



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO
LICENCIATURA EN DISEÑO TEATRAL

**EL ROL DEL DISEÑADOR TEATRAL EN CONCIERTOS DE MÚSICA
INCIDENTAL**

Memoria para optar al Título de Profesional de Diseñadora Teatral

Nataly Troncoso Valdés

Profesor Guía: Dr. Rodrigo Bruna

Departamento de Teatro

Universidad de Chile

Septiembre, 2024

Santiago, Chile

A mi madre Wanda Valdés

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría expresar mi profundo agradecimiento a quienes me brindaron la libertad absoluta de tomar decisiones y depositaron su confianza en mi trabajo. Sin el respaldo de la Academia de Música Pedro Aguirre Cerda y TheGeekorchestra, esta memoria no existiría.

En el ámbito académico, deseo reconocer y agradecer a mis profesores Rodrigo Bruna y Ricardo Romero por su inquebrantable paciencia, sus valiosas correcciones y su sabiduría a lo largo de este proceso.

Mi agradecimiento eterno a mi hija Diana, quien sacrificó su crianza para apoyarme en la culminación de este proceso y siempre ha sido mi inspiración para completar mis estudios.

A mi compañero Luis, quien me brindó su apoyo incluso en mis momentos más difíciles, impulsándome cuando yo ya no podía más, aun en medio de su propio agotamiento, y nunca perdió la fe en mí.

A mis amigos Raúl y Camila, quienes siempre me alentaron a seguir estudiando y a esforzarme por mi felicidad, ofreciéndome un refugio cuando no tenía hogar.

A mis amigas Daniela, Paloma y Thania por brindarme su amor, cariño y apoyo durante los años más estresantes de la carrera.

A mi amiga Carla, cuyo apoyo fue fundamental para superar el tercer año y a quien veo como un modelo a seguir en mi camino profesional.

A mi amiga Ale, quien generosamente compartió su conocimiento sobre visuales conmigo y nunca dudó en brindarme su ayuda, incluso cuando ocupábamos roles similares.

Por último, pero no menos importante, quiero honrar una vez más a mi madre, quien falleció con la creencia firme de que podía lograr terminar esta etapa y que seguramente estaría orgullosa al verme concluirla.

RESUMEN

Este proyecto de investigación surge de mi experiencia de práctica inmersa en el contexto de música incidental, en el cual cumplí mi rol como diseñadora teatral para llevar a cabo una puesta en escena integral en la que se vincula música e imagen. Es bajo este contexto que surge mi interés personal por explorar nuevas herramientas tecnológicas que pudieran ayudarme a abordar los desafíos que surgieron durante dicha labor. A partir de esta vivencia surgieron preguntas sobre el rol del diseñador teatral y cuál es el aporte que pueden generar las escenografías digitales y narrativas visuales en la experiencia del espectador.

Para comprender a cabalidad este problema fue necesario realizar una primera revisión bibliográfica que abordó la relación entre imagen y sonido desde el punto de la audiencia. Esta revisión permitió constatar cómo el trabajo multidisciplinar desempeña un papel fundamental en estas nuevas puestas en escena, y la forma en que el diseñador teatral juega un rol de mediador crucial entre las artes escénicas y las musicales.

La metodología utilizada respondió a un modelo cualitativo centrado en generar una narrativa que abordase el problema de estudio. Las técnicas de recolección se centraron en la realización de notas de campo y entrevistas semiestructuradas realizadas a profesionales tanto de las artes escénicas como de las artes musicales.

Los resultados obtenidos con esta investigación subrayaron la importancia de destacar el papel fundamental del diseñador teatral en los conciertos de música incidental. Es sin duda el enfoque multidisciplinar en la puesta en escena musical lo que lleva a una narrativa coherente, pudiendo así ser superadas las limitaciones técnicas por medio de la colaboración entre ambas disciplinas, abriendo un nuevo abanico de posibilidades para revitalizar la música docta a través de la música incidental.

Palabras claves: Escenografías digitales, narrativas visuales, música incidental, diseño teatral.

ÍNDICE

Introducción	6
1. Entre notas y escenarios	
1.1. Escenografías digitales	13
1.2. Música incidental	19
1.3. Lo multidisciplinar	23
2. Escenografía digitales y narrativas visuales	
2.1. Contextualización: concierto Harry Potter sinfónico	28
2.2. Sistema de organización: guiones	35
2.3. Narrativas visuales y escenografías digitales	42
2.4. De lo teatral en lo musical	50
3. Conclusiones	55
4. Bibliografía	58

INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge del interés por explorar las diversas posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas. Esto, con el fin de identificar aquellas que puedan ampliar el repertorio de recursos disponibles para los diseñadores teatrales, permitiéndoles enfrentar los desafíos de distintos espacios escénicos.

Desde los inicios del teatro moderno, las artes escénicas y musicales han buscado en las nuevas tecnologías una fórmula para satisfacer las demandas de un público que busca experiencias cada vez más vividas. Dentro de este contexto, la exploración del modelado 3D surge como una solución para aquellos espectáculos, particularmente los musicales, en donde la creación de escenografías desafía las limitaciones físicas o donde el espacio disponible impide el uso de escenografía convencional. Esta tecnología en particular ofrece un abanico infinito de posibilidades no solo en términos visuales, sino también en su capacidad de adaptación a una variedad de espacios escénicos.

En la actualidad, el modelado tridimensional se utiliza para crear narrativas visuales en conciertos de música popular. Este es el caso de conocidas bandas como Daft Punk, Muse o festivales de música como Coachella. A nivel nacional podemos mencionar el trabajo realizado por la diseñadora gráfica y VJ Abril Sepúlveda para la presentación de Paloma Mami en la última versión del Festival de la Canción de Viña del Mar (2023).

Si bien en el caso de la música docta no podemos encontrar tantos ejemplos de propuestas escenográficas 3D, sí podemos hallar algunas propuestas de este tipo en la ópera. Tal es el caso de la cantata *Carmina Burana* (2014), obra realizada en el Teatro Romano de Orange, con ilustraciones del historietista francés Philippe Druillet. Esta propuesta escenográfica contó con un mapping¹ realizado por el estudio francés COSMO AV, grupo especializado en la realización de escenografías digitales para música docta y ópera.

Es a partir de esta última referencia que la academia Pedro Aguirre Cerda (PAC)² me solicita la creación de mi primera escenografía digital para el mismo concierto *Carmina Burana*, el cual se realizó en diciembre del 2022 en el Estadio de La Portada, en la ciudad de La Serena.

¹ Mapping: técnica audiovisual que consiste en proyectar imágenes o videos, ya sean en 2D o 3D, sobre superficies reales para generar un efecto de movimiento.

² PAC: academia de música ubicada en la cuarta región que lleva 20 años desde el 23 de diciembre del 2001 ofreciendo un espacio de integración y formación artística integral, entregada de forma gratuita a todos los que quieran ser parte y aprender a desarrollarse por medio del arte, teniendo un total de aproximadamente 250 alumnos repartidos en las diferentes cátedras instrumentales.

Durante el año 2023 tuvo a lugar mi práctica profesional la cual se desarrolló en el concierto “Harry Potter Sinfónico” producido por la PAC. En éste se me comisionó la realización de una segunda propuesta visual con características similares a las del concierto de Carmina Burana, pero en esta ocasión se adicionó un circuito de televisión abierta que mostraría en la pantalla principal a los músicos en escena a la par de las visuales creadas para el espectáculo. En este encargo en particular se usaron dos propuestas digitales que enmarcarían mi trabajo de creación: narrativas visuales y una escenografía digital, la cual, con el recurso de cámaras anteriormente mencionado, fueron el eje de la visualidad para los cuatro conciertos realizados.

Es a partir de esta experiencia que propongo una investigación en torno al papel que juega el diseñador teatral en la creación de propuestas visuales para conciertos de música incidental, ejerciendo como director de escena visual en un espectáculo musical. Surge así desde una necesidad personal el buscar herramientas que puedan facilitar y mejorar la calidad de los conciertos realizados por la PAC, brindándome mayores posibilidades creativas para desarrollar un espectáculo en concordancia con lo que la misma academia desea ofrecer a los espectadores en estos conciertos.

