan un componente creativo a la vez que uno funcional.

Las proyecciones significan una manera sencilla de ambientar el escenario, permitiendo cambios veloces y ocupando poco espacio físico. Sin las mismas, el espacio del escenario se vería vacío y completamente desproporcionado en relación al tamaño de los intérpretes (recordando que las embocaduras tienen hasta 12 metros de altura). De esta manera, las proyecciones ayudan a equilibrar las proporciones del escenario, así como impedir que el intérprete se vea minúsculo e insignificante y mediante la ampliación de su figura en las pantallas posea un aspecto más grandilocuente.

Como ya fue mencionado previamente, las proyecciones también a menudo producen el efecto contrario que buscan, produciendo un *show* genérico y aburrido, y espectáculos homogéneos e indistintos para todos los artistas.

Una variación de las proyecciones que ha comenzado a verse en los últimos 10 años son los hologramas. Los hologramas resultan un elemento increíblemente atractivo a la vista que es divisado cada vez con mayor frecuencia en los espectáculos de música en vivo. Hay artistas que sólo existen de manera virtual como es el caso de la banda virtual *Gorillaz*, o *Hatsune Miku*. También se ha convertido en costumbre 'revivir' a artistas ya fallecidos para realizar presentaciones como es el caso de Michael Jackson y *2Pac*, quién apareció en el festival de *Coachella* del 2012, 15 años después de su muerte.

En todos los ejemplos mencionados, los hologramas cumplen la función de sorprender al público ya sea generando misterio en cuanto a quiénes se encuentran tocando los instrumentos realmente, o de remitir al imaginario colectivo que se tiene del futuro o las películas de ciencia ficción.

Otro método de proyección que puede ser empleado en megaeventos es el de *mapping*. Su innovación yace en el hecho de que pueden ser realizados sobre áreas que posean uno o varios colores y texturas rugosas o irregulares como puede ser la fachada de un edificio. Debido a los espacios que se suelen utilizar para los recitales, el mapping aún no es empleado con regularidad.

Las herramientas mencionadas hasta el momento son las más clásicas que se presentan en los espectáculos musicales y, en general, en cualquier tipo de espectáculo en vivo. Sin embargo, hay ciertos elementos que no entran en ninguna de las categorías mencionadas hasta el momento (iluminación, escenografía, arquitectura escénica), pero que si cumplen una función específica -y en ocasiones necesaria- en los recitales.

3.5 Otros componentes de la puesta en escena

Se entiende como otros componentes que participan de la puesta en escena a los diversos efectos especiales, así como algunos componentes humanos que participan del show. Estos elementos cumplen una función que ya se encuentra instaurada en el imaginario colectivo de los asistentes a estos espectáculos, y significan parte importante del lenguaje de los shows en que aparecen.

El primer elemento que se describirá es el infaltable humo que se puede ver en la gran mayoría de los recitales. El rol que cumplen las máquinas de humo en los espectáculos de música en vivo es tanto funcional como estético. Sin el humo, el haz de luz de los diversos artefactos sería considerablemente más difícil de divisar. Es por ello que las máquinas de humo son indispensables y suponen un elemento imprescindible en cualquier representación musical profesional. Sumado a su finalidad práctica, el humo

también genera un clima dramático particular, y es usual utilizarlo para la primera aparición del artista en el escenario, generando un ambiente de misterio que recuerda al utilizado en los espectáculos de magia o, por qué no también a una recreación del ambiente de los ritos tribales descritos en el capítulo 1 como antecedentes de los espectáculos.

El papel picado y los fuegos artificiales son otros componentes que se suelen utilizar en los espectáculos de música. El primero es lanzado mediante máquinas o desde la parrilla al público y representa una pequeña interacción entre los intérpretes y los espectadores, le agrega un efecto lúdico al espectáculo. Los fuegos artificiales generan un impacto rápido y eficaz, y tal como fue mencionado con otros efectos como los estrobos, simulan un ambiente festivo (ver cuerpo C figuras 21 a 23). Su utilización recuerda a los usos históricos del fuego como parte del espectáculos, desde los shows de Oriente, hasta los circos y el teatro medieval. Ambos son efectos que buscan impactar a las audiencias y no tienen una decisión estética en particular detrás.

El siguiente elemento que en ocasiones aparece en los recitales son los globos. Diferenciándolos primero de los ya mencionados inflables, los globos aparecen de distintas formas. Los globos son lanzados en algún momento cúlmine del espectáculo al público y son utilizados como mecanismo para arengar a los espectadores. Al igual que el papel picado, los globos buscan instaurar una relación con su público así como generar un ambiente más lúdico en el show.

Entrando en un elemento más humano que forma parte de la puesta en escena, están los bailarines. Dependiendo del espectáculo, los bailarines tienen un rol más o menos pasivo. Por ejemplo, en algunos recitales, los bailarines son prácticamente un decorado más para que el o los intérpretes se luzcan, mientras que en otros conciertos los bailarines sirven como una suerte de reinterpretación del coro griego. Los bailarines inmediatamente suman un elemento atractivo al espectáculo, ya sea por su destreza física o por la belleza

de sus vestuarios o coreografía, además de fomentar a la presentación de un espectáculo más completo y ecléctico.

Por último, se encuentra el vestuario tanto de el o los artistas, los músicos de soporte, y, el de los bailarines (estos últimos dos en casos de haberlos). Como se viene mencionando, el estilo utilizado en cada espectáculo depende mucho del género de música al que pertenece el artista y el vestuario no excepción. En el mundo del rock contemporáneo se habitúa que los músicos salgan al escenario con ropa casual de su propio guardarropa (lo cual no quiere decir que haya sido elegida de manera aleatoria). Por supuesto, que hace 30 años, en la década de 1980, la historia era distinta, con el *Glam Rock* de moda; e incluso 20 años antes con *The Beatles*, se podía ver a los intérpretes con un vestuario especialmente diseñado para cada gira (tanto con los uniformes de *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* como con los trajes clásicos utilizados en las primeras giras, donde, aunque de otra manera también estaban uniformados). En la música pop de los últimos años con la aparición de artistas como *Lady Gaga* quién retoma lo hecho por *Madonna* hace años y le agrega aún más dramatismo, el diseño de vestuarios para las giras se ha transformado en un verdadero arte (ver cuerpo C figuras 15-18). Además, en la música pop, se acostumbra que los artistas realicen cambios de vestuario durante un mismo espectáculo, lo cual ayuda a enriquecer el *show* y acompaña a los distintos momentos anímicos del espectáculo. La utilización de un vestuario llamativo genera que el foco de atención se encuentre centrado en el intérprete.

Todas las herramientas mencionadas a lo largo del capítulo deben poder estar sustentadas por un concepto que las abarque. A pesar de que a menudo los recitales de música parecieran sólo querer competir entre sí por quién presenta el mayor despliegue tecnológico, los conciertos utilizan ciertos conceptos estéticos y teóricos que sostienen y justifican a todas los elementos mencionados hasta el momento.

4. Escenografía como rectora del espectáculo musical

Siempre que se intenta calificar a una expresión artística se entra en territorio incierto. El límite entre qué es arte y qué no lo es es difuso y, por lo general de carácter personal para cada individuo. Además, es un concepto que va evolucionando a la par de la humanidad, para la cual la fotografía no era un arte hace 100 años pero ahora sí lo es o, también como para generaciones más conservadoras el graffiti no representa más que un acto de vandalismo, mientras que para las más actuales es otro medio de expresión e importante herramienta de protesta.

Por consiguiente, tiene sentido que en el caso de los recitales que no sólo combinan diversas expresiones (la música más las diversas expresiones visuales), sino que también bordean la línea entre el entretenimiento y el arte, se genere una importante polémica con respecto a sus límites. El rol, cada vez más protagónico, de los recursos visuales en espectáculos musicales, genera una cierta controversia en su público, quienes consideran que el énfasis en lo visual es una manera de ocultar una carencia de talento o contenido en lo sonoro. Que la calidad de uno perjudica y opaca al otro. Incluso en ocasiones son los mismos músicos los que se oponen a una concepción más teatral de sus espectáculos alegando que desdibujan el contenido de su música.

Este capítulo se propone demostrar ejemplos concretos del proceso de trabajo que conlleva el diseño de los espectáculos musicales (y los recursos conceptuales que maneja) así como algunos nombres de diseñadores que se rigen bajo dichas teorías escénicas. Se mostrará como el diseño del espacio y las visuales aportan al mensaje de la música en lugar de anularlo o quitarle protagonismo y como ambas disciplinas se nutren de dicha relación. Por otro lado, se explicitará cuál es el rol del espacio escénico y de la escenografía dentro de un espectáculo musical ya sea como anexo a la música o como expresión individual de un mensaje particular.

4.1 Teorías escénicas implementadas

En ocasiones los espectáculos musicales -particularmente los mega-eventos- parecen ir contra la finalidad inicial de la música. Los mensajes que la música buscó transmitir en un principio se tornan tibios en espacios que resultan demasiado grandes para su propósito. La frialdad del espacio genera una dificultad en los músicos en lograr conectarse con tantos espectadores y es allí donde la escenografía y la puesta en escena deben entrar y devolver el equilibrio a los shows, logrando generar un ambiente apto para el disfrute y la catarsis del público. Sobre el tema, Simon Frith (2012) sostiene que el espectador busca no sólo una experiencia placentera en un espectáculo, sino también una que lo conmueva, sentir que el espectáculo referencia y va dirigido al público. En el siguiente subcapítulo se buscará evidenciar el trabajo conceptual que conllevan los recitales y particularmente la puesta en escena de los mismos.

La catarsis a la que Frith hace referencia, puede ser inducida de diversas maneras según el trabajo de distintos teóricos teatrales a lo largo de los años. A continuación se verán las más acordes a los espectáculos de música en vivo: la obra de arte total de Wagner y el teatro épico de Brecht, teorías prácticamente opuestas y con metodologías y objetivos muy distintos.

Para comenzar resulta necesario recordar los conceptos claves descriptos por Wagner sobre la "obra de arte total". Blas Gómez (2010) habla de un comunismo estético, de diversas expresiones al servicio de una misma idea. La obra de arte total pone a la idea, a un concepto como rector de un espectáculo. Este concepto es la base para todos los elementos que participan del espectáculo (la palabra, la música, la luz, el espacio, el objeto, el vestuario, etc.). Wagner le resta importancia a la palabra por su raíz etimológica o lingüística y toma al significado y el símbolo como el fin de la expresión artística. Es decir no el arte por el arte sino el arte por su mensaje, el arte como comunicación y no como elemento bello.

El espectáculo de la obra de arte total quiere envolver a todos los sentidos del espectador, y para ello necesita que el público abandone su pasividad. Relacionado con la excitación de diversos sentidos, Pavis dice “La experiencia de los sentidos –la *aesthesis*–, es también la participación emocional del espectador, el hecho de que esté ahí y de que acepte dejarse transportar por un instante.” (Pavis 2000, p. 200). Para ello, Wagner se deshace de todos los elementos extra-diegéticos de la sala teatral, para lograr una experiencia más inmersiva en el espectador. Esto, como ya fue visto, genera un conflicto de intereses en los conciertos, los cuales a diferencia del teatro clásico buscan generar la ruptura de la cuarta pared y dialogar abiertamente con su público. De todas formas, como se verá a continuación, esta teoría resignificada es la implementada para los espectáculos musicales con las características trabajadas en el PG.

