



## **ESTRATEGIAS PROYECTUALES. LA LECCIÓN DEL ROCK**

**RUMBO, Felipe**

Taller vertical N°3 de Teoría de la Arquitectura. Facultad de  
Arquitectura Universidad Nacional de La Plata (FAU-UNLP)

### **Resumen**

El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre una realidad que está comenzando a asomar en la Arquitectura con una impronta tan fuerte que ha modificado nuestra manera de percibir y vivenciar la ciudad. La manipulación actual de las imágenes como recurso de diseño espacial nos induce a una nueva dimensión en la que modelo y realidad se fusionan, creando una nueva complejidad fenomenológica. Hemos sido inducidos como sociedad a la época de la imagen como base comunicacional, como molde de la realidad y del modelo como espacio vivencial. Si pudiéramos definir un paradigma del comienzo del siglo XXI, el par imagen-realidad resulta ineludible, imposible de excluir de cualquier explicación que intente definir el espíritu de nuestra época.

Estamos siendo testigos de un cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. Ya no evolucionamos del modelo a la realidad sino del modelo al modelo. Realidad y modelo ya no conforman un par polarizado sino a un mismo nivel. Los modelos han pasado a ser productores de realidad (Eliasson, 2010).

Hoy en día ninguna disciplina en sí misma podría presumir haber quitado el velo del misterioso, complejo y multifacético inicio de este nuevo milenio; el cual nos encuentra con una abrumante cantidad de corrientes de pensamiento que intentan definir su esencia. Los conceptos desarrollados en la actualidad por Arquitectos, Historiadores Filósofos, y Lingüistas para intentar explicar el espíritu de nuestra época, constituyen esfuerzos



que logran tan solo abordar aspectos parciales de ésta.

La lección del rock conforma una reflexión sobre la complejidad del momento que nos toca vivir en el vertiginoso y abrumante comienzo del siglo XXI y el rol que la imagen como argumento compositivo-espacial juega en esta nueva realidad; recorriendo por un lado edificios emblemáticos del *Star system* Europeo y buscando, por el otro, argumentos de contemporaneidad en disciplinas afines a la Arquitectura. Este recorrido nos conduce a las puertas del rock, entendido como un gran catalizador propositivo que a lo largo de la historia ha sabido no solo interpretar, sino también reinventar el espíritu de su época.

Esta condición de la contemporaneidad, que tiene carácter global y que afecta el modo en que nos relacionamos con el tiempo y los espacios -que moldea a su vez los tiempos del espacio-, ha sido interpretada por el rock en las grandes giras globales de las bandas de importancia internacional, conformando un complejo fenómeno en que interactúan imágenes, objetos y espacios- acontecimiento que bien podría servir a la Arquitectura en su constante búsqueda de repertorio.

### **Palabras clave**

Imagen como modelo, Imagen como realidad,  
Materialidad de la imagen, Imágenes interactivas,  
imágenes como huellas

### **Introducción**

En el año 1929, el Arquitecto alemán Mies Van Der Rohe presentó el Pabellón de Barcelona en la exposición internacional explicando al público presente que la arquitectura debe reflejar el espíritu de su época. Mies supo no sólo vislumbrar conceptualmente un cambio en la forma de concebir y materializar los espacios, sino que también pudo plasmarlo en obras que representan un legado invaluable y que aún tienen una vigencia extraordinaria, es decir que han sabido trascender más allá del paradigma que marcó en su momento.



En la actualidad, el vertiginoso inicio del siglo XXI nos encuentra con una abrumante cantidad de corrientes de pensamiento que intentan definir el espíritu de nuestra época. Esto es no sólo desde la Arquitectura, sino desde múltiples disciplinas afines, de las cuales ésta se nutre, como el arte en todas sus expresiones, la filosofía, sociología, la antropología, etc. A lo largo de los últimos veinte años, Arquitectos como Koolhaas, Steven Holl, Jean Nouvel, el grupo Sanaa, Herzog, MVRDV; Peter Einsemann y otros tantos han aportado conceptos desde el campo de la teoría y obras concretas que en algún punto definen y evidencian aspectos que hacen al espíritu contemporáneo. *Paralaje, ciudad genérica, Modernidad líquida, hipermodernidad*, son tan solo algunos de los términos utilizados en un esfuerzo por masticar la indigerible e inabarcable realidad que nos envuelve en estos tiempos.

El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre una realidad que está comenzando a asomar en la Arquitectura con una impronta tan fuerte que ha modificado nuestra manera de percibir y vivenciar el espacio.

Estamos siendo testigos de un cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. Ya no evolucionamos del modelo a la realidad sino del modelo al modelo. Realidad y modelo ya no conforman un par polarizado sino a un mismo nivel. Los modelos han pasado a ser productores de realidad (Eliasson, 2010).

**Imagen 1: Izq.: Modern Tate, Londres. Ollafur Eliasson (2003). Der.: Torre Agbar, Barcelona. Jean Nouvel**



Fuente: ver Referencias de Imágenes.