Nuestra formación como diseñadores teatrales nos ha preparado para colaborar estrechamente con actores y directores de teatro. Sin embargo, nuestro acercamiento al área musical es menor, centrado principalmente en la ópera y el ballet. En este ámbito, es innegable que los músicos y directores de orquesta desempeñan un papel fundamental como intérpretes en el escenario. No sólo ejecutan la música, sino que también la interpretan, lideran y transmiten emociones, contribuyendo de manera crucial a la calidad e impacto de la propuesta global que percibe el espectador. Por lo tanto, el trabajo del diseñador teatral en el ámbito musical no es más que otra área de especialización.

En esta área podemos aportar en la creación de mundos visuales, reinterpretando el espacio escénico y estableciendo un diálogo creativo entre la música y la escena, enriqueciendo así la actuación musical al añadir capas de significado y profundidad emocional.

Esto lo podemos hacer también por medio de propuestas lumínicas. En la mayoría de las ocasiones, es un técnico de iluminación quien asume sin muchos conocimientos la creación de un espectáculo lumínico para acompañar a la orquesta en vivo y no un diseñador teatral.

Esto, lamentablemente les resta intencionalidad y narrativa a las piezas interpretadas, reduciendo la iluminación a una función práctica, a “alumbrar” o ser un accesorio más que una pieza significativa capaz de potenciar el cómo el espectador percibe la puesta en escena musical. Esto subraya la necesidad de una mayor integración de la visión teatral en la experiencia musical en vivo, lo cual debiese ser un próximo paso en nuestro desarrollo profesional.

Al momento de realizar una búsqueda nacional de autores que pudieran sustentar mis metodologías y hallazgos, me encontré con un vacío teórico y práctico. Es además un campo que se sustenta principalmente en el hacer y la práctica en sí misma, por lo que la gran cantidad de disciplinas que están abarcando la creación de narrativas visuales y escenografías digitales (podemos encontrar diseñadores gráficos y actores desempeñándose en estos roles) y la poca información disponible sobre diseñadores teatrales ejerciendo en esta área son sólo algunas de las razones por las cuales se imposibilita encontrar escritos sobre el tema. Es por ello que la bibliografía utilizada no abarca el área per se, sino que toma aquellos temas similares que puedan aplicarse a esta área, y teniendo en cuenta lo mencionado inicialmente en este párrafo, abarca en su mayoría a autores extranjeros (Kandinsky, 1996, Klačic, 2006, Reaney 2002, Teir, 2020, Zorita-Aguirre, 2020).

En contraste, las entrevistas se realizaron a diseñadores teatrales y profesionales chilenos. Estas entrevistas fueron necesarias porque mi área de especialización requería los puntos de vista de artistas que trabajasen localmente, para así poder contrastar con mi propia experiencia y práctica.

A partir de esta revisión surgieron preguntas que guiaron la investigación, tales como, ¿Qué entendemos por escenografía digital y narrativas visuales?, ¿Qué aporte puede generar la inclusión de escenografías digitales y narrativas visuales en conciertos de música incidental?, ¿Cómo pueden las escenografías digitales y narrativas visuales mejorar la experiencia de los espectadores en este tipo de espectáculos musicales? y finalmente, ¿Qué rol cumple el diseñador teatral en la creación de este tipo de propuestas?.

Estos cuestionamientos dieron paso a los objetivos de la investigación, los cuales tienen como principal enunciado comprender el rol del diseñador teatral en conciertos de música incidental. Para abordar este objetivo, se realizó una inmersión en el campo de estudio con

el apoyo de recursos proporcionados por la PAC. Este trabajo colaborativo comenzó en abril de 2023 y culminó con la puesta en escena del concierto “Harry Potter sinfónico” en julio del 2023. Durante esta inmersión, se recopiló y creó material visual, siendo una escenografía digital y 11 vídeos de narrativas visuales el resultado final.

Simultáneamente, se desarrolló una bitácora para recopilar información por medio de un enfoque cualitativo, el cual guio el proceso creativo y sirvió como base para la creación de un guion para la presentación del material visual. Esta bitácora generó anotaciones y fotografías que fueron utilizadas para registrar la investigación en curso y mejorar el material visual antes de su presentación final. En ella, se incorporó un circuito de cámaras en vivo, lo que requirió la creación de un guion detallado para coordinar el ingreso y salida de las imágenes en tiempo real. Este documento se integró a la bitácora y junto con las notas de campo, sirvieron como base para los planteamientos teóricos del proyecto, los cuales tenían como finalidad analizar las problemáticas vinculadas al trabajo del diseñador teatral en el campo de la música incidental.

El proyecto mutó desde el comienzo debido a factores externos. Inicialmente se iba a trabajar con el material original de las películas, pero finalmente se decidió recopilar y generar material desde cero. Por esta razón, fueron cambiando en conjunto con el enfoque inicial del problema de la investigación.

La segunda parte de esta investigación consistió en una revisión bibliográfica de varios autores que atendió a los conceptos de narrativas visuales y escenografías digitales, analizando las posibilidades narrativas que brinda la creación de material digital y cómo pueden aportar en el área de la música docta. Este material buscó esclarecer el vínculo entre tres factores importantes que identifiqué durante mi inmersión en el campo: música, imagen y artistas en vivo. Esta revisión me permitió comprender cómo estos elementos interactúan y se complementan en un contexto escénico, abriendo el camino al concepto de la multidisciplinariedad.

La tercera etapa del estudio se enfocó en el análisis de los datos recopilados en relación con las preguntas de investigación planteadas con el fin de obtener una comprensión más profunda del tema. Además, llevé a cabo entrevistas con dos artistas que se desenvuelven en ámbitos multidisciplinarios: Jorge Legua, actual director de música en la academia PAC, y

Pablo de la Fuente, diseñador teatral de la Universidad de Chile. Ambos están involucrados en la creación de espectáculos que fusionan música y teatralidad.

Las entrevistas se diseñaron para abordar aspectos que no pudieron ser cubiertos por la bibliografía revisada. Su propósito fue corroborar las impresiones e ideas surgidas durante mi propio proceso creativo y trabajo de campo. Las preguntas se centraron en indagar sobre la necesidad de una evolución y colaboración multidisciplinaria entre las artes musicales y escénicas, explorando cómo estas pueden enriquecer la expresión artística en el ámbito musical. Además, me interesó conocer desde qué perspectiva el diseñador teatral podría integrarse de manera más efectiva en la escena musical y justificar su presencia en espectáculos donde tradicionalmente no se considera su participación. Les planteé también si la inclusión de nuevos medios digitales ha atraído a un nuevo público y cómo ha sido la experiencia del público ante estos aportes.

Finalmente podemos encontrar las conclusiones que nacieron de este proceso investigativo, derivadas en consideración de planteamientos surgidos mientras se llevaba a cabo la inmersión en el terreno.

1. ENTRE NOTAS Y ESCENARIOS

En esta sección, vamos a explorar los conceptos básicos que son clave en esta investigación: *escenografías digitales, música incidental y multidisciplinariedad*.

Comprender estos conceptos es fundamental para analizar la intersección entre la música, las artes escénicas y la innovación tecnológica que ha surgido en estos campos.

Para iniciar se abordará el concepto de escenografías digitales, el cual se desarrollará a partir de los dos términos que la conforman. Esto implica considerar que, aunque la escenografía es un término que habla por sí mismo, al combinarlo con la noción de lo digital, nos referimos a una escenografía generada por computadora.

El segundo término es el de música incidental la cual es aquella caracterizada por su capacidad para complementar y realzar la atmósfera y la narrativa de una obra. Su presencia la podemos encontrar en distintos contextos; teatro, música, piezas audiovisuales, etc.

Por último, el concepto de multidisciplinar, entendiéndolo como aquel trabajo que reconoce y trabaja la importancia de integrar diferentes campos del conocimiento para la evolución de las artes, en este caso, en el contexto del teatro y la música.