Esta idea wagneriana parece ser retomada un siglo más tarde por varios músicos del siglo XX con la aparición de los llamados discos conceptuales u ópera rock. Algunos ejemplos de dichos discos son *Tommy* de *The Who*, *Sergeant Pepper* de *The Beatles* y *The Wall* de *Pink Floyd*. Los discos mencionados se caracterizan precisamente, por encontrarse de alguna manera alineados a los preceptos wagnerianos (de manera inconsciente), y presentan una historia que es desarrollada a lo largo del disco. La historia además, es a menudo acompañada por una estética acorde representada por medio del vestuario, videos, el arte de tapa y el espacio escénico de sus espectáculos. Según Benoît Gibson en Muecke (2007) la idea de Wagner también fue aceptada por compositores modernos de música no popular como Iannis Xenakis quién como músico y arquitecto fue uno de los primeros en identificar la necesidad de expandir el acercamiento de la música a otras artes.

Se puede decir entonces que los discos conceptuales de la actualidad son una resignificación posmoderna de la obra de arte total de Wagner y, por ende, se caracterizan por realizar un despliegue conceptual desde todas las disciplinas que participan de su lenguaje. En el caso de los recitales serían la música, la palabra o texto,

las diferentes expresiones visuales (tanto las imágenes mostradas en las proyecciones como los elementos volumétricos del escenario), y el ritmo, no sólo sonoro sino también visual. De esta manera, los componentes visuales representan lo que sucede a nivel sonoro.

Por otro lado, la implementación de la obra de arte total en un espectáculo presenta ciertos riesgos artísticos. El primero de ellos es la posibilidad que existe de generar una sobrecarga de información en el espectador, de manera que se haga imposible transmitir el mensaje que se tiene, que el público termine aturdido o bien que los elementos no divulguen el mismo mensaje y se genere un conflicto. El otro riesgo, relacionado con este primero, es que los signos y el lenguaje terminen estando sobre el mensaje en lugar de ser al revés. Sobre ello, Pavis explica el concepto de Barthés sobre como deben funcionar los elementos en escena: “Así entiende Barthés el «buen vestuario de teatro»: «debe ser suficientemente material para significar y suficientemente transparente para no convertir sus signos en parásitos»” (Pavis, 2000, p. 180). Lo dicho por Barthés se puede aplicar a todos los componentes de la puesta en escena: el escenario, el objeto y la luz entre otros sólo adquieren un valor significativo si el espectáculo en su totalidad tiene un valor. Es decir, se debe evitar un aspecto barroco en cada elemento en escena, incluso en la música, puesto que la obra teatral vale como un todo orgánico, no se particiona en diversas expresiones sino que es una sólo expresión: la teatral (en este caso el espectáculo musical).

Resulta importante destacar que por más que el espectáculo busca transmitir una misma idea, cada uno de sus componentes la puede y debe comunicar de distinta manera, así como implementar un nuevo mensaje afín al concepto o la idea rectora. Es indispensable que cada disciplina mantenga su lenguaje propio para corroborar a la creación de un concepto uniforme.

En el lado opuesto a la obra de arte total se encuentra el teatro épico propuesto por Brecht como respuesta a la Alemania nazi en la que vivía. Como se verá a continuación,

lo interesante es que ambas teorías, a pesar de ser prácticamente opuestas, son implementadas -en diferentes medidas- para la puesta en escena de un espectáculo musical.

El teatro épico propone prescindir de los artilugios teatrales o bien exponerlos a la mirada del público puesto que la importancia del espectáculo está en el mensaje, en la palabra y no en todo lo que lo rodea. Las puestas en escena son despojadas y en ocasiones poseen un innegable humor, son sarcásticas (como el ya mítico cartel brechtiano). El objetivo de esto es lograr que el espectador tome distancia de lo que está viendo, reteniendo la catarsis y que como consecuencia, esa energía acumulada lo lleve a actuar afuera del espectáculo. Esto, desde ya no quiere decir que el público salga a impulsar una revolución, pero sí que reflexione sobre lo que vio. Como ya se ha visto en capítulos anteriores, los conciertos se caracterizan por exponer la ficción: dejando a la vista artefactos lumínicos, y la interacción con el público, tanto del artista hacia el público como el público entre sí. Es decir que a nivel narrativo, el espectáculo musical se estructura y se presenta acorde al teatro brechtiano.

La interacción con el público está dada mediante diálogos dirigidos abiertamente a los espectadores, en donde se espera que reaccionen, y el intérprete reaccionará a su vez a esa reacción (ya sea mediante la dirección hacia público de las luminarias o el llamado a que los espectadores canten junto con el intérprete o respondan sus preguntas). La interacción con el público es una clara ruptura de la afamada cuarta pared de teatro. Esto, como ya se vio en el capítulo 2 es un recurso recurrente en los espectáculos musicales.

En el teatro épico, la interpelación al público es un medio corriente, tan legítimo como el efecto de *extrañamiento* o la interpretación paródica. (...) La interpelación es, a menudo una invocación para comportarse bien o para tomar conciencia de la propia alienación. Intenta establecer un puente entre el mundo de la ficción teatral y la situación concreta de los espectadores (Pavis, 1998, p.252)

Una manera de distanciar al público desde el espacio utilizada en recitales, consiste en manipular las luces, prendiéndolas entre canciones e iluminando no sólo el escenario

sino también el espacio de público (ya sean plateas o campo). El público inmediatamente toma noción de la ficción y se separa de lo que está viendo, se desconecta de lo que está presenciando y así puede reflexionar sobre qué se está queriendo contar realmente. Además el uso de artefactos lumínicos cuyo soporte –el tacho- es plateado a diferencia del negro utilizado en teatro, presenta otro símbolo que evidencia el artificio, donde se busca que el artefacto sea visible y notorio para el espectador y no que pase desapercibido. De la misma manera también se suprime el uso de bambalinas, haciendo visible la parrilla y en ocasiones las patas, exponiendo los hombros.

También, dependiendo del artista, los recitales pueden llegar a tener un alto contenido político, la finalidad última del teatro épico. El mensaje, no está expuesto de manera explícita, por lo que es trabajo del público inferirlo a partir de la actuación, el subtexto y el diseño del espacio. Como se verá en el capítulo 5, *Pink Floyd* -entre otras bandas- se caracteriza por una fuerte crítica social y política tanto en sus discos como en sus recitales, la cual es traducida a algunos de los elementos escenográficos que participan del espectáculo.

Como ya fue mencionado, la teoría de obra de arte total y la de teatro épico, a menudo conviven en un mismo espectáculo y, depende de cada diseñador, y su proceso de trabajo cómo ambas teorías son combinadas.

4.2 Proceso y dinámica de trabajo

De más está decir que el proceso de trabajo en cualquier ámbito es algo que no se encuentra esquematizado, sino que depende de cada individuo o profesional y, por ende no se puede realizar una “guía de pasos a seguir”. Sin embargo, el siguiente subcapítulo indagará sobre distintas maneras de trabajar de diversos diseñadores, brindando así un acercamiento a la concepción que se tiene del trabajo del diseñador en espectáculos musicales, y qué lugares o jerarquía ocupa dentro de un grupo de trabajo.

El proceso de trabajo para el diseño de un espectáculo de música en vivo comienza con

el equivalente a una primera lectura en teatro, es decir, con un primer análisis de la música de determinado artista o determinado disco. Algunos diseñadores como Andi Watson explican que escuchan la música con la que deben trabajar una infinidad de veces, hasta lograr automatizarla, incorporarla y poder seguirla sin necesidad de prestar mayor atención, para así poder concentrarse en su trabajo (en el caso de Andi la iluminación). De este primer análisis se pueden realizar acercamientos al tono que tendrá el recital, así como el mensaje que la música busca transmitir. A partir de dichos acercamientos, se puede comenzar a realizar una propuesta conceptual para el espectáculo.

Para comenzar a realizar el diseño espacial, el diseñador en conjunto con los músicos debe poder establecer un concepto para el diseño, de la misma manera que sucede en cualquier otro ámbito de trabajo del escenógrafo. Como ya fue explicado, el diseño espacial debe acompañar al concepto que se trabaja a nivel sonoro, pero, sin embargo, el diseñador también tiene un grado de libertad para cómo comunica ese concepto, y, a su vez, para incorporar un mensaje propio desde la escenografía, más allá del mensaje del espectáculo. Simultáneamente, la manera en la que el concepto es emitido depende del público al cual el espectáculo va dirigido (rango etario, nivel socio-económico, etc.). Es decir, teniendo en cuenta las diferentes lecturas que podrá tener el espectáculo y el espacio. Que el concepto esté bien transmitido y logre llegar, conmover a la audiencia es un indicador del éxito -artístico- del espectáculo.

Holdings (2000) explica que luego se comienza a trabajar con momentos o canciones específicas que se sabe que estarán incluidas siempre en el *setlist* (como pueden ser las canciones de apertura y de cierre del espectáculo o determinados *hits* del artista), mientras que el resto del esquema del espectáculo es decidido más adelante en el proceso de diseño. Al tener definido, aunque sea parte del contenido del show, los diferentes diseñadores pueden trabajar ya de manera más concreta, con un material más preciso y un ritmo más determinado (más aún teniendo en cuenta que la música sirve

como una suerte de guión para el diseñador). Con esta información, el diseñador del espacio escénico comienza a diseñar la estructura base del escenario (la forma, los materiales, e incluso las texturas y colores), para que el diseñador lumínico pueda comenzar a trabajar. El diseño del escenario, como se vio en el capítulo 3, tiene aparejadas muchas complicaciones, e implica muchas decisiones de parte del diseñador; por lo que su definición aminora increíblemente la carga de trabajo y permite la entrada de los otros involucrados en el espectáculo (como el ya mencionado iluminador y el coreógrafo en caso de haberlo).

A partir de ello, el iluminador experimenta generando lo que se conoce como un “catálogo de looks”. El catálogo consta de diversos ambientes generados mediante las diferentes luminarias y sus efectos que pueden llegar a ser utilizados en algún momento durante el espectáculo o bien que permanecerán archivados para futuro. Este catálogo desde ya no es definitivo y, por más que ya presenta algunos diseños concretos, es probable que dichos diseños no estén asignados aún a ningún momento o canción específica.

A partir de estos climas, el espectáculo va presentando su diversidad musical y estilística, así como su gama de emociones y sensaciones trabajadas. A diferencia de lo que puede suceder en teatro, en los recitales el espectáculo nunca es completamente dramático o completamente cómico, sino que busca más bien un equilibrio emocional en el espectador. La iluminación y el diseño del espacio en general deben poder acompañar los diversos momentos del espectáculo. Para ello, se nutren de las herramientas ya mencionadas, y se realiza, al igual que para el diseño del espacio o del vestuario, una paleta de colores lumínicos. Esta paleta de colores debe, al igual que sucede en teatro, tener en cuenta la paleta de colores trabajada en el espacio y en el vestuario. Relacionado con la coordinación de trabajos de diversas índoles con la que se trabaja en el diseño de iluminación, Tito Diz lo compara con la escritura de una sinfonía, en donde los objetos y la luz en escena aparecen en la mente del creador de la misma manera que sucede con las notas musicales para el compositor (Calmet en Rosenzvaig, 2012). Esto

se puede entender en el sentido de que, al igual que sucede con la música que trabaja a partir de notas musicales, o el uso del color en cualquier expresión visual, la iluminación trabaja a partir de elementos que, por lo general, ya existen. Es decir el iluminador no parte de cero para comenzar un proyecto, sino que su trabajo consiste en componer la luz de manera funcional y creativa.