La intervención de Olafur Eliasson en la Modern Tate Gallery de Londres representa un claro ejemplo del modelo y la realidad fusionados para modificar un espacio. La obra de arte trasciende sus propios límites de representación para conformar una nueva realidad, la de ese sol vibrante que late eterno día y noche en el corazón del invierno londinense, convocando multitudes que se acercan a pasar su tiempo libre en un lugar de encuentro diferente, momentáneamente modificado. Este museo, que es producto del reciclaje de una instalación industrial, ha sido concebido por Herzog & De Meuron como un espacio de uso flexible, que permite albergar usos e intervenciones de todo tipo. Esto colabora a que una intervención sobre éste como la de Eliasson pueda producir un impacto semejante.

Lo real, lo imaginario y lo simbólico se combinan en arquitectura para crear sentido (...).

Crear un volumen que vibra por todas partes sin saber con precisión qué es lo que lo constituye. (...).

Jugar con lo impreciso, lo indeterminado (Nouvel, 2002).

La Torre Agbar, en Barcelona juega con los sentidos de un modo similar al de la intervención de Eliasson, mutando constantemente a partir del juego de luz emitida y proyectada; modificando su perfil, difuminando sus límites para conformar un objeto mutante. Un objeto arquitectónico con carácter urbano que se percibe de mil maneras según las escalas de aproximación del observador y los momentos del día.

### **Objeto acontecimiento vs espacio acontecimiento**

A principios de la década del '70, el psicoanalista Donald Woods Winnicott, escribía en su libro *Playing and Reality* (1971) acerca de la realidad como una construcción perceptiva a partir de la interacción de objetos y fenómenos; entendiendo que los objetos ocupan espacio y los fenómenos ocupan tiempo. Siguiendo esta línea de pensamiento, podemos inferir que la combinación de estas variables podría arrojar múltiples resultados híbridos, algunos de los cuáles resultarían particularmente interesantes de indagar desde esta asumida condición contemporánea de la Arquitectura objetual. Si en algo coinciden las diferentes corrientes de pensamiento arquitectónico contemporáneo de vanguardia, es que hoy en día, y desde hace varios años, la producción global de Arquitectura está principalmente ocupada y preocupada por producir objetos, elementos singulares que ayuden a dar carácter a un espacio urbano y hasta en algunos casos a una ciudad entera. Las Torres Petrona en Malasia de César Pelli, La CCTV de Koolhaas en Beijing, el Museo Guggenheim de Bilbao o, la misma Torre Agbar en Barcelona son tan solo algunos de los infinitos ejemplos de edificios contemporáneos que manipulan las herramientas tecnológicas con que se cuenta en la actualidad para conformar principalmente



objetos de arquitectura con carácter y alcance global. Bien podríamos llamarlos “objetos acontecimiento”.

Ahora bien, en algunos casos, la obra logra trascender esta primera aproximación epidérmica que su condición de objeto acontecimiento le impone, logrando generar un “espacio acontecimiento”, y es en los intersticios de este tipo de espacios que la arquitectura cobra vida y logra un sentido más allá de lo evidente. Los intersticios del objeto son meramente visuales, hacen a la composición de su geometría, mientras que los intersticios del espacio son de carácter vivencial y hacen a la fenomenología de apropiación y uso de esos espacios.

Los casos de la torre Agbar o la Gherkin conforman un claro ejemplo de objetos-acontecimiento, dado que las mismas se presentan como hitos que otorgan una impronta particular al paisaje urbano desde múltiples puntos de vista. Su materialidad altamente tecnológica en la resolución de la envolvente refuerza esta connotación objetual. Sin embargo, cuando nos acercamos caminando a éstos edificios, percibimos que los mismos no reconocen su entorno inmediato ni interactúan de manera apropiada a escala humana. Sus accesos no se encuentran resueltos de una manera articulada. En definitiva, su aporte al espacio urbano radica en conformar una suerte de objetos esculturales diseñados para ser contemplados a distancia, los cuales encuentran un problema más que una potencialidad en su relación con el entorno inmediato a nivel del peatón.

Por otro lado, el caso del Instituto del Mundo Árabe en París, proyectado por el Arquitecto Jean Nouvel e inaugurado a fines de la década del '80, fue presentado al mundo principalmente por su condición de objeto tecnológico a partir de un muro pantalla conformado por paneles que imitan el diafragma de una cámara fotográfica, los cuáles como es sabido, fueron diseñados para manipular la incidencia de la luz en el interior del edificio, dotando al mismo de una atmósfera de penumbra controlada, típica de los espacios de culto Musulmanes. Estos paneles fracasaron estrepitosamente como objetos tecnológicos con un funcionamiento defectuoso y de exuberantes costos de mantenimiento. Sin embargo, nuevamente desde la experiencia de vivenciar sus espacios, resulta evidente que en su propuesta urbana y en su forma de relacionarse con el entorno, el edificio trasciende al día de hoy esa condición de objeto y logra conformar espacios acontecimiento tanto en su interior como en el exterior. La gran explanada de ingreso late rebosante de actividad a metros de la Ille de la Cité y encuentra una escala apropiada con el telón de fondo que el “muro objeto” le otorga.

### **El legado del rock como expresión artística de cada época**

En su libro *Imagen e idea* (1957), el filósofo Herbert Read describe la pintura rupestre del hombre de las cavernas como el legado vital de los primeros



rastros de la condición humana, como la primera expresión abstracta que alcanzó a desarrollar nuestra especie en su estado primitivo. Desde ese entonces y hasta el día de hoy, el pensamiento abstracto devenido en teoría y el arte en todas sus expresiones conforman el motor que empuja a la humanidad en su camino de evolución, en la construcción del ser humano como entidad mutable, cambiante, inquieta y compenetrada en una búsqueda interminable y sensible de saber, sabiduría y comprensión.