1.1 Escenografías digitales

La aparente incompatibilidad entre "escenografía" y "digital" puede deberse a nuestra concepción arraigada de que la escenografía es física y tangible, asociada con un decorado tradicional. El término "digital" sugiere algo abstracto y no material, lo que podría parecer contradecir la naturaleza misma de la escenografía. Por lo tanto, es necesario explorar las raíces de sus significados para hallar una forma de integrar estos conceptos en el ámbito concreto de la producción escénica.

Según la RAE³ (2023) "escenografía" está compuesta primeramente de la palabra "skēnē", en referencia a la arquitectura escénica de un teatro griego. Esta según el Diccionario del teatro viene de la palabra "tablado", la cual "era una tienda o barracón que se levantaba detrás de la *orchestra* (...) Esta se desarrollaba en altura y contenía el espacio actoral de los dioses y los héroes" (Pavis, 1996, p. 165).

³ RAE: Real Academia Española

Su segundo componente léxico es "-grafía" la cual según la RAE (2023) proviene de "graphé", que significa "escribir" o "representar", lo cual hace referencia a que esta "skene" con los años evolucionó a una construcción sólida, que cuando no se realizaba en piedra era pintada en superficies livianas. De allí que ambas palabras se unan y conformen "escenografía". Según Pavis (1996) la escenografía "era para los griegos el arte de adornar el teatro y el decorado pintado que resultaba de esta técnica (...) En el sentido moderno, es la ciencia y el arte de la organización del escenario y el espacio teatral." (p. 165). Si bien es cierto que una de las funciones inherentes de la escenografía es embellecer la escena, la mera asociación con el término "decorado" resulta insuficiente para abarcar la complejidad de los objetivos que la escenografía persigue en el contexto de las artes escénicas contemporáneas. En el contexto actual, la escenografía despliega una función que va más allá de la mera ornamentación del trabajo actoral. Según el diseñador teatral chileno Rodrigo Bazaes (2013), la escenografía representa "un espacio concreto y atmosférico para ser habitado física o virtualmente con el propósito de narrar, representar, comunicar o generar una experiencia sensorial" (p. 62). Bazaes sugiere que la escenografía puede ser un espacio virtual que no necesariamente se materializa en el plano físico, y que surge como resultado de un proceso centrado en la concepción de una premisa visual más que material (2013, p. 61). Desde la disposición del mobiliario y los objetos hasta la elección de los colores y la iluminación, cada aspecto de la escenografía contribuye a la construcción de la experiencia teatral y a la transmisión de emociones y mensajes al público. La escenografía no solo proporciona un marco visual para la acción, sino que también puede ser una herramienta para expresar conceptos abstractos, crear metáforas visuales y enriquecer la narrativa de la obra.

A lo largo de la historia, el teatro ha evolucionado junto con las culturas y con ello la manera de construir los espacios, lo que hace que la incorporación del término "digital" al concepto de "escenografía" sea cada vez más común en la era actual de avances tecnológicos. La palabra digital, tiene sus raíces en el latín "digitālis", que significa "relativo al dedo, relativo a los números" (Real Academia Española, 2023, definición 1, 2, 3). En el ámbito tecnológico, "digital" hace referencia a la representación de datos a través de códigos binarios. Sin embargo, en el contexto teatral, lo "digital" implica la integración de herramientas y técnicas

basadas en la manipulación de datos electrónicos, como imágenes y sonidos digitalizados. Esto se manifiesta mediante proyecciones, efectos visuales generados por computadora, diseño de iluminación controlado por sistemas digitales y el uso de medios electrónicos para la creación de ambientes sonoros.

En conjunto **escenografía digital** implica la creación visual y la representación escénica por medio de la utilización de medios digitales. Esto podría incluir proyecciones, efectos visuales generados por computadora y otras formas de multimedia para enriquecer la experiencia escénica. Ese es el caso de la escenografía digital creada para la cantata “Carmina Burana” realizada por la empresa Cosmo AV (Imagen 1) que contó con ilustraciones de Philippe Druillet realizado en el Teatro Romano de Orange, la cual deja en evidencia su aporte a la escena y narrativa.

Se entiende así por escenografía digital a la aplicación de técnicas digitales para la creación y mejora de la representación visual en el teatro, fusionando la tradición escenográfica con las posibilidades tecnológicas actuales.



Imagen 1

Cosmo av, *Carmina Burana*, 2014. Fuente <https://www.cosmoav.com/en/block/orange/>
<https://drive.google.com/file/d/11h5MAJSoyY15d1koyRaI3LD3Yw8LV6g5D/view?usp=sharing>

En el contexto de esta investigación, el término "escenografía digital" se empleará para describir aquellos trabajos que se configuran mediante programas de modelado tridimensional, tales como Blender, Maya, Houdini, etc. Su presentación en el escenario se materializa a través de proyecciones o mapping, respaldada por elementos físicos, pero principalmente ejecutada en un entorno digital.

De acuerdo con el artista sonoro y visual Germán Gómez, las escenografías digitales se refieren a la superposición de elementos digitales de audio y video en los espacios escénicos, funcionando en conjunto con la iluminación y la escenografía tradicional (Gómez, 2017, p. 1-2). De esta manera, las escenografías digitales no pretenden suplantar la escenografía convencional, sino complementarla, lo que sugiere que la inclusión de elementos digitales en el diseño escénico busca enriquecer la experiencia teatral, más que reemplazarla. Además, señala que los componentes digitales de la escenografía, como piezas, materiales o elementos, varían según las necesidades narrativas de la obra, la estética abordada y, finalmente, el dispositivo a través del cual se transmite, convirtiéndose así en una alternativa o un complemento a la escenografía tradicional (2017, p. 3). Subraya así la versatilidad de las escenografías digitales para adaptarse a las demandas específicas de cada obra teatral y a las posibilidades técnicas disponibles. Según su visión:

La escenografía digital, formada por un conjunto cada vez más completo de opciones, evoluciona constantemente y brinda un medio de expresión de características inmersivas que permite trascender las barreras de la escenografía tradicional y posibilita la creación de mundos virtuales que se escapan de la pantalla, logrando transportar y colorar al espectador dentro de la obra misma [...] (Gómez, 2017, p.9)

Estas nuevas maneras de crear escenografías podrían potenciar de esta manera las puestas en escena, trascendiendo las limitaciones físicas de la escenografía tradicional. Esta perspectiva sugeriría que las escenografías digitales son una evolución en el diseño escénico, ofreciendo nuevas posibilidades creativas y narrativas que pueden enriquecer la experiencia teatral y ampliar los horizontes artísticos de los espectadores y creadores por igual.

Adicionalmente el académico y diseñador escénico Mark Reaney (2002) menciona que la escenografía está estrechamente enlazada con los períodos históricos reflejando los estilos y definiendo los gustos de la época en los que son concebidos (p. 2). En su obra *Adding Machine Vr-Theatre* de 1995 (Imagen 2) podemos ver cómo combina la creación de un mundo digital para construir una experiencia interactiva con el intérprete ayudando no solo en la construcción del espacio sino de la narrativa. Así, esta experiencia de realidad virtual no es un telón de fondo ni un añadido estético, sino que configura la obra y las interacciones de los actores con ella.



Imagen 2

Mark Reaney, *Adding Machine Vr-Theatre*, Institute for the exploration of virtual reality, University of Kansas, 1995.

<https://www.ievr.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=AaWoY88tIKw&t=13s>

Reaney sugiere que, en la actualidad “nos encontramos en una posición en la que tenemos una nueva generación de dramaturgos que no crecieron en y alrededor del teatro. En cambio, crecieron frente al televisor o viendo películas” (Reaney, 2002, p. 2). Esto nos enfrenta a una transformación generacional, donde los dramaturgos contemporáneos han sido influenciados por experiencias mediáticas distintas a las de generaciones anteriores. Con una generación que creció frente al televisor y el cine, es previsible que nuevas formas de expresión teatral incorporen recursos tecnológicos avanzados. Esta evolución, según Reaney, refleja no solo una adaptación a las preferencias actuales del público, sino también una oportunidad para enriquecer las artes dramáticas y musicales con las posibilidades que ofrecen las tecnologías actuales.