Un elemento aparejado al diseño de la iluminación, es el diseño de la escenografía virtual. Sobre ello, Pereja Carrascal explica: “En la fase de depuración de ideas, diseño y ajuste, el escenario virtual es tan exigente y consume tanto tiempo como en el caso de los escenarios reales.” (1998, p. 5). Es decir, a pesar de no implicar tiempo en cuanto a la construcción de ningún tipo de objeto, durante la fase de conceptualización de la idea, la escenografía virtual demanda la misma cantidad de trabajo que una escenografía volumétrica. La ventaja que posee la primera por sobre la segunda en esta etapa es que su diseño no es tan dependiente de las dimensiones espaciales que se poseen para trabajar y tampoco se ve condicionada por su posibilidad o imposibilidad de ser transportada o construída. Por su parte, la escenografía virtual (al igual que la escenografía corpórea), también exige un cierto grado de mantenimiento, tanto técnico como artístico para un funcionamiento óptimo.

Para el diseño de la escenografía volumétrica, se suelen desarrollar maquetas tanto virtuales como reales. Las virtuales sirven para dar una imagen bastante cercana a cómo se verá el espectáculo en su totalidad (incluyendo luces) y permiten probar las visuales del escenario desde distintos ángulos. Las maquetas construidas con materiales más cercanos a los reales, son útiles para probar métodos de armado y desarmado así como qué y cuantos medios de transporte serán necesarios para trasladar la escenografía de una parada del recital a la siguiente. Mason (2005) explica como un container o un camión menos pueden llegar a significar hasta U\$100.000 de ahorro en costos de producción.

Por último, quedan las decisiones dramáticas que competen al diseño de un espectáculo

como pueden ser las canciones de inicio y cierre del espectáculo, así como el uso o no de un telón de embocadura. Estas decisiones, que parecen detalles con poca importancia pueden cambiar el carácter de un espectáculo por completo. Por ejemplo, el uso de telones de embocadura, genera misterio y sorpresa en el espectador cuando el escenario es finalmente develado. Por otro lado, la no utilización del telón, proporciona un momento en el cual el público puede concentrarse en el diseño del espacio escénico, sin las distracciones del espectáculo en acción o bien generar anticipación, imaginándose como será utilizado durante el show.

En cuanto a la dinámica de trabajo, nuevamente es necesario aclarar que depende de cada espectáculo y cada grupo de trabajo. Se pueden establecer ciertas normas básicas como que los músicos son el equivalente a los directores y los autores en teatro. Es decir, las decisiones finales son, general e idealmente, tomadas por los mismos músicos (dependiendo de su nivel de dependencia de las discográficas también puede llegar a intervenir un publicista o *manager*). Luego, el diseñador del escenario debe trabajar en conjunto con el iluminador y el encargado de diseñar las proyecciones en el caso de haberlas, así como con el vestuarista o estilista de los intérpretes. Como ya se mencionó, esta dinámica puede cambiar también de acuerdo al género al que pertenezca el o los intérpretes, en espectáculos de música pop puede llegar a intervenir también un coreógrafo y el rol del vestuarista toma una mayor importancia. Incluso, la misma personalidad de cada involucrado en el proceso afecta la dinámica, puesto que, como se verá a continuación hay diseñadores más abocados a la parte técnica, otros a la producción y otros a la parte creativa.

4.3 Diferentes diseñadores, diferentes miradas

Todo lo mencionado en el PG hasta el momento no tendría ningún tipo de validez si no hubiera personas que se arriesgaran a experimentar y llevar a cabo la teoría a la práctica, o por qué no también crear su propia teoría (tanto desde el lado de los músicos como de

los diseñadores). A continuación se verán quiénes son los diseñadores más conocidos del ámbito.

El trabajo del diseñador del espacio escénico de un recital, con las diferentes variables a tener en cuenta (fenómenos climáticos, transporte, armado y desarmado), ha sido ya descrito durante el capítulo 3. Debido a las problemáticas que atañen a la carrera, y la falta de especialización para el campo laboral del espectáculo en vivo, los diseñadores activos poseen diversos antecedentes académicos. Desde técnicos, arquitectos, ingenieros y hasta diseñadores accidentales, el trabajo del espacio se alimenta de todas sus diversas formaciones y los códigos de cada lenguaje para así crear un espectáculo más ecléctico y creativo.

Para empezar a hablar de diseñadores de recitales se debe comenzar por Chip Monck. Monck es descrito por Mason (2005) como un pionero en la iluminación y el diseño de escenarios de rock. Su trabajo más conocido es probablemente el de maestro de ceremonias del festival de *Woodstock* de 1969, ícono de la música de la época y de los festivales de música en el mundo. Más allá de ser iluminador y diseñador de producción, el festival de Woodstock lo convirtió en una figura de la cultura popular. Es considerado un revolucionario en el campo de los eventos musicales, habiendo trabajado también en cuatro giras de *The Rolling Stones* y el evento benéfico *Concert For Bangladesh*, así como adaptando predios como Fillmore East para las necesidades de un espectáculo musical. Una de sus contribuciones, consistió en utilizar un enorme espejo para direccionar las luces de manera que pareciera que estaban colgadas de parrilla cuando en realidad no lo estaban.

Chip Monck fue entonces de las primeras personas en dedicarse al diseño de un recital de manera integral. Es decir, al ser él el encargado tanto del diseño de luces como del de el espacio, se producía en sus espectáculos una imagen cohesiva entre todos sus componentes.

Studio 10A es un estudio conformado por los diseñadores Tom McPhillips y Michael

Rhoads y se encuentra basado en Estados Unidos. El estudio es el encargado del diseño de escenarios para músicos como *David Bowie*, *Alicia Keys*, *Santana* y *Eric Clapton*, además de trabajar para diversos eventos televisados (como ceremonias de premiación) y desarrollar productos como paneles modulares para el fácil armado de diversas ambientaciones como *sets*, restaurantes u oficinas. Esta última incursión del estudio evidencia la finalidad de las soluciones prácticas a problemas comunes del armado de un espacio como puede ser la portabilidad de la escenografía (además de una clara intencionalidad comercial más allá de su trabajo como diseñadores de espacios e incursionando en el diseño industrial).

En Inglaterra, *Rudi Enos Design* es un estudio liderado por el ingeniero Rudi Enos, que se especializa en la realización no sólo de escenarios, sino también de las estructuras temporales donde se albergan cientos de festivales. Rudi Enos se caracteriza por el armado de carpas de membrana tensada, resistente a diversos climas. Trabaja más lo que se conoce como arquitectura portátil que la escenografía, y con el armado de los predios, que el diseño del espacio escénico. Está más abocado a la producción del diseño del espectáculo, particularmente al armado de carpas que protejan al público y al escenario de los fenómenos climáticos que al espacio más “escenográfico” del espectáculo.

También en Inglaterra, *Stufish* es el estudio fundado por Mark Fisher. El estudio ha realizado los escenarios de los más importantes eventos del espectáculo de los últimos años, incluyendo las giras de *Madonna* y *The Rolling Stones*, así como las ceremonias de apertura y cierre de los últimos dos Juegos Olímpicos, el Teatro Ka (único teatro en el mundo dedicado a los espectáculos del *Criquet du Soleil*) y casi todas las giras de *Pink Floyd* y Roger Waters desde *Animals*. Se caracteriza por el uso de tecnología inflable y la incorporación de la cultura popular como fuente de inspiración para el diseño.

La visión de Mark Fisher consistía en conferirle una función dramática a la arquitectura. Sus diseños incorporaban los “trucos” utilizados en escenarios teatrales en conjunción

con estructuras temporales arquitectónicas. El espacio como objeto que muta y se mueve también fue una de las áreas en las que el diseñador incursionó. Se preocupó por llevar el lenguaje de los recitales a elementos visuales del espectáculo: su carácter efímero se puede vislumbrar a través de la tecnología inflable, también efímera utilizada para sus escenografía, así como el carácter popular y la incorporación del público al espectáculo (agregando a menudo pequeños segundos escenarios para recrear momentos más íntimos dentro del espectáculo) así como el nomadismo de los conciertos (representado mediante estructuras mecánicas que también se mueven y mutan a lo largo del show).

En una nueva generación de diseñadores se encuentra Andi Watson, el iluminador y diseñador de proyecciones de bandas como *Radiohead* y *Oasis*. Su mayor preocupación a la hora de pensar un diseño es lograr que todos los asistentes al espectáculo tengan una buena visión y logren sentirse parte del espectáculo en contraste a sentirse meros espectadores o voyeurs de lo que está sucediendo. En cuanto a los artefactos que utiliza, en ocasiones se ha dedicado a prestar especial atención a las emisiones de carbono de cada tipo de artefacto y lámpara, para lograr reducir el impacto ambiental del espectáculo.

A raíz de todos los ejemplos dados, se puede armar una cierta línea temporal del diseño en espectáculos de música en vivo. Cada diseñador se ocupó de una problemática distinta, logrando de esa manera, entre todos, optimizar la calidad de los escenarios y los predios de los recitales. Como fue explicado previamente, resaltan las diversas formaciones académicas de los diseñadores, y cómo las mismas influyeron en sus estilos y preocupaciones como profesionales.

El trabajo de los diseñadores sería inexistente sin los músicos y sus giras. Artistas como *Madonna*, *The Rolling Stones*, *Yes* y *Pink Floyd* son algunos de los causantes de la revolución estética que se dio en los conciertos. En el siguiente capítulo se trabajará en detalle los aportes de estos últimos a los espectáculos musicales y su diseño.

5. Espacio escénico en Pink Floyd

Pink Floyd es una de las bandas de música posmoderna más conocidas del mundo, y una que se caracteriza por la preocupación de realizar espectáculos en los que la música no sea el único componente artístico. A continuación se verá no sólo que tecnologías fueron utilizadas en algunos de sus shows más significativos, sino también qué elementos lingüísticos de los expresados en el capítulo 2 fueron incorporados y proponer que teorías sobre puesta en escena de las descritas en el capítulo 4 fueron utilizadas para cada uno.

Diferenciándose de las otras bandas de rock de la época desde sus comienzos, Holding (2000) sostiene que *Pink Floyd* en lugar de buscar rebelarse contra el *establishment* como hacían otros artistas como *The Rolling Stones* o *The Who*, intenta construir una realidad alternativa para su audiencia, un espacio al cual escaparse de la rutina. Como se verá a lo largo del siguiente capítulo, este precepto marcó a la banda a lo largo de toda su carrera, y cambió la forma en que los espectáculos serían concebidos para futuras generaciones.