El sendero de la evolución se ha acelerado y diversificado estrepitosamente inmerso en aquello que hoy llamamos “hipermodernidad” (Lipovestsky, 2006) dejando como legado actual un individuo masivo, principalmente urbano, cultural y globalizado que consume imágenes e información de manera superpuesta a una velocidad y con una voracidad nunca antes vista. En este contexto, está comprobado que hoy en día el tiempo promedio que el hombre hipermoderno dedica a contemplar expresiones abstractas como la pintura en un espacio de exposición es aproximadamente de tan solo 30 segundos. Mientras que el tiempo de contemplación se reduce drásticamente si la misma imagen es volcada en algún tipo de dispositivo electrónico cualquiera sea su formato. Esta dinámica está relacionada con una necesidad del hombre contemporáneo de superponer estímulos a una velocidad estrechamente ligada a la lógica de los medios audiovisuales. Por otro lado, el exceso de información al que somos expuestos constantemente, no da lugar a espacios y tiempos de contemplación profunda, prolongada/extendida.

Esta condición de la contemporaneidad, que tiene carácter global y que afecta el modo en que nos relacionamos con el tiempo y los espacios -que moldea a su vez los tiempos del espacio-, ha sido interpretada por el rock en las grandes giras globales de las bandas de importancia internacional, conformando un fenómeno de objetos y espacios acontecimiento que bien podría servir a la Arquitectura en su constante búsqueda de repertorio. El rock ha sabido interpretar los conceptos de Olafur Eliasson respecto de la nueva condición en las relaciones entre realidad y representación, fusionándolas para conformar espacialidades temporales itinerantes, las cuales se revelan en los escenarios para espectáculos de última generación.

En mayor o menor medida, la música siempre ha sido reflejo y motor de eso que nos habla Mies en el Pabellón de Barcelona, que es interpretar y representar la condición y el carácter de cada época. Por citar un ejemplo, resulta imposible describir la década del '60 sin hablar de los Beatles y los Rolling Stones; en la influencia de ambas bandas en la cultura urbana, su mensaje, su modo de interpretar y representar un cambio en la forma en que los jóvenes se relacionaban con el mundo a partir de la música. Su legado como el de Mies, Todavía tiene cierta vigencia.

Los conceptos desarrollados en la actualidad por Arquitectos, Filósofos, y Lingüistas para intentar explicar el espíritu de nuestra época, constituyen



esfuerzos que logran tan solo abordar aspectos parciales de ésta. *Hipermodernidad, modernidad líquida, paralaje, porosidad, ciudad genérica, globalización, hiperconectividad, realidad virtual, sustentabilidad, capitalismo estético* etc; constituyen algunos ejemplos de estas aproximaciones parciales al indomable y vertiginoso espíritu de la condición contemporánea. Los espectáculos de rock conforman un fenómeno en el que convergen todos estos conceptos, los reflejan, se alimentan de los mismos, los reformulan y hasta en algunos casos los reinventan. Se crean fenómenos de espacio y tiempo con una densidad muy particular, donde realidad y modelo se fusionan a un mismo nivel con una eficacia contundente. La constante disconformidad que conlleva el rock en su esencia lo empuja a poner en crisis constantemente los órdenes preestablecidos y a crear infinitamente nuevos espacios de identidad.

Podríamos intentar enumerar algunas de las premisas básicas que movilizan y ordenan estos principios organizándolos en una suerte de “lecciones” a partir del seguimiento de un grupo de trayectoria internacional como la banda Irlandesa U2 en las giras internacionales que brindó a lo largo de los últimos treinta años.

### ***Lección 1º: Espacio mutante + hiperconectividad***

*U2 - Popmart tour - 1997-98*



Los espectáculos de rock se gestan a partir del principio de que el público se conforma de una comunidad de espectadores que son participantes activos del show, a diferencia del espectador de cine o televisión, inclusive muchos más activo que el espectador del teatro tradicional. En este caso, la fenomenología se da lugar a partir de la interacción de la banda con su público. Para que esta interacción no decaiga durante un desarrollo promedio de al menos dos horas no resulta suficiente el devenir de los contenidos musicales. La primera lección del rock en términos de composición del espacio proviene de asumir esta



condición del individuo contemporáneo que dedica escasos segundos a la contemplación. De modo que para poder mantener la atracción es preciso montar un espectáculo con un fuerte contenido visual, componiendo un espacio que tenga la capacidad de mutar y que sea de carácter multifuncional. Los sentidos son manipulados de manera intencionada para producir una superposición de estímulos que mantenga capturado al público. Es preciso diseñar recursos de apropiación del espacio que permitan verificar esta necesidad de mutar constantemente. Existen ejemplos de teatro experimental o alternativo como *De la guarda* o *Fuerza Bruta* que son desarrollados desde hace ya varios años por éstos grupos que trabajan a partir de conceptos similares a los de los espectáculos de rock.