Las escenografías digitales representan entonces una evolución dinámica y continua en el ámbito teatral. Estos elementos no solo actúan de manera complementaria a la iluminación y la escenografía tradicional, sino que también poseen una versatilidad que les permite adaptarse a las necesidades narrativas específicas de una obra, así como también a la estética que se busca expresar.

La variabilidad en los componentes digitales de la escenografía responde a la intersección entre las demandas artísticas de la producción, el estilo visual que se persigue y la plataforma a través de la cual se presenta la obra. Esta característica destaca la función de la escenografía digital tanto como alternativa, así como también un complemento a las formas escenográficas convencionales.

La escenografía digital, por lo tanto, conformada por un creciente y diverso conjunto de opciones, se erige como un medio expresivo que evoluciona de manera constante. Este enfoque no solo posibilita una inmersión más profunda en la experiencia teatral, sino que también trasciende las limitaciones físicas de la escenografía tradicional, permitiendo la creación de mundos virtuales que se expanden más allá de la pantalla. Estos nuevos medios digitales deben entonces ser concebidos para transmitir emociones al espectador, ofreciendo un discurso dramático y expresivo propio.

1.2 Música incidental

Cuando hablamos de música docta o académica nos referimos a aquella que podemos encontrar en distintos períodos históricos como el Renacimiento, Barroco, Clasicismo y Romanticismo. Según indica la periodista y musicóloga Ana Casado en su guía didáctica para la fundación Juan March, se trata de aquella que es conservada por la tradición escrita y se ajusta a normas formales y armónicas que varían con los diseños estéticos de cada época (Casado, 2014).

Jorge Legua Tapia, director de la Academia Pedro Aguirre Cerda menciona que, dentro de las categorías de la música docta, emerge el término **incidental**, “la cual se refiere a aquella que acompaña o complementa algo más, pero no es la característica principal” (Legua, J, entrevista personal, 16 diciembre de 2023).

La palabra "incidental" tiene su origen en el latín "incidente", que significa "que sobreviene en algún asunto y tiene alguna relación con él" (Real Academia Española, 2023, definición 1), por lo que incidental podría darse a entender como aquello que ocurre en conexión con algo más. Su uso en la música se ha desarrollado para describir aquella música compuesta para realzar o complementar una obra principal, como una película, obra de teatro, programa de televisión o incluso una presentación teatral o escénica. En atención a esta el académico investigador dramaturgo Carlos Serry comenta:

Bien podemos definir, entonces, que la música incidental es toda clase de música compuesta para las producciones dramáticas, que alivia el clima de una escena y proyecta un sentido de honda emoción, expresando así la naturaleza interna de sus personajes. (Serry, 1959, p. 44)

Acorde a lo que nos dice Legua se crea con el propósito de realzar la atmósfera, subrayar emociones, o proporcionar un fondo sonoro que acompañe la narrativa visual. “Esta música no está destinada a ser el enfoque central de la obra, sino más bien a servir como un elemento complementario que contribuye a la experiencia general del público” (Legua, J, entrevista

personal, 16 diciembre de 2023). Por ejemplo, en el teatro, la música incidental puede utilizarse para enfatizar momentos clave, establecer el tono o crear transiciones entre escenas. Este tipo de música tiene su origen en las antiguas obras teatrales griegas donde se utilizaba para realzar y enriquecer la experiencia del espectador en el teatro. Carlos Serry (1959) menciona que “en la composición de las obras teatrales griegas -tragedias y comedias- tanto de la época antigua como clásica, el poeta debía crear no solamente las palabras sino también la música y coreografía” (p. 44). A menudo, esta música se incorporaba durante momentos clave de la obra para enfatizar emociones, resaltar acciones o crear una atmósfera adecuada para la narrativa.

En la actualidad se destacan compositores de música incidental en el ámbito cinematográfico como Hans Zimmer, Ennio Morricone, John Williams, Howard Shore y Ramin Djawadi. Sus obras son conocidas por su riqueza, emoción y capacidad para sumergir al espectador en la historia. Zimmer, por ejemplo, es el autor de la banda sonora de películas como "Gladiator"(2000), "Inception"(2010) e "Interstellar"(2014), que han sido aclamadas por la crítica y el público. Williams, Shore y Djawadi también han compuesto algunas de las bandas sonoras más icónicas de la historia del cine, como las de "Star Wars"(1977), "El señor de los anillos"(2001) y "Juego de tronos"(2011), respectivamente.

La música incidental según Serry (1959), es aquella que acompañaba a las representaciones teatrales. Con frecuencia, es aquella que encontramos como música de fondo llamada en cine, videojuegos y teatro como “extradiagética”. La música extradiagética puede utilizarse para crear un ambiente determinado, como una sensación de tensión, suspense, alegría o tristeza. Por ejemplo, la música de suspense que se escucha en las películas de terror ayuda a crear una sensación de inquietud y miedo en el espectador. Además, no forma parte del mundo ficticio retratado en un medio narrativo y, por lo tanto, los personajes no la interpretan y/o escuchan conscientemente. Es decir, es la música que se añade al mundo de la historia de manera artificial, ya sea por el director, el compositor o el editor de sonido.

Es “irreal” y de carácter abstracto. Además, es externa a la historia, en off y es solo escuchada por los espectadores, pero no por los personajes del filme. A pesar de esa “irrealidad” (Loudet, 2020, p. 5)

Cumple con ello una articulación dentro de la narración cinematográfica con respecto a su semanticidad, pudiendo corresponder a semanticidad cinética, emocional o contextual.

Para el propósito de esta memoria nos centraremos en la semanticidad cinética y emocional que puede proporcionarnos la música. La semanticidad cinética se entiende como aquella “música que reafirma el movimiento de la escena [...] la música utilizada está construida en base a la lógica de la acción y no a la lógica interna de la música [...] la música acompaña la acción de lo que estamos viendo” (Loudet, 2020, p.7-8).

Por otra parte, la semanticidad emocional “se vincula en forma directa con la función expresiva de la música, que recordemos, contribuye a generar en la narración diversas emociones, sentimientos y sensaciones” (Loudet, 2020, p.9). Es por lo tanto la semanticidad emocional, la base de la música incidental a nivel expresivo.

La música incidental está creada para que podamos asociarlas con imágenes o sentimientos, siendo composiciones basadas en el guión por sobre la imagen. Debe dar a entender los sentimientos del actor o el desarrollo de una escena, como el compositor Bernard Herrmann (1997) afirma:

La música (incidental) debe suplantar lo que los actores no alcanzan a decir, puede dar a entender sus sentimientos, y debe aportar lo que las palabras no son capaces de expresar. Si se considera que una película es una serie de imágenes artificialmente unidas en el montaje, entonces la función de la música consiste en soldar esos fragmentos para que el espectador los perciba como una secuencia única y compacta.
(p. 11)

La música incidental por su naturaleza está estrechamente ligada a las imágenes, por lo que no es de extrañar que muchas de sus presentaciones en vivo incluyan el uso de material visual proyectado en pantallas. Es así como la música cobra interpretación por medio de lo que el espectador observa y viceversa. Así, la experiencia misma se ve potenciada por este diálogo. Es aquí cuando entra en juego la noción de experimentar un sentido a través de otro, lo que se conoce con el término de “sinestesia”. Esta idea se remonta a Kandinsky, quien en su obra

"*De lo espiritual en el arte*" (1911) menciona la sinestesia como aquella capacidad de experimentar un sentido a través de otro. Es decir, la habilidad de percibir un estímulo sensorial, como el color, y asociarlo con otro, como el sonido, de manera automática e involuntaria, así se crea entonces una impresión subjetiva única para cada espectador. Esta libertad que se le entrega a cada espectador los ayudaría a conectar con las obras de arte de manera más personal al ser subjetivas.

Kandinsky llevó su exploración más allá al asociar colores y formas específicas con tonos musicales y emociones particulares. Esta asociación contribuyó a su investigación sobre la interrelación entre la música y la pintura abstracta como formas de expresión artística que van más allá de las limitaciones académicas.

Kandinsky escribe sobre el poder que puede tener una imagen sobre el espectador, menciona que "la fuerza psicológica del color provoca una vibración anímica. La fuerza física elemental es la vía por la que el color llega al alma." (Kandinsky, 1911, p.25).