5.1 Inicios, espectáculos vanguardistas y formación de la marca Pink Floyd

Una anécdota pertinente para comenzar este capítulo, proviene del hecho que la mayoría de los integrantes de *Pink Floyd* tienen un historial en las artes visuales. Tanto Roger Waters como Nick Mason y Rick Wright fueron estudiantes de arquitectura a la par que tocaban en la banda, mientras que Syd Barrett se dedicaba a las bellas artes. Por consiguiente, la banda, casi ineludiblemente le confirió un carácter visual a sus espectáculos y se interesó por mostrar un espectáculo que abarcara también a otras expresiones artísticas.

En su libro, Mason (2005) explica como incluso antes de conseguir fama, *Pink Floyd* se caracterizaba por utilizar proyecciones de aceite y diversos efectos de luz (ver cuerpo C

figuras 28 y 29), llegando incluso a invertir en la compra de artefactos lumínicos. El tener sus propios artefactos les facilitaba la manipulación estética en cada uno de sus espectáculos, en lugar de estar sujetos a los disponibles en cada predio.

Vale aclarar que, por más que la atención prestada al aspecto visual del espectáculo fue algo innovador para la época, también se debe en gran parte al contexto cultural del período. Con el pop art y sus derivados (el happening, la performance y el media art) en boga, la fusión de diversas expresiones artísticas era algo cotidiano. Es decir, el estilo visual de Pink Floyd es, en gran parte, esclavo de sus tiempos y costumbres. De hecho, Mason (2005) explicita en su libro que algunas de sus presentaciones (los *Freak Out* previamente mencionados en el capítulo 2) eran concebidas por la banda como happenings, como eventos de una comunidad establecida de forma pasajera, es decir un evento que iba más allá del espectáculo musical y que formaba –momentáneamente- una sociedad.

Una característica que salta a la atención de la banda, es como desde sus inicios y sus primeros shows, ya aparecían los elementos que pasarían a formar parte de lo que se convertiría en su marca. La formación de una marca visual en un espectáculo de estas características (es decir de una banda o intérprete musical o en el caso de teatro para compañías teatrales) supone un “valor agregado” en el sentido de que no es fundamental, pero a la vez es un aspecto clave del espectáculo. En otras palabras, por más que los recitales por definición tengan su eje en lo sonoro, o las obras teatrales lo tengan en la historia o el drama, el espectáculo en vivo debe poder apelar y estimular también al sentido de la vista. Por ello, el tener un aspecto característico que los diferencie de otros es por lo general algo positivo. A continuación se describirán cuales son los elementos que caracterizan a un recital de Pink Floyd y como fueron surgiendo en sus espectáculos.

Uno de los elementos que llamó la atención de la banda desde un principio fue la participación de la luz en los recitales más allá de su función de alumbrar. Como ya fue

visto, la utilización que se le da a la luz en los conciertos es uno de las piezas más importantes en cuanto a la expresividad que se le puede dar a un espectáculo. *Pink Floyd* tenía esta idea muy presente y estaban dispuestos a experimentar con nuevas técnicas. Para ello, por una falta de presupuesto comenzaron a crear artefactos de fabricación casera que tenían (armados con luces domésticas conseguidas en una casa de electricidad en lugar de las profesionales). Esto, sumado a la mente creadora de Peter Wynne Willson, los llevó en 1967 a comenzar a experimentar con nuevos efectos que les dieron un aspecto único y diferente al resto de los artistas musicales. Uno de estos experimentos consistía en la utilización de filtros caseros de látex (generalmente preservativos) que generaban un haz de luz con el efecto conocido como fotoelasticidad. Otro, utilizaba un espejo colocado a un ángulo de 45° del lente que era agitado de manera que se crearan patrones *Lissajou*. La relación con Wynne Willson probó ser fructífera para ambas partes, y continuaron trabajando juntos de manera intermitente hasta la última gira de *Pink Floyd*, *The Division Bell*. Estos curiosos experimentos lumínicos en conjunto con las proyecciones líquidas formaron parte de su repertorio de efectos hasta lo que sería el ocaso de la banda y le darían un aspecto por demás curioso a sus espectáculos.

En esta época *Pink Floyd* también comenzó su asociación con el diseñador gráfico Storm Thorgerson quien se convirtió en el ilustrador del arte de tapa de todos sus discos así como de muchas de las proyecciones realizadas en los conciertos. Thorgerson, se encontraba en relativa sincronía conceptual con la banda y fue quién sugirió varias de las portadas que se convertirían en icónicas para la historia de la música rock en general y la historia particular de la banda. A su vez, sus diseños (generalmente fotomontajes) eran luego incorporados al diseño espacial generando un aspecto congruente entre todos los factores visuales de la banda.

Durante la época de *The Wall*, la banda realizó algunos cambios en cuanto a sus colaboradores, lo cual forjó un cambio en la estética manejada. Por empezar, para la

película epónima de 1982 contrataron al animador Gerald Scarfe para que se encargara de las ilustraciones de la película (que serían también utilizadas en las proyecciones en los conciertos). Holding (2000) explica que la utilización de Scarfe demostraba un cierto cambio en el estilo de la banda, abandonando los diseños más surrealistas de Thorgerson para favorecer los más satíricos de Scarfe.

La utilización de proyecciones también formó parte de sus espectáculos desde un principio. Lo que resulta llamativo de ello es que, contrario a lo que se explicó en el capítulo 3, la banda jamás utilizó las proyecciones para restaurar la intimidad del espectáculo, sino que eran empleadas para ilustrar la música. En el documental de la BBC *The Pink Floyd Story: Which One's Pink?* (2007), se explica que las proyecciones buscaban quitar la atención del público sobre la banda, para que así se concentraran en la música y en lo que estaban viviendo. Las proyecciones realizaban una suerte de traducción simultánea de lo que ocurría musicalmente y, como se explicará más adelante, consistían de diferentes imágenes. Las imágenes eran proyectadas sobre una pantalla circular que pasaría a formar parte de la marca *Pink Floyd* y sería utilizada en todos sus siguientes shows.

Otra característica que los marcó fue la relación de la banda con el cine. De esta manera, *Pink Floyd* tuvo una relación de intercambio mutuo con el director George Greenough – entre otros- a quien permitieron usar su música como banda de sonido para el documental de surf *Crystal Voyager* (1973) a cambio de poder proyectar escenas de la película en sus recitales. Estas mismas escenas serían utilizadas en todas sus siguientes giras.

También se caracterizaron por el uso de inflables. Los inflables tenían diferentes objetivos, y su utilización se encuentra estrechamente relacionada con el hecho de que la banda trabajó casi siempre con el mismo escenógrafo. Los inflables proporcionaban un elemento tridimensional dentro de un espacio que era –en su mayor parte- plano. Los inflables fueron introducidos a partir de un show realizado en Crystal Palace Garden Party

en 1971. Realizado en un predio al aire libre y de día, el espectáculo no contaba con ningún tipo de artefacto lumínico o proyecciones, reduciendo notablemente el prontuario de efectos de la banda, y por ende, incapacitándolos para realizar su espectáculo. En reemplazo, decidieron sumergir un enorme pulpo inflable en una laguna que había dentro del predio y comenzar a inflarlo durante el clímax del show (ver cuerpo C figura 31). El pulpo encarnaba a una suerte de Monstruo del Lago Ness que se elevaba desde las profundidades para asombrar al público. A partir de esta primera implementación de la tecnología inflable, los mismos pasaron a participar de todos los espectáculos de la banda y por ende, a formar parte de su marca.

Algunos elementos que pasaron a la historia y son asociados con *Pink Floyd* aún en la actualidad fueron en verdad dispositivos pensados para un sólo espectáculo o gira que terminaron permaneciendo. Un ejemplo de ello es el avión que sobrevuela por encima del público para estrellarse durante el clímax del espectáculo (el cual comenzó a ser utilizado durante la gira de *The Dark Side Of The Moon*). “Algie”, el cerdo inflable utilizado desde la gira de *Animals* es otro ejemplo de un ingrediente que comenzó siendo pensado para un show y que perduró. Probablemente esto se debió a una buena respuesta del público para con dichos efectos. Como se verá más adelante, estos efectos generaban una interacción con el público, y seguramente fue ello lo que los convirtió en un componente permanente del espectáculo.

Las proyecciones, experimentaciones lumínicas, figuras inflables y una peculiar relación con su público ya estaban establecidas desde los comienzos de la banda. A pesar de que los elementos estaban presentes, pareciera que no siempre estaban empleados al servicio de la música, sino que cada elemento contaba una historia distinta. Esto desde ya, fue trabajado y mejorado con el correr de los años, logrando una correlación entre el sonido y la imagen.

5.2 Relación sonido-imagen, la escenografía y su mensaje

La relación que se da entre un texto o el sonido con una imagen puede ser manejada de cientos de formas diferentes. Lo que queda claro es que hay una conexión entre ambas. A continuación se realizará una descripción de la escenografía y la arquitectura escénica utilizada en los recitales de *Pink Floyd* para luego establecer qué relación existe entre el diseño realizado y la música. A su vez, la descripción de la escenografía se hará en orden cronológico para evidenciar la evolución que fue teniendo la forma de trabajar el espacio en la banda.

Para la gira de *The Dark Side Of The Moon*, el espacio consistía mayormente en el uso de luces y proyecciones. Esto se debió a una idea de diseño propuesta por el mismo Roger Waters que resultó ser un fracaso. La misma consistía en un complejo escenario que recreaba la pirámide de la portada con un inflable que se elevaría durante el momento cúlmine del show (ver cuerpo C figura 32). Sin embargo, esta idea resultaría extremadamente impráctica por su volatilidad y sería descartada luego de unos pocos espectáculos. Por ello, los protagonistas de la gira fueron las proyecciones, a las que se les comenzó a prestar especial atención para el diseño. Para la realización de las mismas, se valieron de una serie de imágenes elegidas específicamente para el espectáculo que consistían de material de archivo, animaciones, clips del documental de surf *Crystal Voyager* e imágenes especialmente filmadas para este fin (para ello fueron contratados el director Peter Nedak para filmar imágenes para las canciones *Money* y *On The Run* y Derek Meddings, especialista en efectos especiales de las películas de *James Bond*).

Para esta gira, también fue cuando se implementó el uso de la pantalla circular para las proyecciones (la cual luego fue copiada por varios artistas). Según Holding (2000) la pantalla simboliza a un gran ojo en el cielo. La forma circular fomentó a agregar más dinamismo a la imagen, le confirió más carácter a las proyecciones que salían de sus mundanos confinamientos de cuatro esquinas. Además, el círculo tiene una connotación

mística importante, relacionada con el infinito y lo cíclico, donde el comienzo y el fin están desdibujados. Este detalle también fomentó a la construcción de la imagen de la banda, la cual se caracterizó por hacer alusiones visuales a temáticas como el espacio sideral, las estrellas y los fenómenos físicos. En el ya mencionado documental de la BBC (2007), se manifiesta que la banda buscaba reproducir sonidos de las profundidades del espacio sideral. Desde ya, la interpretación de cómo suena el espacio era completamente subjetiva, lo cual se veía reflejado en el también subjetivo carácter visual que se le dio al espacio, en la libertad utilizada para el diseño del espectáculo.