La gira Zoo TV, de la banda Irlandesa U2 (1992-1993), fue diseñada a partir de un concepto de dispersión por superposición de estímulos. El escenario se compone a partir de volúmenes particionados y escalonados a diferentes niveles, complementados por diversas torres y una innumerable cantidad de pantallas de TV de múltiples tamaños. La superposición de imágenes con mensajes diversos circula a una velocidad que hace imposible que puedan ser procesadas por el espectador, apenas sí percibidas. La manipulación de los efectos de iluminación nunca devela las formas del escenario en su totalidad. El mismo se va redefiniendo constantemente con el devenir del show. Por momentos resulta difícil ubicar visualmente a los miembros de la banda, estos son absorbidos, devorados por la máquina espacial de dispersar a grandes velocidades que ellos mismos han pergeñado.

Por contraste, se producen espacios y momentos de retraimiento en los cuales el escenario desaparece en la penumbra y tan solo algún spot ilumina puntualmente al cantante. La banda resurge, se muestra en primer plano y las relaciones de fondo-figura se manifiestan de manera antagónica. El complejo objeto acontecimiento que conforma el escenario se desvanece para dar lugar al espacio acontecimiento en que la figura humana y su mensaje musical se apoderan de un estadio entero con una guitarra acústica y un punto de luz focal. Estos ciclos de contraste se renuevan y se superponen a lo largo de todo el espectáculo.

Este show refleja el claramente el espíritu de la inminente llegada del siglo XXI, el comienzo de la era Hipermoderna que nos anuncia el ensayista Gilles Lipovtesky en su libro *Tiempos hipermodernos* (2006) como una exacerbación y una aceleración de los fenómenos de la modernidad. A su vez refleja y proyecta el nacimiento de Internet como un fenómeno de masas, donde las capas de información se solapan y entrelazan en una red infinita de relaciones fugaces. Zoo TV fue la primera gira de rock transmitida en vivo por Internet.

Siguiendo los pasos de esta banda Irlandesa, arribamos a la gira Por Mart Tour (1997-1998), realizada cuatro años después de Zoo TV. En este caso los conceptos que moldearon el carácter de la gira anterior ya no servían como



recurso de foco de atracción y conformación del espacio acontecimiento. Esto refleja la inminente necesidad del sujeto contemporáneo de ser estimulado de una manera diferente, constantemente novedosa. El acontecimiento se produce solo si existe algo nuevo que reemplace lo antecedido. De modo que esta vez, al servicio de los avances tecnológicos, la gira desarrolló la primera pantalla gigante de LED, la que conforma el puntapié inicial para una nueva impronta de emblemáticos espacios urbanos como Picadilly Circus en Londres, times Square en Nueva York o incluso la avenida 9 de Julio en los alrededores del Obelisco en la ciudad de Buenos Aires, la cual de a poco se consolida en esta línea audiovisual estética.

Esta vez las formas que componen el espacio del escenario son más simples, de pocas líneas con grandes trazos. La banda pasa a formar parte de la composición espacial y se recorta como figura siempre presente por delante de la única, gigante, imponente y tecnológica pantalla de LED. En este caso las imágenes continúan circulando a altas velocidades pero son mucho más simples y su lectura resulta más fácil. Las mismas formas que componen el escenario son altamente pregnantes. El mensaje sigue circulando a gran velocidad pero es mucho más legible y decodificable, al igual que la espacialidad del propio escenario. Los efectos de iluminación son producidos mayormente desde la misma pantalla, lo cual nos habla por un lado de la conformación de la espacialidad desde herramientas tecnológicas y por otro lado de la idea de reforzar el contraste con la multiplicidad focal de la gira anterior.

## **Lección 2º: El espacio acontecimiento vale más que el objeto**

### ***Imagen 2: U2 Elevation tour (2001)***





### **U2 – Vertigo Tour (2005-2006)**



Fuente: ver Referencias de Imágenes.

Las dos siguientes giras (Elevation tour 2001 y Vertigo tour 2005-2006) de U2 conforman un proceso de transición hacia el desarrollo de una espacialidad diferente que les ha demandado una década de evolución y aprendizaje. La concepción del escenario y sus espacios se gesta a partir de una búsqueda de apropiación diferente del entorno inmediato, un cambio de escala para lograr un acercamiento hacia el público. Los escenarios ya no presentan una forma única preconcebida, como hasta ahora habían sido diseñados a lo largo de la historia del rock, sino que en este caso presentan un grado de mutabilidad en su montaje, el cual les permite apropiarse de una manera más flexible de la arena de los distintos estadios, según su conformación. En definitiva, el escenario comienza a reconocer el entorno en que se implanta y a modificar su geometría en función del mismo para buscar un objetivo concreto. Así, trasciende la mera cuestión de montaje escenográfico con una lectura mucho más arquitectónica del espacio.