La conexión cercana entre la música incidental y las imágenes, y su capacidad para trabajar juntas y provocar emociones en los espectadores, no debería sorprendernos. Tanto la música como las imágenes pueden complementarse naturalmente, añadiendo profundidad a la experiencia sensorial. La música puede evocar emociones y estados de ánimo, mientras que las imágenes visuales pueden intensificar y dar contexto a esas emociones. Esta combinación de elementos sensoriales permite que una obra teatral o audiovisual conecte más profundamente con el público, explorando diversas facetas de la experiencia humana y generando una respuesta emocional más completa y significativa.

1.3 Lo multidisciplinar

La multidisciplinariedad podríamos comprenderla como aquella disciplina que “forma un puzle con las aportaciones individuales de cada persona y estas quedan claramente delimitadas por unas líneas bien marcadas sin adentrarse en las del resto” (Bueno, 2018, p. 28). Es, por lo tanto, como su nombre lo indica, la combinación de diferentes disciplinas o campos de conocimiento en un enfoque integrado para abordar un problema o el abordaje, en nuestro caso, de una obra.

Para poder comprender este concepto debemos iniciar con Wassily Kandinsky. En su obra *"Mirada retrospectiva y otros textos"* (1912-1922), nos habla de cómo experimentó una transformación significativa en su perspectiva artística después de presenciar un espectáculo de Richard Wagner, específicamente "Lohengrin". Para Kandinsky, este evento marcó un punto de inflexión y lo llevó a considerar la posibilidad de una "obra de arte total", donde la música y las imágenes se fusionarán de manera perfecta. En sus propias palabras, Kandinsky menciona cómo vio todos sus colores mentalmente mientras escuchaba la música de Wagner y cómo esto le reveló el potencial de la pintura y la música para desplegar fuerzas similares. Este testimonio de Kandinsky destaca la idea de que las artes pueden aprender unas de otras y que sus objetivos pueden ser similares. Escribe:

En cambio, Lohengrin me pareció que era una realización perfecta, los violines, los contrabajos y, muy especialmente, los instrumentos de viento personificaban entonces toda la fuerza de las horas del crepúsculo. Mentalmente veía todos mis colores; los tenía ante mis ojos. Líneas salvajes, casi dementes, se dibujaban frente a mí [...] se manifestó claramente que el arte en general poseía una fuerza mucho mayor de lo que me había parecido al principio y que, por otra parte, la pintura podría desplegar las mismas fuerzas que la música. (Kandinsky, 1912-1922, p. 99)

Este enfoque multidisciplinario y de convergencia entre las artes, según Kandinsky, podría dar lugar al "verdadero arte monumental", una forma de expresión artística que trasciende las

barreras disciplinarias y puede tener un impacto significativo en la cultura y la sociedad. A este respecto el artista menciona:

Al profundizar en sus propios medios, cada arte marca los límites que lo separan de los demás [...] cada arte posee sus propias fuerzas, que no pueden ser sustituida por las de otros [...] de este proceso de unión nacerá con el tiempo el arte que ya hoy se presiente: el verdadero arte monumental. (Kandisky, 1911, p. 23)

En la época en la que vivimos es imposible desligarnos de las nuevas tecnologías cuando de trabajo multidisciplinar se trata. Estas han ejercido una profunda influencia en la creación teatral y en la experiencia del espectador, transformando de manera significativa el panorama de la escena teatral en la era digital.

En este contexto, la doctora en artes escénicas, Zorita-Aguirre subraya la importancia de analizar cómo estas nuevas tecnologías han impactado tanto en la producción artística como en la relación entre el individuo y la sociedad. Se configura de esta forma una necesidad no solo de trabajo multidisciplinariedad, sino que también el hacernos cargo de la influencia de las nuevas tecnologías, considerando al espectador y su contexto.

En este aspecto Zorita-Aguirre (2020) menciona que “el medio digital coopera, se integra, se funde y/o relaciona con las artes escénicas provocando la mutación de esta última” (p.505). Además, resalta cómo los espacios escénicos interactivos han abierto nuevas posibilidades de participación del público, permitiendo que los espectadores interactúen con la obra y contribuyan a su desarrollo.

Cuando ambas espacialidades, virtual y físico, cooperan y convergen el fenómeno de hibridación acontece y propicia a la producción de un nuevo espacio emplazado entre lo virtual y lo físico. Se trata de un espacio que se sitúa entre dos texturas, entre dos universos [...] se denomina espacio intermedial. (Zorita-Aguirre, 2020, p. 507)

Como la autora Zorita-Aguirre menciona la tecnología permite construir, integrar y conceptualizar nuevas nociones de espacios escénicos, generando la construcción de espacios

virtuales en las artes en vivo, creando una nueva escena creada a partir de la actual y la virtual, siendo la primera asociada a un espacio tangible dentro del plano físico.

José Manuel Teir Alcaráz (2020) profundiza en la interacción entre los medios audiovisuales y el teatro, explorando nuevas modalidades que buscan transmitir mensajes al espectador. En este contexto, se aborda la iluminación como un medio comunicativo, reconociendo la estrecha relación entre ambos, no solo en términos de sus fundamentos físicos compartidos, sino también en su función comunicativa.

Teir enfatiza la importancia de tratar con cuidado la incorporación de la video escena al teatro, subrayando que dicho proceso debería ser guiado por criterios dramáticos en lugar de meras consideraciones estéticas, Teir afirma que “la incorporación al teatro (de la video escena) sea tratada con cautela [...] sería deseable que dicho criterio fuese dramático [...]” (Teir, 2020, p.135). Asimismo, el autor defiende la idea de que el video debe establecer un diálogo con la escena en sí misma.

De igual forma el autor menciona las contribuciones de Piscator y Brecht para ilustrar el valor de la proyección en el teatro, y enfatiza que las tecnologías incorporadas deben cumplir una función dramática que se conecte con el núcleo de convicción dramática de la obra, “[...] las tecnologías incorporadas deben ser utilizadas con una función dramática que conecte con el núcleo de convicción dramática del espectáculo.” (Teir, 2020, p.139). Recalca que la crítica no debe ser a la incorporación de nuevas tecnologías, sino al uso indiscriminado de ellas sin finalidad dramática, Teir constata que el vídeo no puede, por ende, ser un medio para compensar carencias dramáticas, ya que el no aportar nada de valor puede “[...] restarle incluso la capacidad de significación a otros elementos escénicos” (Teir, 2020, p.144).

Teniendo en cuenta lo mencionado en el texto anterior, se hace evidente la necesidad de contar con una estructura narrativa a la hora de incursionar en la creación de narrativas visuales, guiando la atención del espectador a través de la experiencia teatral como lo aborda el autor Dragan Klaić (2006). En este texto examina el teatro mix media, siendo este una propuesta que combina diferentes medios y disciplinas artísticas, como música, danza, vídeo, proyecciones, arte visual y tecnología. En su ensayo afirma que:

[...]el vídeo puede rápidamente entrar en el terreno de las artes escénicas y plantear retos para los artistas teatrales y para las categorías dramáticas heredadas con las que han estado interactuando. Afectando al mismo tiempo a los patrones perceptivos del público y la forma en que la representación funciona. (Klaic, 2005, p. 34).

Klaic asegura que el uso de nuevas tecnologías, proyecciones en este caso, deben responder a un discurso dramático con una secuencialidad cuidadosamente diseñada. Por lo tanto, las decisiones tomadas a la hora de construir visualidades no pueden ser azarosas, menos cuando deben potenciar un espectáculo y performance musical.

Considerando lo anterior es fundamental tener en cuenta como el espectador percibe la imagen digital y cómo la música desempeña un papel fundamental en esta percepción. En el texto *La audiovisión* (1993) de Michael Chion se explora la relación entre el sonido y la imagen en el cine. Examina como estas dos dimensiones se entrelazan para generar un producto final audiovisual, argumentando que sonido e imagen son dos componentes interdependientes que se complementan y se afectan mutuamente. La música, dice, es capaz de modificar nuestra percepción de la imagen y como interpretamos su significado. Chion escribe que “fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios [...], la música es, en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo” (Chion, 1993, p. 15-16). Si bien Chion habla más desde el tecnicismo, su texto ejemplifica y describe cómo es que concebimos una espacialidad en pantalla por medio de nuestro sentido auditivo.