Una particularidad que resalta de la música del disco y que data de la relación que se da entre el sonido y las visuales tiene que ver con las sugerencias que la misma música o, los efectos de sonido dan al diseño del espacio. Un ejemplo concreto es el que se da con los efectos de sonido utilizados en las canciones de *The Dark Side Of The Moon* (como el de caja registradora de *Money*). Estos sonidos, tan populares, inmediatamente remiten al espectador a determinadas situaciones, y a un imaginario específico que se tiene de ese objeto o situación. Dicho fenómeno debe ser tratado de manera delicada, puesto que puede jugar a favor o en contra del músico y el espectáculo. Esto se debe a que el espectador automáticamente se transportará a recuerdos y memorias personales relacionados con ese sonido. Por un lado, esto genera otro grado de identificación para el público, y puede llegar a conseguir que se sientan parte del espectáculo, pero, por otro, también puede alejarlos de lo que están presenciando, transportándolos a la situación que asocien a ese sonido.

En la gira del disco *Animals*, la tecnología inflable pasó a un primer plano y comenzó a ser utilizada desde la promoción del álbum. Para ello, la banda creó a "Algie" el puerco inflable que se convertiría en parte de sus siguientes shows. Para su realización se confeccionó primero una maqueta y luego fue encargada a la compañía alemana Ballon Fabrik, conocida por ser la encargada de la elaboración de zeppelins. Con este encargo, se hace evidente lo mencionado en capítulos anteriores sobre la variedad de materiales

que pueden intervenir en la construcción de una escenografía, y el lenguaje ecléctico que se maneja en los mismos. A su vez, la utilización de un material y una compañía que trabajó durante la guerra, tiene un alto contenido simbólico que no se evidencia en una primera lectura.

El show contaba con dos porcinos distintos: uno más sofisticado, que era liberado por unos momentos por sobre el público y luego era guardado para la próxima parada de la gira, y otros tantos rellenos de helio y propano para ser arrojados por encima de los espectadores y en un momento determinado explotar. Mark Fisher, el diseñador de los inflables también creó otros personajes a modo de representación de la familia tipo británica, como un ejecutivo con su mujer y sus dos hijos y medio y el sueño americano con un Cadillac y diversos elementos característicos del consumismo (ver cuerpo C, figuras 35 y 36). En *Animals*, la función de crítica socio-política fue repetida desde la música y, por consiguiente, desde el diseño espacial del espectáculo. De esta manera, se puede observar lo expresado en el capítulo 4 con respecto a la implementación de un mensaje hacia el público por parte de la escenografía, más allá de una ilustración del texto dramático y la relación entre dicho mensaje con el mensaje comunicado por la música.

Los inflables estaban también acompañados por otros objetos volumétricos que simbolizaban el consumismo de la época: un Cadillac, un televisor y una heladera. Es decir, la escenografía reforzaba e ilustraba de manera tridimensional las ideas expuestas en el disco.

La siguiente gran gira de la banda fue *The Wall*. En cuanto a la técnica, el escenario era evidentemente el más complejo utilizado por la banda hasta el momento (y tampoco sería superado en ninguna de las siguientes giras). Involucraba las ya tradicionales proyecciones e inflables y sumaba además la construcción y consiguiente destrucción de una pared de casi 11 metros de altura por 73 metros de ancho. La pared se armaba con 340 ladrillos ignifugados contruidos en cartón reforzado y tenían un ancho de 1,20m por

0,90m de altura y 0,30m de profundidad. Al ser de cartón, los ladrillos luego podían ser aplanados para ser transportados. Debido a los exigentes requerimientos técnicos y poca adaptabilidad del diseño, esta gira fue pensada desde un principio para presentarse en unas escasas, selectas ciudades.

Los inflables por su parte, en ocasiones poseían unas sogas para simular marionetas y tenían también luces en sus ojos, dando un aspecto más amenazante. Los mismos estaban diseñados por Gerald Scarfe, generando una cierta correlación entre las proyecciones y los elementos tridimensionales. Este cambio pareciera estar relacionado también con una nueva postura más política en su música. De esta manera, se puede notar la importante relación que se da entre la música y la imagen, la dinámica que se da es la misma que entre un guión de cine o un libreto de teatro con la puesta. La estética propuesta por el sonido debe ser luego respetada por la imagen y debe haber un cierto nivel de correlación entre ambos.

A su vez, cabe destacar que las proyecciones atravesaron ciertos cambios, donde en los inicios de la banda comenzaron como proyecciones líquidas de imágenes abstractas para luego convertirse en proyecciones de video. Ambos tipos de proyecciones convivirían también en un mismo espectáculo (ver cuerpo C, figuras 62-67). La transición de imágenes abstractas a imágenes concretas también simbolizó un cambio en la manera de comunicar de la banda, donde las primeras simplemente presentaban un cierto atractivo visual, mientras que las segundas datan de una intención de comunicar un mensaje.

Los inflables estaban hechos a partir de los personajes creados por Scarfe y representaban a una madre ominosa, una novia con aspecto de *banshee* y un sádico profesor de escuela primaria. Dichos inflables demuestran a la perfección la dinámica de trabajo que se da en este tipo de espectáculos, donde el diseñador del espacio debe trabajar en conjunto con el iluminador, y donde la pintura y la escultura del inflable se mezclan con la ingeniería de los artefactos lumínicos. La mezcla de materiales más

flexibles y blandos con materiales más fríos y duros y el contraste que genera, es un recurso en el cual se suele recaer para la realización de recitales.

Puede trazarse un paralelismo entre las proyecciones utilizadas en *The Wall* y los *screens* descritos por Gordon Craig varias décadas antes. Los mismos consistían en paneles modulares que iban combinándose de distintas maneras y reflejaban así diversas reacciones con la luz. Esto generaba un espacio escénico más ágil y activo. En el caso de *The Wall*, los paneles fueron reemplazados por los ladrillos que constituían la pared y las proyecciones equivaldrían a las luces, creando cambios en lugares que se encontraban físicamente estáticos para así mantener la atención del público.

The Wall sirve como un claro ejemplo de la obra de arte total, en donde todos sus elementos dialogan y se encuentran al servicio de una misma historia. Desde los efectos de sonido incorporados a la música y las letras hasta el espacio tridimensional, las proyecciones y el vestuario, todos los elementos corroboran en la comunicación de una misma idea.

The Wall también fue interpretada por Roger Waters para la caída del muro de Berlín en 1990 y luego para la reposición de la gira en el 2010. El diseño se mantuvo, aunque se hicieron ciertas modificaciones adaptando el diseño a las nuevas tecnologías surgidas en el transcurso entre gira y gira. A su vez, se debieron adaptar las medidas y proporciones a nuevos espacios. Para el show en Alemania, la pared debía atravesar la Potsdamer Platz, por lo que sus dimensiones eran considerablemente mayores. Tenía 25 metros de alto por 180 metros de ancho, y los ladrillos estaban hechos de telgopor. En cuanto a la construcción del escenario, no sólo se debió adaptar a las tecnologías del siglo XXI, sino también a una gira más extensa, con 182 recitales realizados hasta la fecha (en contraposición con los 31 realizados a principios de 1980). Esto significó que los materiales utilizados para realizar los ladrillos debían ser más duraderos y resistentes, así como permitir un armado más veloz.

Relacionado con la clasificación de espacios propuesta por Kronenburg descrita en el

capítulo 3, la banda realizó en 1989 un concierto en Versalles y otro en los canales de Venecia. Estos recitales representaron un ejemplo de los espacios móviles. La utilización de espacios no convencionales para la representación sirve como herramienta de marketing para la banda, a la vez que plantea ciertos cambios artísticos. Debido al cambio del espacio de representación, se propone en ocasiones también una resignificación del espacio escénico.

Ya con Roger Waters fuera de la banda, la última gran gira fue *The Division Bell*. Se notó aquí un claro giro en el estilo y la concepción del espectáculo que poseía la banda. Otra particularidad de esta gira fue que a pedido de la banda, el escenario y la escenografía debían permitir flexibilidad en el *set list*. Es por ello que el escenario de *The Division Bell* posee un concepto más adaptable a diversas canciones y un estilo más neutro (a diferencia de *The Wall* para el cual hasta el más mínimo detalle estaba pautado). Los cambios escénicos estaban dados por la iluminación y había también ciertas canciones fijas que poseían proyecciones especialmente diseñadas.

Al igual que en la gira de *The Dark Side Of The Moon* (y como sucede siempre que se diseña), surgieron también varias ideas que debieron ser rechazadas; tales como una figura de Ícaro que sobrevolaba el escenario y un platillo volador relleno de helio que tenía luces y diversos efectos en su interior. De todas formas, esta gira presentó una decisión consciente de la banda de volver a poner énfasis en la música por sobre lo visual y reducir lo teatral al mínimo.

El escenario presentaba una embocadura en forma semi-circular que se unía con la pared de fondo formando una estructura cóncava, similar a un ciclorama que facilitaba los efectos lumínicos y se podía transformar fácilmente en diversos espacios de acuerdo a las necesidades de cada momento del espectáculo. Esta peculiar forma buscaba generar en el público la sensación de que se encontraban dentro de un túnel que los transportaba a otra dimensión (Holding, 2000). La neutralidad del espacio era contrarrestada con las luces y las proyecciones de aceite realizadas en la embocadura y el ciclorama. Las

proyecciones líquidas sumadas a los estrobos hacían una clara referencia a los shows iniciales de la banda, shows más simples pero a la vez más afines a la renovada finalidad musical de la banda. Otros elementos resucitados de otras giras fueron los cerdos de *Animals* y el avión estrellado de *The Wall*. Esto se puede interpretar como que los mensajes expresados por dichos elementos eran los que les seguía interesando transmitir: el rechazo a las corporaciones y el rechazo a la guerra, respectivamente.

Tanto los efectos lumínicos como las proyecciones eran controlados desde una torre en el centro del predio que también albergaba a los espectadores VIP. La torre seguía con la temática del espacio y, desde allí, emergía una enorme bola de espejos. La bola se elevaba 18 metros en el aire y se “partía”, inundando el estadio de luz. De este elemento resulta interesante destacar la implementación del diseño espacial a un objeto que normalmente no lo tendría. Esta concepción del espacio también recuerda a la obra de arte total de Wagner, donde se facilita ya desde el espacio que el espectador realmente se sumerja en el espectáculo que está presenciando.

5.2.1 El uso de la tecnología y el peligro del espectáculo obsoleto

En el caso de Pink Floyd, el uso de la tecnología fue un elemento necesario para la realización de sus shows. Ya se ha mencionado que, durante un recital para el cual no podían utilizar sus característicos artefactos lumínicos ni sus proyecciones, la banda se apuró para reemplazarlos (es decir que se negaban a realizar un espectáculo si no contaban con algún tipo de distracción para el público). Este gesto también volvía a evidenciar su deseo consciente de trabajar un espectáculo no sólo musical sino también visual. A su vez, también fue explicada la necesidad de la banda de “escondarse” detrás de los efectos y la escenografía, por lo que la tecnología resultaba un componente imprescindible.

Los elementos más empleados fueron las luminarias, las proyecciones líquidas y más adelante las proyecciones y animaciones virtuales. Como se vio, en ocasiones era la misma banda con sus colaboradores los que se encargaban de crear nuevos artefactos y

dispositivos en búsqueda de diferentes y extraños efectos para presentarle a su público. Esta constante exploración y experimentación para lograr entretener a su audiencia e innovar demostraba un verdadero interés más allá de el de brindar un espectáculo popular y redituable.