Como siempre la tecnología hace punta acompañando con pantallas de led que en primer lugar flotan suspendidas (Elevation tour), siendo que en la siguiente gira (Vertigo tour) pasan ya a ser móviles y levadizas. Las imágenes proyectadas sobre las mismas interactúan con los movimientos de la banda, así como con los contenidos musicales de una forma completamente novedosa. En la gira Vertigo Tour el montaje de las pantallas es flexible, su composición parece la de un cortinado que cuelga de diferentes maneras, que es permeable a la vista, puede ser atravesada caminando y permite novedosamente que el público que se ubica por detrás del escenario participe



del espectáculo de manera totalmente integrada. En estas giras, la banda logra ahora estar completamente rodeada por el público, ha perdido la espalda, el fondo; comienza ahora a parecer más una escena de circo romano que el típico montaje del espacio figura-fondo del rock tradicional. La masa del escenario no sólo pierde las imponentes espaldas de las giras anteriores, sino que a su vez comienza a estirar los brazos, a mezclarse con el público, envolverlo de a poco con una delgada pasarela que mutará infinitas veces según la apropiación que de la misma la banda vaya haciendo a lo largo del show o de los efectos que los juegos de luz produzcan. Al albergar parte del público dentro de las pasarelas, incluyéndolo dentro de la misma conformación de la escena, el objeto acontecimiento resigna presencia, baja su escala y su impronta para dar lugar al espacio acontecimiento. La superposición de estímulos visuales es una temática constante en estas giras, lo que va mutando son los canales de comunicación.

El proyecto no construido del teatro total del Arquitecto Walter Gropius (1927) constituye un interesante antecedente que, propone un escenario flexible en tres formatos diferentes y un público que rodea al mismo de diferentes maneras según la conformación resultante de la escena. Este proyecto a su vez propone re-elaborar el concepto de escenografía como estructura de apoyo.

La gira Vertigo tour consolidó una concepción diferente en la forma de montar espacios de entretenimiento que entre otras cosas influyó en las escenografías de los shows televisivos. Sin embargo, cabe señalar que estos resultados eran obtenidos en los estadios cubiertos, donde la estructura de techos permitía montar elementos de sonido e iluminación “flotantes”, mientras que en los grandes estadios abiertos la conformación espacial del escenario continúa siendo de tipo tradicional, con una espalda y un frente algo más flexible.



### Lección 3°: Las lecciones del rock son descartables

#### **Imagen 3a: U2 360° Tour (2010-2011)**



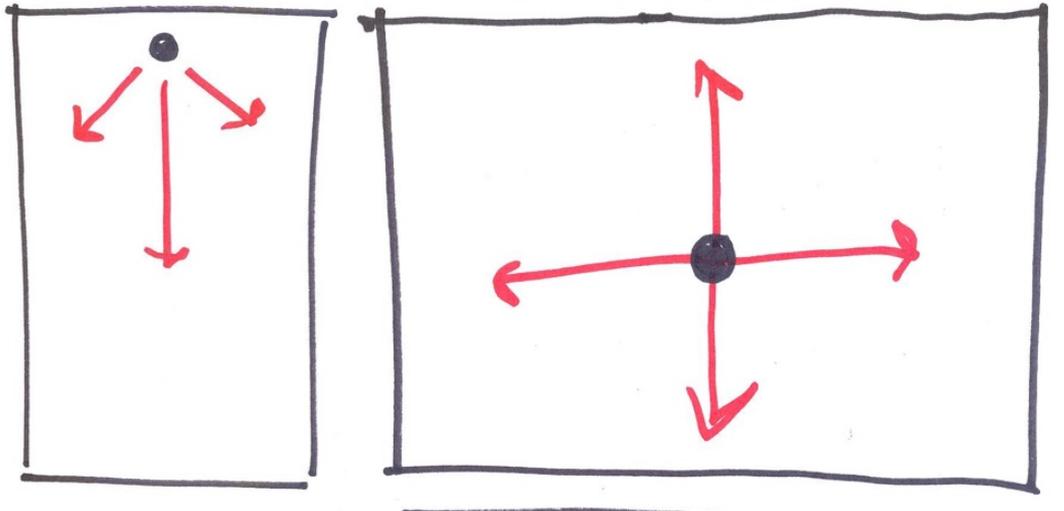
Fuente: ver Referencias de Imágenes.

En sus escritos sobre las teorías científicas, el físico-teórico, filósofo e historiador Thomas Kuhn, nos habla acerca de una construcción del conocimiento que no conforma un proceso de acumulación, sino más bien una superposición de revoluciones en su libro *La estructura de las revoluciones científicas* (1962). Siguiendo esta línea de pensamiento, el rock como entidad ha dejado claro que la construcción de su evolución está estrechamente ligada a la idea de ruptura en la continuidad, a la necesidad de reinventarse constantemente y mostrarse diferente. Un mismo mensaje cambia radicalmente según la forma en que lo contamos. Un mismo espacio muta sensiblemente según la forma en que lo apropiamos. El rock como expresión artística tiene la capacidad de mutar a una velocidad mucho mayor que la Arquitectura, puede reinventarse y descartarse como le plazca. La Arquitectura tiene otras obligaciones, sin embargo, más allá de su condición inicialmente diferente, las expresiones artísticas siempre han nutrido e influido sobre nuestra disciplina de múltiples maneras.

La gira 360° de U2 (2009-2011) es considerada como una de las más grandes de la historia del rock. El concepto que le da carácter tiene, ante todo, un fundamento espacial arquitectónico. Luego, la tecnología se pone al servicio de la idea. Este es el resultado de una evolución continua de rupturas y transgresiones. El mensaje esencial que la banda transmite no cambia desde hace ya varias giras, lo que cambian son los canales de comunicación y con ellos la forma de componer el espacio que alberga el acontecimiento.