Considerar el enfoque de los textos es esencial para comprender la importancia no el trabajo multidisciplinar, sino también en la manera en que abordamos la totalidad de la puesta en escena, teniendo en cuenta el elemento crucial que es el espectador.

Es así como la figura del diseñador teatral se presenta entonces como un mediador crucial en este contexto. Dotado de habilidades plásticas y dramáticas, el diseñador teatral se convierte en el vínculo efectivo entre diversas disciplinas artísticas y medios plásticos y visuales. Su papel es esencial para llevar a cabo un proceso adecuado de mediación entre lo dramático y lo musical, siendo así un mediador multidisciplinar clave en la experiencia teatral.

2. ESCENOGRAFÍAS DIGITALES Y NARRATIVAS VISUALES

2.1 Contextualización: concierto *Harry Potter* sinfónico

La obra de la escritora inglesa J.K. Rowling no ha dejado indiferente a generaciones de niños y adultos que desde 1997 se han visto inmersos en el universo mágico de la saga de “Harry Potter” (Imagen 3), la cual sigue las aventuras de un joven mago llamado Harry Potter y sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley, mientras asisten a la escuela de magia Hogwarts. Harry descubre que es famoso en el mundo mágico por haber sobrevivido al ataque de Lord Voldemort cuando era un bebé, quien mató a sus padres y a lo largo de la serie, Harry y sus amigos luchan contra las fuerzas oscuras mientras aprenden hechicería y enfrentan desafíos personales y escolares.



Imagen 3

J.K. Rowling, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, 1997, Fuente: Editorial Salamandra.

La saga de Harry Potter comprende 7 libros, 11 adaptaciones cinematográficas, una obra teatral, un parque temático, 16 videojuegos y conciertos producidos por Wizarding World, la división de Warner Bros. dedicada al mundo mágico. A nivel mundial, numerosos fanclubs mantienen viva la franquicia a través de ferias temáticas y eventos, generando una constante demanda de actividad por parte de las productoras.

Cuando la academia de música PAC y The Geek Orchestra evaluaron las necesidades y demandas de las comunidades en Chile, encontraron un fuerte interés en la realización de un concierto en Santiago. Motivados por este nicho de contenido relacionado con la saga, decidieron organizar un concierto⁴ sinfónico en 2023 con el desafío de satisfacer las expectativas de un público que conoce bien la saga y tiene claras expectativas sobre lo que desea ver y escuchar.

Siendo una de las sagas más rentables de Warner Bros., surgieron condiciones de producción que dificultaron la puesta en escena, por ejemplo, los pagos de derechos de autor establecieron desde el inicio que el setlist no podría incluir canciones posteriores al pago a la Sociedad Chilena del Derecho de Autor (SCD). Además, inicialmente se planeaba utilizar el material original de las películas para proyectar imágenes en las pantallas, pero no se obtuvieron las licencias del material de propiedad intelectual a tiempo lo cual dejó solo dos meses para encontrar una alternativa de lo que se proyectaría digitalmente en los conciertos. Dentro de las alternativas viables que se barajaron, estuvo la de grabar nuestro propio material audiovisual con actores y en locaciones. Pero tomando en consideración los tiempos y la logística, tomé la decisión de plantearle a la productora la posibilidad de crear material digital para cada una de las piezas que se interpretarían.

Por consiguiente, mi tarea consistió en analizar las películas que constituyen el núcleo de este concierto y extraer la lógica de construcción de imágenes, efectos de iluminación y paletas de colores. Estas últimas se suelen caracterizar por el contraste que se genera entre fríos y cálidos entre los personajes y los sets a lo largo de las películas (Imagen 4).

Las paletas de colores en las películas se utilizaban estratégicamente para crear una atmósfera que reflejara el tono y la evolución de la historia. A medida que la serie progresaba y la trama se volvía más oscura y compleja, los colores también se volvían más sombríos y desaturados (Imagen 5). Las primeras películas tienen una paleta más cálida y brillante, mientras que las últimas presentan tonos más fríos y oscuros. Además, la paleta de colores consistente a lo largo de toda la saga permitió a crear una identidad visual distintiva para las películas, haciendo que el mundo de Harry Potter fuera inmediatamente reconocible.

⁴ Este concierto se realizó finalmente en cinco oportunidades; una función de prueba en el Teatro Municipal y de Ovalle y cuatro funciones en el Teatro Coliseo de Santiago.



Imagen 4

Chris Columbus, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, 2001, Warner Bros. Fuente: <https://www.max.com/https://drive.google.com/file/d/10iPw603LRlw8o-BG6gCPk9QU3SO-d1a5/view?usp=sharing>



Imagen 5

David Yates, *Harry Potter y la Orden del Fénix*, 2007, Warner Bros. Fuente: <https://www.max.com/https://drive.google.com/file/d/1rapVxCKb0YOgipVfoTd9vlsoAdleQNAT/view?usp=sharing>

Todo esto se realizó con el propósito de generar el material audiovisual requerido para proyectar en las pantallas y acompañar a la orquesta a lo largo de la presentación.

Desde el inicio producción solicitó que se pudieran recrear los espacios emblemáticos de las películas por medio de imágenes que incluyeran leves efectos en postproducción como nieve, lluvia, etc. Estos espacios incluían el castillo de Hogwarts en diversas estaciones y el famoso Gran Comedor, donde suelen reunirse los personajes, como solicitudes indiscutibles. La productora también planteó la idea de emplear uno o dos espacios por película con imágenes

estáticas de fondo acompañadas de las animaciones anteriormente mencionadas, sin embargo, debido a mi experiencia como diseñadora y asistente en conciertos similares, rechacé esta propuesta de inmediato. Comprendí que esta opción podría causar fatiga visual en el público, ya que asisten no solo a disfrutar de un espectáculo musical, sino también de uno audiovisual.

Para establecer asociaciones visuales una decisión fue la de emplear material de las locaciones con paletas de colores similares a las películas (Imagen 6). En una escena particular de "La Orden del Fénix", había una canción en el setlist que correspondía a una escena donde los personajes atraviesan Londres de noche, visitando sus puntos más reconocibles como lo son el Palacio de Buckingham y el río Támesis. Para crear material visual que se asemejara a esta escena, busqué imágenes capturadas por drones (Imagen 7) que mostraran los mismos lugares durante la noche. Luego, realicé ajustes de color y ajusté los tiempos para que tuvieran coincidencia con los tiempos y ritmos de la canción.



Imagen 6

David Yates, *Harry Potter y la Orden del Fénix*, 2007, Warner Bros. Fuente: <https://www.max.com/>
<https://drive.google.com/file/d/1AZGvixnj91fLkLYkOwpJr3-b6rAU3QOr/view?usp=sharing>