Otros elementos que participaron de los espectáculos fueron los fuegos artificiales y los LASERs. Los primeros tuvieron un rol particularmente importante durante la gira de *Animals*, donde en referencia a la canción *Sheep*, la banda encargó unos efectos pirotécnicos que cuando eran detonados tomaban formas de oveja. La banda también supo incorporar a su repertorio de efectos una máquina de burbujas. Las burbujas proporcionan un cierto grado lúdico e incluso hasta infantil a una presentación que, conforme las presentaciones se fueron volviendo más serias y con temáticas más oscuras se perdió. Los LASERs por su parte tuvieron su participación más importante en la gira de *The Division Bell*. Para esta gira se habían desarrollado nuevos LASERs con diversos colores para presentar una mayor riqueza visual (previamente sólo utilizaban LASERs de color verde). También en esta época comenzaron a utilizar la tecnología Varilight de las luminarias automatizadas, lo cual les abrió varias nuevas posibilidades para recrear ambientes completamente opuestos de un momento a otro con la misma cantidad de artefactos.

El clima por su parte, seguía siendo un gran inconveniente para la realización de los espectáculos por lo que intentaron idear una manera de protegerse del agua pero, que a la vez, contribuyera a la visión general del espectáculo. Para ello, fueron diseñados unos paraguas individuales que se desprendían mecánicamente del piso del escenario. Esto remarcó también el uso de la tecnología como componente fundamental en el diseño de los shows y de la integración de la ingeniería mecánica e industrial desde el diseño espacial.

Así como se explicó el concepto y el mensaje trabajado en la escenografía, resulta una consecuencia lógica pensar que dicho mensaje o, aunque sea su forma de ser

transmitido tiene un vencimiento. Por ejemplo, un espectáculo como *The Wall* que se presenta como una crítica a la guerra cobra sentido cuando va dirigido a un público que ha vivido la guerra y que, por ende, se siente identificado. A su vez, no es lo mismo comunicar dicho mensaje con imágenes de la Primera Guerra Mundial que con imágenes de la actual guerra en Medio Oriente. Es decir, la vigencia del espectáculo y de su diseño espacial depende directamente de su público. Un ejemplo concreto sobre la importancia de la actualidad del diseño del espacio escénico, y cómo es manejada la misma, se hizo presente para la gira de *The Division Bell*, la cual incorporó varias canciones de *The Dark Side Of The Moon*, y, por consiguiente, se volvieron a utilizar las proyecciones de dicha gira. Debido a los 20 años que habían transcurrido entre una gira y otra, las proyecciones debieron ser reemplazadas por nuevas para actualizar el espectáculo (las proyecciones antiguas presentaban políticos y personalidades ya obsoletas y no reconocidas para su nuevo público). Storm Thorgerson fue el encargado de realizar los nuevos videos. George Greenough también realizó algunos nuevos videos a pedido de la banda para la canción *Great Gig In The Sky*. De esta manera también se evidencia lo importante que es la lectura que el espectador le da a la escenografía, así como la correcta interpretación del mensaje que la misma busca transmitir.

Muchos de los elementos descritos hasta el momento tienen una fuerte influencia del ámbito y el discurso teatral. En el siguiente subcapítulo se profundizará sobre el tema.

5.3 Lo teatral en Pink Floyd

En cuanto a lo teatral en los recitales de Pink Floyd, se puede hablar de dos fenómenos distintos, por un lado la teatralidad en su sentido de alusión a su propio lenguaje como fue explicado en el capítulo 2 y, por otro el concepto que tiene el público general sobre qué es teatral, es decir una concepción más dramática y exagerada de ciertos aspectos de un espectáculo.

Dentro de esta última, se puede hablar del vestuario utilizado por la banda en sus

recitales. Durante sus inicios, su vestuario consistía en lo que los integrantes de la banda consideraban era un uniforme para estrellas de rock. Pantalones de terciopelo combinados con camisas de satén, bufandas y botas, sumados a caras maquilladas y peinados de moda formaban su vestimenta de trabajo. Es decir, a pesar de no vestirse de manera particularmente extravagante, la banda se ponía un vestuario para estar arriba del escenario diferente al que utilizaban en su vida cotidiana. La aparición de un vestuario denota la autoconsciencia del personaje que representan en el escenario, el alter ego que se apodera de su cuerpo por unas horas.

A pesar de este primer acercamiento al vestuario y sus inclinaciones por presentar un concepto visual general, *Pink Floyd* jamás tuvo un vestuario característico que formara parte de su sello y años más tarde se resignarían a utilizar simples remeras y jeans sacadas de sus propios guardarropas. El potencial expresivo del vestuario fue por lo general, poco explotado (se puede destacar sólo el vestuario utilizado en *The Wall* por Roger Waters para representar a un tirano). A menudo también las remeras pueden ser utilizadas como elemento de comunicación, por medio de la implementación de una inscripción con alguna leyenda política o social. En conclusión, se podría decir que el vestuario no era funcional a una historia, sino a una imagen comercial.

En cuanto al espacio también se pueden observar varias características teatrales. Desde la disposición del público, ubicado –casi siempre- con una única frontalidad y a la italiana hasta el uso que se le da a las proyecciones (es decir, no como ampliación de lo que sucede en escena, sino como refuerzo visual de lo que se está intentando contar). También se puede mencionar a la actuación generalmente estática de los intérpretes, no en un sentido de falta de gestualidad, sino en el sentido de que toda la acción ocurre en un mismo lugar y el espacio muta mediante cambios escénicos (a diferencia del traslado de los actores que se produce en cine).

Durante la gira de *A Momentary Lapse Of Reason* fue contratado como escenógrafo Paul Staples, quien hasta ese entonces se había dedicado al ámbito teatral. En consecuencia

de ello, el espacio diseñado se asemejaba al clásico espacio teatral: una caja completamente negra, y neutral con una parrilla que permitía la implementación de elementos escénicos colgados que aparecían y desaparecían del escenario y un público ubicado de manera frontal. Esto también significó que todas las paradas de la gira debieron ser en predios techados.

Por otro lado, particularmente para los conciertos de *The Wall*, se puede observar otra característica teatral que es la implementación de una historia, de una línea narrativa y de una acción dramática que se lleva a cabo a lo largo de todo el espectáculo. Los espectáculos presentados en esta gira fueron claramente los más teatrales, presentando esbozos de personajes más definidos y una evidente historia, una sucesión de hechos que hacen que el espectador avance de manera lineal durante el espectáculo.

El uso de pirotecnia e iluminación por más que no es particularmente teatral ni forma parte de su lenguaje, sí le confiere un importante aspecto dramático al espectáculo, especialmente cuando va acompañando al ritmo de la música. Es un efecto que genera impacto en el público.

Se puede notar como Roger Water era quien impulsaba a los espectáculos hacia una clara intención teatral, utilizando vestuarios y personajes con escenas y acciones dramáticas concretas que parecían sacadas de una obra teatral o un guión cinematográfico. Con su partida, la banda volvió a centrarse en la música y el espectáculo musical sin recaer tanto en recursos teatrales, sino empleando recursos y códigos específicos del lenguaje del espectáculo de música en vivo. Para *The Division Bell*, la banda se volvió a centrar en el empleo de efectos lumínicos de diversa índole, demostrando su búsqueda y su intención por volver a acercarse al mencionado lenguaje propio de los espectáculos musicales y abandonar la teatralidad presentada en las últimas giras.

Por último, la teatralidad bajo la definición de Iriarte Nuñez expuesta en el capítulo 2 involucra de una manera peculiar al espectador, puesto que la banda lo hace partícipe y se dirige al mismo. A continuación se ahondará en el tema.

5.4 El rol del espectador y la relación público-intérprete

Como ya fue mencionado con anterioridad, el rol que se le da a un espectador en un espectáculo, así como la dinámica que se establece entre el público y los intérpretes, representa la base de cualquier espectáculo en vivo. El actor sin público deja de ser actor, algo que no sucede con otras disciplinas. Un pintor no necesita que su obra sea vista para ser pintor, al igual que un escultor no necesita que su escultura tenga público para ser escultor, pero los intérpretes de todo tipo se nutren de esa relación en vivo y en directo.

El rol del público en los espectáculos de *Pink Floyd* es una variante que oscila a lo largo de su historia. En un comienzo, los espectadores eran invitados a participar abiertamente del show, llegando incluso a llevar diapositivas para realizar las proyecciones. Esto, explica Mason (2005) se daba porque los espectáculos eran concebidos como happenings por la banda y los asistentes al evento. Es decir que el público participaba y literalmente formaba parte del espectáculo. Sin embargo, más adelante con la llegada de un cierto reconocimiento mediático, esta dinámica cambiaría, y el público sería instado a oír y mirar en lugar de bailar, a observar el espectáculo de manera acatada en lugar de participar. Este fenómeno resulta por lo menos llamativo, puesto que el arte en todas sus expresiones busca, cada vez con mayor énfasis el efecto contrario, lograr incluir al público para así atraerlos y lograr una conexión.

En constante búsqueda por introducir nuevas ideas, también intentaron una vez intervenir el espacio del público, esparciendo pétalos de flores en el piso del predio. Sin embargo, esto fue visto como un riesgo para el bienestar de los espectadores y los pétalos debieron ser retirados. Con este gesto se vuelve a hacer notorio el afán de la banda por

incorporar al público al espectáculo, y por transportarlos a otro lugar, a otro ambiente y universo.

Otra técnica utilizada como una nueva forma de acercamiento al público fue la implementación del cerdo inflable. El mismo, que era arrojado sobre el público, volvía a conectar a la audiencia con el espectáculo. Tras alcanzar la fama, los integrantes de *Pink Floyd* y particularmente Roger Waters comenzaron a sentirse cada vez más aislados de su público (el cual había tenido un aumento in crescendo desde *The Dark Side Of The Moon*) y se vieron obligados a buscar nuevas maneras de vincular a su audiencia. “Algie” fue tan sólo una de esas respuestas. Este distanciamiento, se vio exacerbado por los enormes estadios en los que ahora se presentaban, los que los forzaban a adaptarse a nuevas circunstancias. Una de ellas siendo la cantidad de tiempo que se necesitaba para permitir la entrada del público (las puertas del predio debían ser abiertas entre 3 y 4 horas antes, en contraposición con los 30 minutos que eran necesarios antes). Este detalle, no menor, representaba una amenaza para la atmósfera que la banda intentaba crear, puesto que el público entraba al espacio de la representación varias horas antes de que la misma empezara y le confería así otro carácter al espacio, el mismo perdía su magia. Para ello comenzaron a realizar grabaciones de sonidos de ambiente que se reproducían desde media hora antes del comienzo del show para que el público fuera entrando a un clima específico.