**Izq.: Escenario tradicional. Der.: Escenario 360°**



En esta ocasión, con la ayuda del Arquitecto Mark Fisher, la banda rompe con la tímida búsqueda de acercamiento al público con que moldeó los dos tours anteriores para producir un objeto acontecimiento con una impronta visual nunca antes vista y con una capacidad muy particular de albergar y dar vida al espacio acontecimiento. La relación figura-fondo que ya comenzaba a desdibujarse en las giras anteriores, en este caso se rompe por completo al trasladar el escenario al centro geométrico del estadio. Dos pasarelas definen las circunferencias interior y exterior las cuales ayudarán durante el recorrido del show a tensionar de diferentes maneras la percepción de la escala del objeto a partir de la forma en que van siendo apropiadas por los cuatro integrantes de la banda. La figura ya no tiene fondo, el escenario es permeable y tiene múltiples frentes.

Para poder hacer posible esta idea de espacio central han diseñado tecnología de iluminación, visualización y sonido que no existía en el mercado. Los equipos de profesionales que conciben y desarrollan materialmente este tipo de espacios son multi-disciplinarios, implican un trabajo mancomunado de Arquitectura, Ingeniería, manejo de sistemas, de redes, técnicas en sonido e iluminación, montaje, etc. Los escenarios son de una complejidad tal que no alcanza uno solo para poder acompañar el vertiginoso ritmo de un tour global. Se desarrollan dos y en algunos casos, hasta tres escenarios que arriban a destino con una antelación milimétrica para anticipar el recorrido de la banda.



**Imagen 3: U2 360° Tour (2010-2011)**



“La garra”, como fue apodado este imponente escenario, no fue concebida para mostrar una espacialidad única. Si bien su impronta escultórica tiene una presencia difícil de modificar en una primera aproximación visual, todos los argumentos que las lecciones que el rock ha dado hasta aquí se mezclan y solapan para dar al escenario una espacialidad mutante, flexible, cambiante. Para esto, los efectos de luz y la espacialidad que aporta la pantalla de LED levadiza juegan un rol preponderante, siempre acompañando una estudiada apropiación del escenario que la banda desarrolla de manera dinámica a lo largo de su presentación. El rock no se olvida jamás que el hombre de hoy se alimenta de la sorpresa pero más aún lo hace del cambio; de modo que el más imponente de los objetos puede quedar rápidamente obsoleto si no es capaz de mutar y mostrar facetas diferentes. El escenario tensiona constantemente su composición espacial a partir de la dinámica que el espectáculo desarrolla, percibiéndose como resultante un número ilimitado de geometrías espaciales.

No obstante, más allá de la innovación tecnológica y de la propuesta espacial sin precedentes, la garra presenta un punto débil. La integración del público que invade los intersticios del escenario desde hace ya varias giras, hace que en este caso, quien se encuentre dentro del perímetro entre las pasarelas, así como aquellas personas que se arrimen a la circunferencia mayor, se encuentren demasiado cerca del objeto como para tener una visión en foco de gran parte de lo que acontece. En otras palabras, las escalas de aproximación a semejante maquinaria espacial hacen que haya una franja de aproximación media y extendida de gran calidad y varios puntos de cercanía que quedan irónicamente fuera del cuadro principal del espectáculo. Esta distorsión espacio-acontecimiento no ocurre en ninguna de las giras anteriores.

Estas lecciones que por momentos se presentan o materializan de maneras radicales o hipertecnológicas no deben necesariamente ser tomadas o



trasladadas al campo de la Arquitectura de manera lineal; pero bien pueden ser utilizadas como herramientas conceptuales que nos permitan acercarnos al diseño de los espacios arquitectónicos con una mirada diferente.

La Arquitectura se ha planteado a lo largo de su historia la posibilidad de generar espacios mutables, poli-funcionales, dotados de una espacialidad dinámica. Innumerables ejemplos contemporáneos o históricos avalan este concepto. El mismo panteón de Roma ha conformado un espacio que desde su concepción nunca ha quedado en desuso y que ha sabido albergar diferentes, múltiples y dispares funciones. Por otro lado, el orificio de su óvalo cenital modifica constantemente la percepción de su espacialidad de acuerdo al recorrido que el sol dibuja a diario en su interior. Su contrapartida bien podría ser la del Partenón de Grecia, el cual ha sido diseñado a la perfección como un objeto a ser percibido fundamentalmente de una manera frontal y estática.

La Torre Eiffel, conforma un objeto singular que gracias al efecto de la tecnología ha mutado la impronta visual con que fue originalmente concebido. En la actualidad su silueta serpentea fugazmente por las noches gracias al efecto de iluminación que le otorga el montaje de miles de puntos de luz sincronizados, conformando de alguna forma un objeto acontecimiento del espectáculo.

El legado más valioso de las lecciones del rock radica en la vigencia de las herramientas y los canales de comunicación que son utilizados para transmitir su mensaje. En cómo el espacio y el acontecimiento que en él se dan son manipulados con argumentos de un alto grado de contemporaneidad que trasciende las meras cuestiones escenográficas de montaje y de efectos visuales, permitiéndonos acercarnos a la problemática de incorporar la imagen al diseño de espacios desde una mirada diferente.