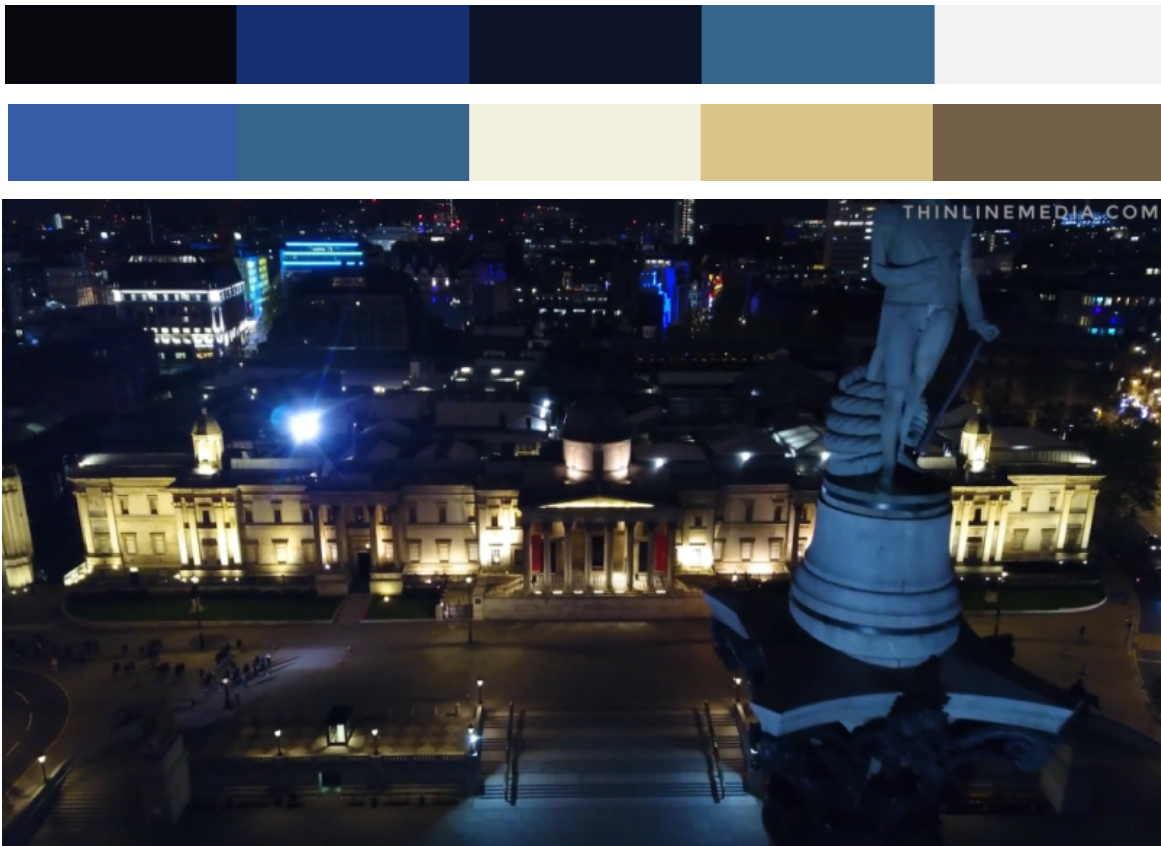


Imagen 7

Thinlinemedia, *LONDRES - LA CIUDAD MÁS HERMOSA DE NOCHE. Viajes en Londres. DJI Mavic Imágenes Aéreas de dron.* 2018, Londres. Fuente: Youtube.

https://drive.google.com/file/d/1E38JQdj0SWlkheOZDCV6aTII7RJfRC_/view?usp=sharing

La idea de la creación de este material era poder generar en el espectador una asociación visual a las películas sin ser necesariamente el material original. Teníamos prohibiciones explícitas de no ocupar a los personajes originales de la saga por lo que se aludió a los paisajes y locaciones fuera del contexto del material original de las películas. Decidí tomando en consideración los tiempos que apremiaban, enfocarme en identificar los lugares y objetos más emblemáticos de la saga para así poder recrear dos o tres espacios por película utilizando imágenes y modelado 3D en la post-producción.

El objetivo era disponer de material que se aproximará al original, generando una conexión visual inmediata para el público con cada canción. Por ejemplo, las nubes de tormenta (Imagen 8) se integraban perfectamente en el contexto de la canción de la película "La Orden

del Fénix". Como la audiencia de estas películas es acérrima a ellas se tenía entonces en consideración que iba a ser fácilmente entendible por un fan.



Imagen 8

Christ Vibes, *Background video / thunderstorm and dark clouds animation*, 2022, Fuente: Youtube.

<https://drive.google.com/file/d/1CJe0BjSMjGx-PSFfl6RLfTTTWBCPTXE2/view?usp=sharing>

Otra manera de poder generar material era el de utilizar texturas generadas en programas 3d, como Blender o Maya, que evocaran las características de las locaciones. Por ejemplo, utilicé texturas que se asemejaban particularmente a las paredes del castillo de Hogwarts (Imagen 9). Si bien estas texturas no son una reproducción exacta del material original, lograban evocar y generar una interpretación por parte de la audiencia asociado a recuerdos y sensaciones de imágenes ya antes vistas.



Imagen 9

Cielo raso, Maya, 2023. Fuente propia.

Si bien se procuró recrear las locaciones de las películas con modelos más específicos para otros extractos, también se buscó capturar lo que el público asociaría y recordaría del material original. Este proceso requirió un análisis detallado para identificar aquellos aspectos que pudieran ser reinterpretados de manera creativa para poder genera una selección de material que se adecuara a estos principios, y posteriormente crear animaciones de objetos, de escenarios y efectos digitales sobre imágenes u objetos en 3D. Estos elementos sirvieron como una base sólida para la generación de animaciones que capturaran la estética visual para crear un imaginario asociado a la obra original.

Adicionalmente debía tener en consideración el guion entregado por la orquesta que indicaba los tiempos y las canciones que se ejecutarían minuto a minuto.

2.2 Sistema de organización: guiones

Para poder llevar a cabo un trabajo de coordinación entre música, visuales y cámaras en vivo fue necesario crear tres guiones distintos que pudieran coordinar los tiempos de manera precisa. Se inició el desarrollo de este trabajo teniendo en cuenta primeramente el guión entregado por la orquesta (Imagen 10), que contenía los tiempos de cada canción, su nombre y la película a la cual pertenecía, generando así una división de la saga de “Harry Potter” y de “Animales fantásticos”. Esta división no solo se ejecutó a nivel musical, sino que además contemplaría una pequeña performance por parte del director de orquesta y cosplayers invitados, donde se sortearía su casa (en la película cada alumno pertenece a una casa que otorga ciertas características) e incluía la participación del público que podría gritar por su favorita.

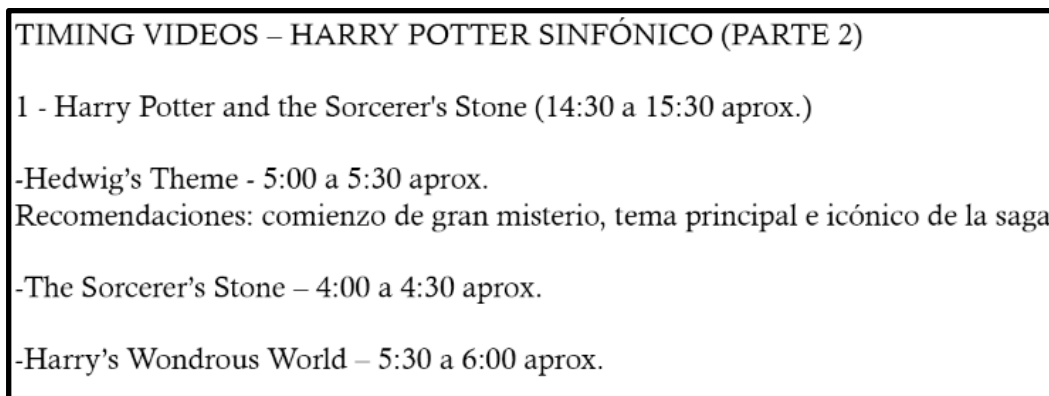


Imagen 10

Daniel Flores, *Guion musical entregado por la orquesta*, 2023. Fuente: PAC

Es así como tomando en consideración estos tiempos y canciones generé una búsqueda por palabras claves, las cuales consistían en momentos específicos de la película asociados a un lugar o a algún objeto de las canciones entregadas, generando así un guion visual por cada una de las películas.

Este trabajo lo realicé mientras analizaba cada una de las películas, por lo que cada vez que ocurría algo especial o distintivo lo anotaba y lo asociaba a las palabras. Estaban por lo tanto

vinculada a un leitmotiv⁵, siempre acompañadas por alguno de los temas del setlist sonando de fondo, lo que me permitía generar una conexión entre la música y una imagen en particular.

Generé una cantidad considerable de palabras clave debido a la longitud de las películas (Imagen 10), por lo que procedí a hacer una selección descartando aquellas menos relevantes y enfocándome en las más significativas. Además, al buscar material visual, tuve que restringir aún más mis opciones, considerando que, si no encontraba material disponible para una palabra específica en particular, tendría que crearlo desde cero utilizando modelos 3D encontrados en internet.