Otra idea que resultó revolucionaria de la relación público-intérprete fue la separación no sólo emocional, sino también física que se trazó entre los mismos en el diseño de la gira de *The Wall*. De esta manera, cuando el diseño de la gira presentó una enorme pared que atravesaba el escenario y separaba –literalmente- a los intérpretes del público se generó una cierta confusión. Sin embargo, esta idea no hacía más que acompañar al concepto del disco, que hablaba de la alienación y las problemáticas del hombre moderno. La idea de separación y alienación del público también se veía representada durante el comienzo del espectáculo, cuando la banda tocaba escondida, mientras que

unos impostores se hacían pasar por ellos sobre el escenario. Con la ruptura de la relación con el público, la banda también rompió un paradigma de teoría del espectáculo. De esta manera, se destaca otra incógnita relacionada con cómo lograba la banda interactuar con su público, establecer un nexo e incluso si el afamado nexo era tan necesario para la exitosa presentación de un espectáculo. En el caso particular de *The Wall* la respuesta es claramente no. Presentado prácticamente como un espectáculo audiovisual, incluso se podría decir cinematográfico, se pierden las características propias del espectáculo en vivo, entre ellas la implementación del público al show. Sin embargo, algunos de los recursos descritos como el porcino inflable fueron utilizados en la gira.

Relacionado con la separación del público con los artistas, es necesario también recordar el uso que la banda le dio a las proyecciones. Como ya fue visto, las mismas no eran empleadas para destacar a los integrantes, sino que mostraban animaciones e imágenes que acompañaban a la música. Es decir que, en el caso particular de *Pink Floyd*, las proyecciones no eran utilizadas para acercar al público y devolver un ambiente más íntimo al espectáculo como fue mencionado en capítulos anteriores, sino para reforzar una idea. Esto desde ya disminuía aún más las posibilidades del público de sentirse identificado, ya que sumado a lo que se viene desarrollando en el capítulo, los espectadores no podían observar la gestualidad y las expresiones de los intérpretes.

En la reposición de la gira de *The Wall Live* del año 2010, se realizaron ciertas estrategias de marketing que implicaban la incorporación del público al espectáculo. Una de ellas consistía en invitar a niños de cada parada de la gira a formar parte del coro de *Another Brick In The Wall*. Estos niños eran seleccionados en un casting y pertenecían a los barrios carenciados de las ciudades en donde se presentaba el espectáculo. De esta manera también se restituía parte de la incorporación del público al espectáculo, en un show que había cerrado todos los canales habituales. A su vez, las proyecciones involucraban a personalidades de cada país, es decir, cuando se presentaban imágenes

de políticos, se prestaba atención que hubiera políticos de la región. Se buscaba que las proyecciones realmente significaran y despertaran algo en la audiencia y que no se convirtieran en una herramienta aislante más.

Al alejarse de las características que identifican al espectáculo como tal y acercarse a otras expresiones como la cinematográfica o a los happenings y la performance, se puede considerar que los recitales de *Pink Floyd* se encuentran bordeando la línea entre el arte y el espectáculo.

5.5 El espectáculo y el arte: opuestos complementarios

Todo lo descrito en el PG hasta el momento se puede reducir al título de este subcapítulo. El éxito de un recital depende de la relación que se dé entre estos dos componentes, que el concierto sea parte espectáculo y parte artístico. El recital debe poder saciar dos necesidades que a menudo provienen de lugares muy diferentes: el entretenimiento y el hambre de cultura. La problemática yace en qué proporciones incorporar de cada uno. Se puede notar cómo los músicos se encuentran siempre entre la delgada línea del artista y el *showman*, como su accionar debe permitir que sea esas dos personas a la vez, que se convierta en un esquizofrénico con dos personalidades distintas arriba del escenario.

Para comenzar, resulta necesario repasar las definiciones de espectáculo y de arte. Sin embargo, además se debe tener en cuenta las definiciones que se tiene en el imaginario colectivo de qué es arte y qué es espectáculo porque son a las que el común de la gente posee. El primero, pareciera tener fines más egoístas, un artista busca expresarse y desea que eso le llegue a alguien más, que comunique, pero no moldea su trabajo a partir de ello. El espectáculo, por su parte, está atento a la mirada del público y del mercado puesto que su *raison d'être* es comunicar, sin su público no existe. El espectáculo es a menudo considerado más frívolo y superficial que el arte, cuando en realidad tiene una finalidad más colectiva y social (aunque comercial).

A pesar de ello, estas concepciones son evidentemente un tanto ingenuas, ni el arte es pura expresión ni el espectáculo es puro comercio. A continuación, se expondrá la definición brindada por Pavis sobre el espectáculo.

Es espectáculo todo aquello que se ofrece a la mirada. “El espectáculo es la categoría universal bajo cuyas especies es visto el mundo” (Barthes 1975, pág 179). Este término genérico se aplica a la parte visible de obra (representación) a todas las formas de las artes de la representación (danza, ópera, cine, mimo, circo, etc.) y a otras actividades que implican una participación del público (deportes, ritos, cultos, interacciones sociales), en resumen, a todas las cultural performances de las cuales se ocupa la etnoescenología. (Pavis, 1998, p.178)

Resulta interesante lo destacado por Pavis sobre la participación del público como parte de la definición de espectáculo y como, por ende se aplica también a los espectáculos deportivos los cuales no poseen relación alguna con el arte. La problemática en este caso, se funda con los primeros espectáculos mencionados por Pavis (la danza, la ópera, el cine, el mimo y el circo) los cuales tienen también un componente creativo y artístico, pero que, a su vez, necesitan del consentimiento del público. Sumada a la definición de Pavis, se podría agregar el “en vivo” del espectáculo, el carácter que hace que sólo pueda ser apreciado en su formato original.

En cuanto a la definición de arte, cada artista propone su propia definición porque cada uno tiene una concepción distinta de qué es lo que hace y por qué lo hace. Es decir, la definición del arte está sujeta a la finalidad con la cual el mismo es concebido. Desde la expresión, la comunicación o la búsqueda por la innovación o la belleza estética, el arte es lo que cada uno considera. Basta con observar obras impresionistas o renacentistas y compararlas con arte abstracto, con el dadaísmo o con el happening para comprender las diferentes visiones que existen sobre el tema con el pasar de los años.

Aplicando entonces estos conceptos a el caso particular trabajado en este ensayo, el de *Pink Floyd*, pareciera que la finalidad fluctúa entre el arte por el arte, por la innovación y la experimentación (en sus primeros discos) y el arte como expresión, como catársis y como medio para exorcizar preocupaciones y problemáticas personales o sociales (en discos como *The Wall* o *Wish You Were Here*).

A su vez, como se pudo ver en el subcapítulo anterior con la exposición de la extraña dinámica que existe entre *Pink Floyd* y su público, resulta complicado encasillarlos dentro de la definición de espectáculo proporcionada por Pavis, puesto que, por más que posee un público, en ocasiones no se encuentra al servicio del mismo (como en el caso de la separación del público en *The Wall*). Tal vez, el espectáculo consiste precisamente en la sorpresa que genera en el espectador su propio rechazo dentro del espectáculo. Es decir, que el espectáculo posee una lectura más “especializada” en la cual se expone una ruptura de paradigmas. De esta manera, lo que hace al espectáculo hace a la vez arte: las mismas características que hacen que el espectáculo sea espectacular hacen que el arte sea artístico (valga la redundancia), puesto que en este caso, lo que atrae al público es la experimentación musical y visual, audiovisual del concierto.

A modo de cierre del capítulo, resulta claro que *Pink Floyd* y su música estaban al servicio de una idea mayor y se prestaban a ser una suerte de banda de sonido o soundtrack en donde la idea del todo estaba por sobre lo sonoro. Sale a la luz también lo avanzado de sus conceptos sobre como debe ser un espectáculo. Considerando que a pesar del tiempo transcurrido entre las puestas en escena originales y las reposiciones actuales, sus shows no se han vuelto obsoletos.

Su estilo también se presta para realizar una interesante reflexión sobre cuáles son los límites entre el arte y el espectáculo, y cuán importante es la música en comparación con el resto de los elementos que constituyen al espectáculo.

Conclusiones

A partir del desarrollo de los cinco capítulos presentados, se pudo llegar a algunas conclusiones sobre la temática abordada en el PG. Los espectáculos que involucran un trabajo más conceptual, visual y que abarca diversas disciplinas, son espectáculos que tienen una historia más extensa de lo que parece a primera vista. Impulsados a menudo por la psicodelia de 1960, hubo gran cantidad de artistas que comenzaron a explorar las posibilidades de implementar colores y texturas a un escenario, buscando nuevas formas de relacionarse y estimular a su público. En la actualidad, dicho impulso cambió, y, por más que sigue dependiendo de la influencia de otras expresiones artísticas, su principal motor es su finalidad económica.

También, se puede concluir, que la decisión de realizar espectáculos multimediales, lejos está de ser una decisión aleatoria, sino que conlleva importantes bases teóricas, artísticas, económicas, sociales e históricas que se encuentran también relacionadas con el diseño que cada intérprete le da a su carrera. Retomando el caso de estudio del ensayo, *Pink Floyd* se proyectó desde un principio como una banda multimedial, lo cual también demuestra que los recitales trabajados en el PG no necesariamente requieren de una gran inversión monetaria, sino más bien de un deseo de cada artista por trascender lo musical.

Por otro lado, se pudo comprobar la relevancia del tema trabajado, al encontrar cantidad de ensayos publicados en los últimos años en relación al PG (aunque la gran mayoría trabajados desde un punto de vista socio-histórico o de producción), así como revistas de difusión especializadas y comunidades online atentas a las últimas tendencias del campo. Resulta evidente que el diseño espacial de los recitales así como su estudio, son áreas que se encuentran en su auge y que seguirán siendo desarrolladas y perfeccionadas en años venideros mediante el uso de personal capacitado y especializado y la ayuda de los avances tecnológicos.

También se pudo evidenciar la universalidad de los conceptos teóricos pre-existentes implementados en el PG. A pesar de haber sido pensados para espectáculos de otra índole son fácilmente aplicables a los recitales y, encontrando puntos de fusión entre ambos, se pudo proponer un acercamiento a la formación lingüística de los espectáculos musicales. De esta manera también se atestiguó sobre los orígenes del espectáculo musical.

Se pudo concluir a partir de la realización del capítulo 2, que la implementación de obras artísticas más multimediales no es algo específico de los espectáculos musicales, sino que responden a necesidades del público moderno y, que por ende, se ven reflejados en las diversas expresiones artísticas. Es decir, los espectáculos musicales más envolventes tienen una raíz más allá de las cuestiones económicas, relacionadas con la sociología, la antropología y la cultura que se manifestaron primero en una demanda por otro tipo de expresiones artísticas como el happening, el media art y la performance que fue luego transportado al mundo del espectáculo desde el teatro, la danza y la ópera hasta llegar a los conciertos.

Se pudo reflexionar también sobre la problemática del recital como arte-espectáculo, qué lo define, cómo debe ser esa relación y cómo deben ser sus límites.

El aporte del PG consiste en el estudio y análisis de una nueva área de trabajo para la carrera de escenografía, así como una aproximación reflexiva sobre el qué y el por qué de los espectáculos musicales y su diseño espacial. A partir de dicho análisis, se pudo concluir sobre los aciertos y desaciertos que ocurren en el diseño del espacio escénico en los recitales, así como una aproximación sobre hacia dónde se dirige el desarrollo del área.