En su libro *Parallax* (2000), el arquitecto norteamericano Steven Holl toma un concepto utilizado en astrología para intentar dar un vuelco de contemporaneidad en su aproximación a la teoría de la Arquitectura. La paralaje, en términos científicos, es la variación de las relaciones espaciales de un grupo de objetos como consecuencia del cambio de posición del observador. En otras palabras, Holl nos está sugiriendo que para poder tener una mirada contemporánea sobre la disciplina, es preciso posicionarse sobre una temática desde múltiples puntos de vista, obteniendo miradas superpuestas, solapadas, que nos permitan construir un cuerpo de ideas más complejo y diverso.

Esta microscópica aproximación que hemos realizado espiando por el ojo de una cerradura al mundo del espectáculo busca crear argumentos en alguna medida paralácticos a partir de construir un punto de vista diferente, una mirada más abierta frente la problemática del hacer de la disciplina contemporánea.

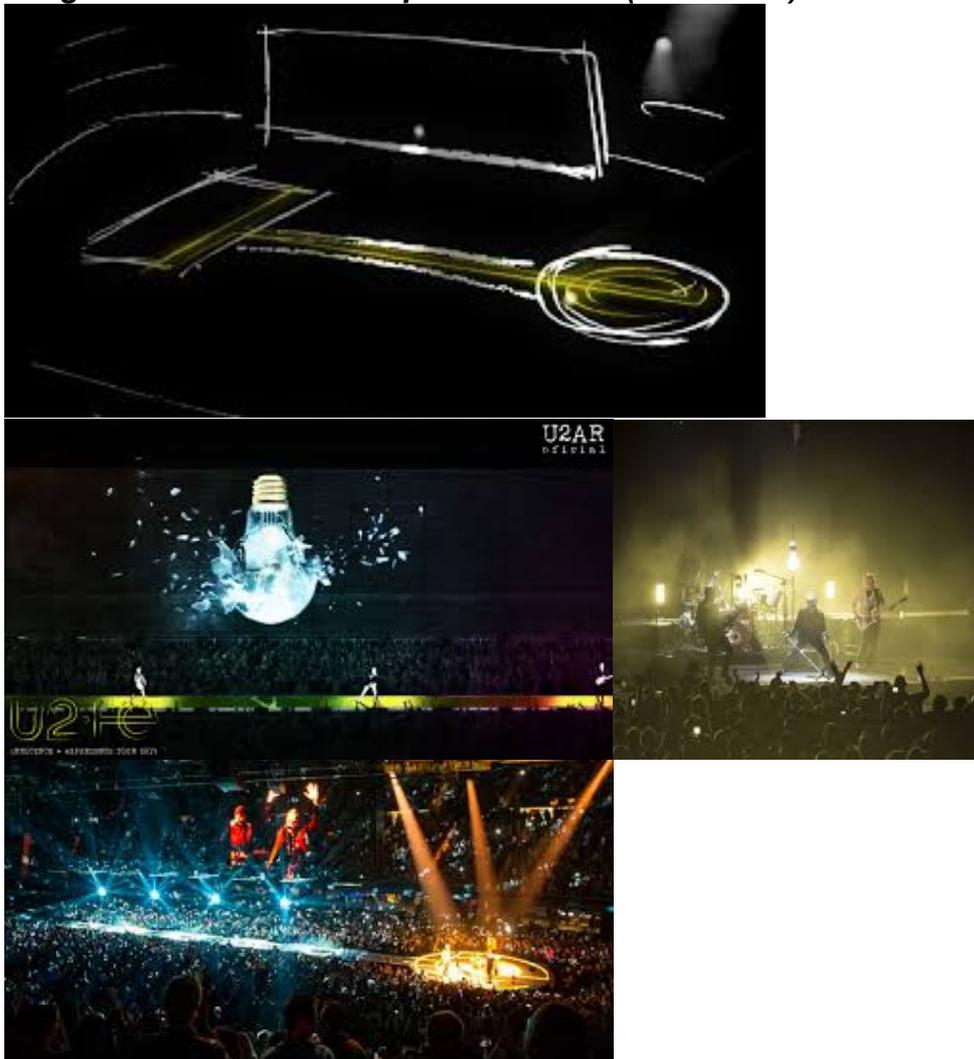


Es la misma mirada que el Arquitecto Marck Fisher (diseñador el escenario para la gira “Big Bang Tour” de los Rolling Stones y diseñador del escenario 360° de la gira de U2), supo desarrollar para poder montar un espectáculo desde una espacialidad diferente.

#### **Lección 4°: De síntesis mutantes y pantallas arquitectónicas**

En su gira “Innocence & Experience Tour” (2015-2016) la banda logra dar un nuevo y definitivo vuelco al diseño del espacio escenográfico arribando finalmente a la gira en que el escenario virtualmente desaparece.

#### ***Imagen 4: Innocence & Experience Tour (2015-2016)***





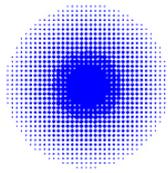
A partir de elementos geométricos básicos de composición como el punto, la línea y el plano, en esta ocasión se desarrolla un escenario que ocupa el centro de la arena del estadio. Inicialmente despojado, tan solo compuesto de una sencilla, delgada y extendida pasarela que conecta dos pequeñas cabeceras. Los elementos de sonido e iluminación son mínimos gracias al avance del desarrollo tecnológico resultando visualmente imperceptibles en la escala del montaje general. La combinación de todos estos elementos minimalistas desnuda a la banda en la cruda imagen de sus propias siluetas, aparentemente abandonadas a su suerte sobre el escenario, casi sin apoyo visual; en contraste con el imponente y casi barroco escenario de la gira anterior.