A pesar de todo lo que se pudo desarrollar sobre aspectos ya existentes en el diseño del espacio escénico de los recitales, es notorio también debido a la poca información disponible y a su relativamente corta historia que es un campo de trabajo en constante crecimiento y al cual le falta aún un largo recorrido. Se puede presumir, que con el

crecimiento de la especialización de profesionales (un arquitecto no es un escenógrafo), los incrementos de tecnología y los cambios socio-económicos, en algunos años el trabajo del diseñador del espacio escénico en los recitales se encontrará ya establecido y será un campo de trabajo con mayor desarrollo y fuerza (al igual que fue sucediendo en las otras disciplinas en las que participa un escenógrafo o director de arte). A su vez, así como se pudo observar que los conciertos se nutren del cine, el teatro, la danza, la ópera y las artes plásticas, no resultaría sorprendente ver que en un futuro se sigan nutriendo de cada vez más disciplinas, o que se apliquen más códigos de las disciplinas ya implementadas.

Se considera que algunas de las nuevas formas de pensar al espacio escénico buscarán estimular al público de diferentes maneras y, que dicha estimulación será incorporada al diseño del espacio. Los espectáculos deben explorar las posibilidades que se están comenzando a implementar en teatro, como son la utilización de estímulos al sentido del olfato y el tacto, así como la expansión del espacio escénico más allá de los confinamientos del escenario, la intervención e implementación del espacio del público al diseño del espectáculo. A su vez, se puede notar un incremento en la exploración de las posibilidades expresivas del espacio escénico y las diferentes lecturas, así como los grados de dichas lecturas como un espacio más del cual comunicar. También, sería interesante y productivo eliminar todos los componentes que no aportan al espectáculo, sino que tienen un fin puramente efectista. Se entienden como tales a los fuegos artificiales y la pirotecnia, algunos recursos lumínicos así como el sobreuso de las proyecciones. De esta manera, se podrá dar lugar a una mayor riqueza visual mediante elementos que sí aporten, así como transmitir el mensaje de manera más clara para el público, con mayores refuerzos.

A su vez, a partir de lo que se investigó y reflexionó para la realización del ensayo, se pudieron notar algunas falencias en la manera de pensar el espacio escénico en los recitales en comparación con como se trabaja en teatro. Más allá de la diferencia de

lenguajes entre ambos tipos de espectáculos, el espacio escénico en teatro ha tenido siglos enteros para desarrollarse y llegar a lo que es en la actualidad. Teniendo en cuenta la musicalidad de los espectáculos, sería conveniente que se comenzara a jugar con los sonidos que genera cada material, así como tener en cuenta –tal como se comenzó a hacer en teatro- no sólo sus cualidades visuales sino también aquello que no se ve a primera vista, qué simboliza cada material.

Al mismo tiempo, el teatro podría incorporar varios elementos y concepciones del espacio escénico que se trabaja en los recitales, para implementar nuevas maneras de comunicar. Directores como García Wehbi parecieran presentar un acercamiento con puestas como la que se pudo ver en el Festival Internacional de Buenos Aires del 2013 del *Rey Lear* de Shakespeare. En la misma, además de posicionar a la música más allá de cómo banda sonora (pero, a la vez, menor que la música en las obras de teatro musicales), el espacio presentado utilizaba inflables así como un intercambio con el público abierto, hablándoles directamente y dirigiéndose tal como se acostumbra en los recitales. También, se podría comenzar a aplicar la idea de un espacio efímero para un espectáculo efímero, de la misma manera en que se manejan los conciertos. Trabajar desde escenarios y materiales que muten y evidenciar la maquinaria escénica a la mirada del público, utilizarla no sólo como una ruptura de la cuarta pared, sino también como objeto estético. En puestas realizadas en espacios no convencionales también sería interesante el diseño de un escenario que salga de sus formas rectangulares y se juegue con el mismo como elemento creativo y no sólo como sostén para la creación. Probablemente, lo que resultaría más útil para los espectáculos teatrales sería la implementación del concepto del ritmo de los cambios escénicos, de la puesta, de un ritmo rector para todo el espectáculo.

Lista de referencias bibliográficas

- Blas Gómez, F. (2010) *Arquitecturas efímeras: Adolph Appia, música y luz*. Buenos Aires: Nobuko.
- BBC (2007) *The Pink Floyd Story: Which one's Pink?*
- Calmet, H. (2003) *Escenografía: escenotecnia - iluminación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Copeau et al (1970) *Investigaciones sobre el espacio escénico*. Madrid: Alberto Corazón.
- Forero López, E. M. (2013) *Nuevas Tecnologías en el espectáculo en vivo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 29/6/13 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1603.pdf
- Frith, S. (2012) *Live Music 101 #1 – The Materialist approach to live music*. Recuperado el 5/10/13 de <http://livemusicexchange.org/blog/live-music-101-1-the-materialist-approach-to-live-music-simon-frith/>
- Haro, J (2012) *Conciertos audiovisuales experiencias sinestésicas*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyectos de Exploración de la Agenda Profesional.
- Holding, E (2000). *Staged architecture. A monograph on the work*. West Sussex: Wiley Academy.
- Iriarte Nuñez, A. (1998) *Lo teatral en la obra de Shakespeare. Análisis de algunos aspectos escénicos en los dramas del isabelino, vistos a la luz de la teoría teatral del siglo XX*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Itten, Johannes (s.f.) *Arte del Color*. México: Noriega Limusa.
- Kronenburg, R. (2012) *Live Architecture: Venues, Stages and Arenas for Popular Music*. Oxford: Routledge.
- Mason, N. (2005). *Inside Out. A personal history of Pink Floyd*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Muecke, M. W. (2007) *Resonance: Essays on the intersection of music and architecture*. Ames: Culicidae Architectural Press. London: John Wiley.
- Noriega, M. S. (2011) *La comunicación visual del rock*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación. Recuperado el 16/8/2013 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/238.pdf
- Pavis, P. (1998) *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2000) *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.
- Rosenzvaig, Marcos (2012) *Las artes que atraviesan el teatro*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Sirlin, E. (2005) *La luz en el teatro, manual de iluminación*. Buenos Aires: Atuel.

Tito Egurza (2010) Recuperado el 21/6/2013 de
http://www.titoegurza.com.ar/TITO_EGURZA.htm

Universidad de Palermo (2009) *Hacer ópera es un trabajo sucio*. Recuperado el 4/10/2013 de
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=428

Universidad de Palermo (2013) *El video y su relación con las artes performativas*. Recuperado el 3/10/2013 de
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=4273

Webster, E. (2012) *Venue typologies: an overview*. Recuperado el 1/4/2013 de
<http://livemusicexchange.org/blog/live-music-101-4-venue-typologies-an-overview-emma-webster/>

Bibliografía

- Blas Gómez, F. (2010) *Arquitecturas efímeras: Adolphe Appia, música y luz*. Buenos Aires: Nobuko.
- BBC (2007) *The Pink Floyd Story: Which one's Pink?*
- Calmet, H. (2003) *Escenografía: escenotecnia - iluminación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Copeau et al (1970) *Investigaciones sobre el espacio escénico*. Madrid: Alberto Corazón.
- Forero López, E. M. (2013) *Nuevas Tecnologías en el espectáculo en vivo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1603.pdf
- Freedland, N. (1974). *Chip Monck, Tells How He Wires Giant Events For Light/Sound*. Billboard [Revista en línea] Publicación 2 de noviembre de 1974. Recuperado de http://books.google.com.ar/books?id=IAkEAAAAMBAJ&lpg=PA32-IA5&dq=Chip+Monck&pg=PA32IA5&redir_esc=y#v=onepage&q=Chip%20Monck&f=false
- Frith, S. (2012) *Live Music 101 #1 – The Materialist approach to live music*. Recuperado de <http://livemusicexchange.org/blog/live-music-101-1-the-materialist-approach-to-live-music-simon-frith/>
- Frith, S; Brennan, M; Cloonan, M; Webster, E. (2013) *The history of live music in Britain, Volume 1: 1950-1967: From Dance Hall to the 100 Club*. Recuperado de <http://livemusicexchange.org/resources/the-history-of-live-music-in-britain-since-1950-volume-1-from-dance-hall-to-the-100-club-the-history-of-live-music-in-britain-1950-1967/>
- Frith, S; Brennan, M; Cloonan, M; Webster, E. (2013a) *The history of live music in Britain, Volume 2: 1968-1984: From Hyde Park to the Hacienda*. Recuperado de <http://livemusicexchange.org/resources/the-history-of-live-music-in-britain-since-1950-volume-2-from-hyde-park-to-the-hacienda-1968-1984/>
- Frith, S; Brennan, M; Cloonan, M; Webster, E. (2013b) *The history of live music in Britain, Volume 3: 1985-2009: From Live Aid to Live Nation*. Recuperado de <http://livemusicexchange.org/resources/the-history-of-live-music-in-britain-since-1950-volume-3-from-live-aid-to-live-nation-1985-2009/>
- Haro, J. (2012) *Conciertos audiovisuales experiencias sinestésicas*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyectos de Exploración de la Agenda Profesional.
- Holding, E (2000). *Staged architecture. A monograph on the work*. West Sussex: Wiley Academy.
- Iriarte Nuñez, A. (1998) *Lo teatral en la obra de Shakespeare. Análisis de algunos aspectos escénicos en los dramas del isabelino, vistos a la luz de la teoría teatral del siglo XX*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Itten, J. (s/f) *Arte del Color*. México: Noriega Limusa.

Kronenburg, R. (2012) *Live Architecture: Venues, Stages and Arenas for Popular Music*. Oxford: Routledge.

Live Design Online. Recuperado de <http://livedesignonline.com/concerts>

Mason, N. (2005). *Inside Out. A personal history of Pink Floyd*. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Muecke, M. W. (2007) *Resonance: Essays on the intersection of music and architecture*. Ames: Culicidae Architectural Press. London: John Wiley.

Noriega, M. S. (2011) *La comunicación visual del rock*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/238.pdf

Pavis, P. (1998) *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.

Pavis, P. (2000) *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.

Pereja Carrascal, E. (1998). *Escenografía virtual*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Rosenzvaig, Marcos (2012) *Las artes que atraviesan el teatro*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

Rudi Enos Design (2013) Recuperado de <http://www.rudienosdesign.com/>

Sirlin, E. (2005) *La luz en el teatro, manual de iluminación*. Buenos Aires: Atuel.

Studio10A (2010) Recuperado de <http://www.studio10a.tv/>

Stufish. Mark Fisher Studio. (2011) Recuperado de <http://www.stufish.com/index.php>

Tito Egurza (2010). Recuperado de http://www.titoegurza.com.ar/TITO_EGURZA.htm

Todd, A. (2003) *El círculo abierto: los entornos teatrales de Peter Brooks*. Barcelona: Paidós.

Universidad de Palermo (2009) *Hacer ópera es un trabajo sucio*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=428

Universidad de Palermo (2013) *El video y su relación con las artes performativas*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=4273

Webster, E. (2012) Venue typologies: an overview. Recuperado el 1/4/2013 de <http://livemusicexchange.org/blog/live-music-101-4-venue-typologies-an-overview-emma-webster/>

Wynne Wilson, P. (2010). Recuperado de <http://www.peterwynnewillson.com/images/>