#### ***Imagen 4: Innocence & Experience Tour***



Fuente: ver Referencias de Imágenes.

Sin embargo, las lecciones previas han dejado claro que esta primera aproximación de la banda a su público sin intermediarios espacio-visuales no es sostenible a lo largo de todo un show; y es ahí el momento en que flotando suspendida en el lejano techo del estadio de turno, comienza su descenso una pantalla lateral de led, de doble frente, traslúcida, que a su vez conforma una pasarela sobre la cual los artistas circulan, tocan sus instrumentos e interactúan con las gigantografías visuales que este nuevo juguete hiper-tecnológico proyecta sin cesar. Es decir, la pantalla ahora conforma un espacio



construido, flexible, móvil e interactivo; en otras palabras, conforma el corazón del espacio y del acontecimiento del show.

En algún punto, las imágenes han dejado de conformar meras proyecciones para pasar a construir espacios interactivos. Nuevamente modelo y realidad se fusionan según la consigna que Eliasson nos brinda al comienzo de esta reflexión. Las múltiples posiciones que esta pantalla toma durante el desarrollo del show son las que alimentan el argumento de tensionar el espacio de maneras diversas para captar y no perder la atención del inquieto consumidor.

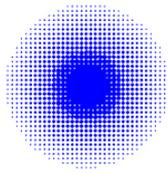
#### ***Imagen 4 Innocence & Experience Tour***



Fuente: ver Referencias de Imágenes.

#### **Rock y Arte siempre a la vanguardia**

Incorporado el concepto de concebir una espacialidad diferente, la tecnología puede hacerse a un lado y la fenomenología puede seguir presente. La Bienal de Venecia de 2011 fue testigo de esto de la mano de Urs Fisher, artista plástico que pateó el tablero de la representación con sus esculturas de parafina mutantes, las cuales se presentan con una estética de aproximación similar a la del David de Miguel Ángel. Sin embargo, al haber sido moldeadas en parafina, la exposición controlada al calor de la iluminación las derrite progresivamente dando lugar a una estética, una impronta y una polémica sin precedentes. No solo la escultura se derrite dando lugar a formas de caverna, chorreando estalactitas; sino que también el hiper-realista observador de parafina se derrite a la par. Una clara metáfora de que las cosas ya no son



como el arte en su concepción clásica las imaginó. El arte contemporáneo no es melancólico, es un festejo del presente sin nostalgia por lo perdido. El observador que no va de la mano perece, queda relegado.

**Imagen 5: Urs Fisher - Bienal de Venecia 2011**



Fuente: ver Referencias de Imágenes.

Pensemos en una Arquitectura contemporánea, con memoria pero sin nostalgia, perenne pero mutante, presente, mutli-disciplinar y sensible; conceptual y con sentido. Pensemos una Arquitectura que como el arte contemporáneo, como Mies en su tiempo, aprenda a reflejar el complejo y multi-facético espíritu de nuestra época.

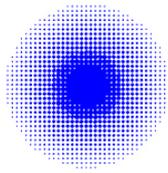
## **Bibliografía**

Eliasson, Ö. (2010) "Los modelos son reales". Recuperado de:

<https://375gr.wordpress.com/2010/03/31/olafur-eliasson-los-modelos-son-reales/>

Holl, S. (2000) *Parallax*. New York: Princeton Architectural Press.

Kuhn, T. (1971 [1962]) *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Fondo de cultura económica



Lypovetsky, G. (2006) *Tiempos hipermodernos*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Nouvel, J. (2002): "Revista El Croquis" N°112/113. Madrid: Ed. El croquis.

Read, H. (1957): *Imagen e idea*. Fondo de cultura económica, México

Winnicott, D. W. (1971) *Playing and Reality*. Gran Bretaña: Tavistock Publications.

### **Referencias de imágenes según orden de aparición**

Imagen 1:

Modern Tate - Londres. Olafur Eliasson <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project>

Torre Agbar, Barcelona. Jean Nouvel

<https://www.google.com.ar/search?q=torre+agbar+imagenes> + Foto del autor

Imagen 2

U2 - Elevation Tour (2001) En:

<https://www.google.com.ar/search?q=u2+elevation+tour&tbm>

U2 - Vertigo Tour (2005-2006) En:

<https://www.google.com.ar/search?q=u2+vertigo+imagenes&tbm>

Imagen 3

U2 360° Tour (2010-2011) En:

<https://www.google.com.ar/search?q=u2+360+tour+imagenes.&tbm=isch&imgil>

Imagen 4 a y b

Innocence & Experience tour (2015-2016)

<https://www.google.com.ar/search?q=Innocence+and+experience+tour+imagenes&oq=Innocence+and+experience+tour+imagenes&aqs>

Imagen 5

Urs Fisher. Bienal de Venecia 2011

<https://www.google.com.ar/search?q=urs+fisher+bienal+de+venecia+imagenes&oq=urs+fisher+bienal+de+venecia+image>