La Piedra Filosofal:			
1.- Private Drive	12.- Plataforma 9 3/4	23.- Salas de clases	34.- Pelea
2.- Moto	13.- Tren	24.- Nimbus 2000	35.- Piedra filosofal
3.- Cartas	14.- Dulces	25.- Hogwarts nevando	36.- Comedor banderas
4.- Nubes	15.- Botes	26.- Fogatas sala común	37.- Estación de trenes
5.- Zoologico	16.- Hogwarts	27.- Sección prohibida	
6.- Cartas cayendo	17.- Sombrero seleccionador	28.- Biblioteca	
7.- Torta cumpleaños	18.- Hogwarts de noche	29.- Espejo Erised	
8.- Caldero Chorreante	19.- Salas de clases	30.- Casa Hagrid de noche	
9.- Callejon Diágon	20.- Pociones	31.- Bosque prohibido	
10.- Banco, piedra filosofal	21.- Quidditch	32.- Llaves	
11.- Ollivanders	22.- Snitch dorada	33.- Ajedrez mágico	

Imagen 11

Diagrama de guion visual, 2023. Fuente propia.

Por lo tanto, tuve que priorizar aquellas imágenes que eran imprescindibles, al mismo tiempo que aseguraba que existiera coherencia narrativa entre ellas. Por ejemplo, comprendí que no podía omitir partes cruciales de la trama al hacer transiciones entre palabras clave, como saltar de "Ollivanders" al "Sombrero seleccionador", ya que esto podría causar confusión en el público al perder información esencial de la trama.

⁵ Leit motiv: Tema musical recurrente en una composición

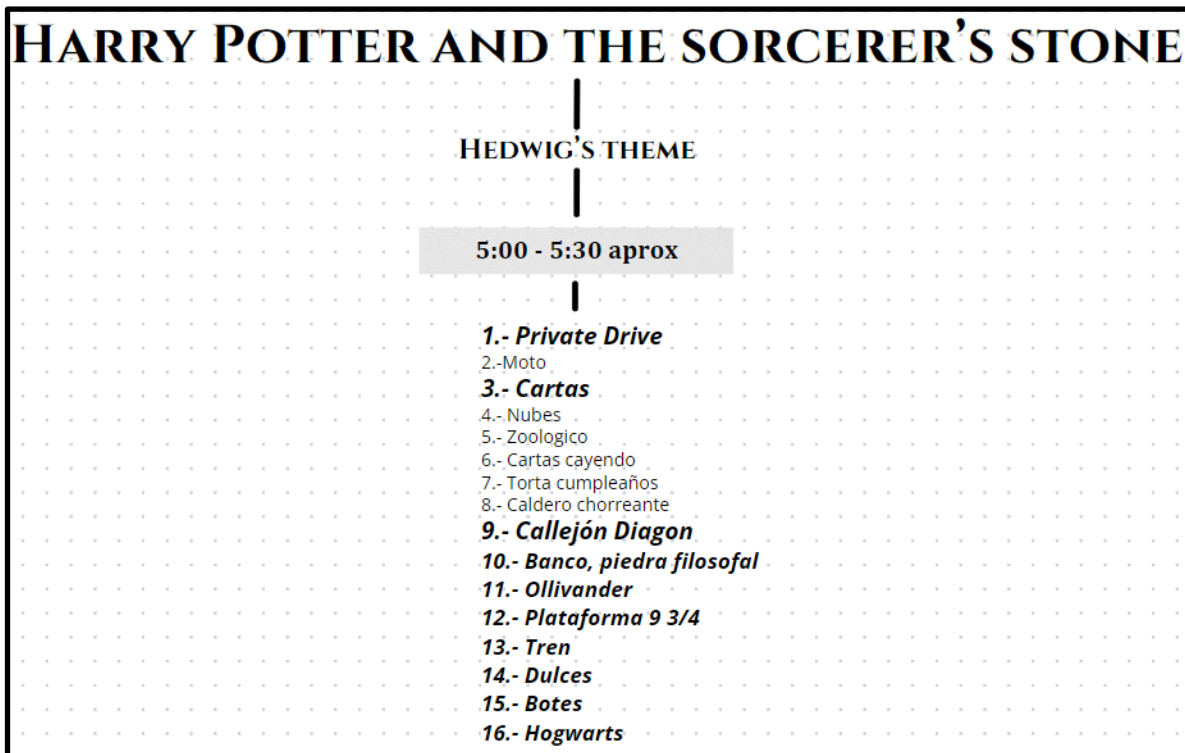


Imagen 12

Diagramación de Hedwig's Theme, 2023. Fuente propia.

<https://drive.google.com/file/d/1VVYNy0FcL.SHKhF239krqQbr338xDItj7/view?usp=sharing>

Las palabras clave debían ser coherentes entre sí, por lo que tomé aquellas esenciales y de las cuales encontré además material disponible. Las organicé así de tal manera que hubiera al menos dos palabras claves por minuto (Imagen 12), por ejemplo, la primera canción duraba entre cinco a seis minutos por lo que debía tener en consideración entre diez a doce palabras claves con las cuales poder trabajar y que fueran puntos clave en el imaginario del público. Por ejemplo, la palabra "14.- Dulces" hacía referencia a una escena específica donde Harry y Ron comparten en el tren, y el foco central es una rana de chocolate que salta por la ventana (Imagen 13). Por lo tanto, el material creado para esa escena no podía ser cualquier tipo de dulce en cualquier fondo. Debía ser ese objeto específico, en este caso, una rana de chocolate en su envase pentagonal, que generara una conexión con el espectador. Así, el público reconocería el material visual creado y lo asociaría al momento particular en la película (Imagen 14).



Imagen 13

Chris Columbus, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, 2001, Warner Bros. Fuente: <https://www.max.com/>
<https://drive.google.com/file/d/1yhWFRQFKWsvvXlJPwn7mYQdqw2x8vIGT/view?usp=sharing>



Imagen 14

Modelo 3d creado por Batuhan13, 2023, animación propia.

<https://drive.google.com/file/d/1GCUnRGqyOqv9fqNywhFZEtS0xY9NxbHt/view?usp=sharing>

Para este momento me percaté de la urgencia de que las imágenes que estaba recopilando contaran una historia, y que no fuesen netamente un apoyo visual para mantener atento al

espectador. Me enfoqué por lo tanto en que cada una de las animaciones comenzaran a dar cuenta de una narración visual cuando se unieran.

Comprendí que todo el material visual que estaba creando y recopilando debía tener una intención, debía conectarse con la música y además tener un orden claro para servir como un verdadero soporte para la narrativa del concierto. De aquí en adelante a este material le llamaré por el nombre de narrativas visuales.

Aunque el guión visual contiene 37 palabras clave, no todas fueron realmente utilizadas. En su lugar, sirvieron como una guía para ubicar espacialmente el material recopilado dentro del programa de edición. El tener esta cantidad de referencias disponibles me ayudo al momento de comenzar a montar los videos, donde se hizo patente la poca coherencia que se creaba con la música, ya que el ritmo se contradecía con los largos tiempos que finalmente tenía cada imagen, por lo que me enfoqué en una búsqueda de material urgente para poder crear al menos una imagen cada diez segundos. Las palabras claves por lo tanto me brindaron la posibilidad de ahorrar tiempo de búsqueda ya que no tenía la oportunidad de volver a analizar el material original.

Teniendo en cuenta que se necesitaba la realización de 13 videos, y el concierto duraba aproximadamente una hora y media, tomé la decisión de comisionar a una diseñadora teatral los primeros tres videos que correspondían a las tres primeras canciones del concierto, los cuales eran de la saga de “Animales fantásticos”. Así, se alineó el trabajo con el tiempo restante, entendiendo además que de generarse diferencias estéticas podrían ser argumentadas visualmente por el material de origen.

Para poder crear estas narrativas usé programas para poder animar imágenes, utilizando el software After Effects para las animaciones más sencillas. Para los modelos tridimensionales y con mayor complejidad utilicé Blender.

Adicionalmente, manipulé animaciones previamente creadas que encontré en distintas plataformas y que contaban con dominio público, evitando así conflictos de autoría.

Adicional a esto se requería una pantalla para cada una de las transiciones y momentos de espera, como la recepción y salida del público de la sala, por lo que teniendo en cuenta la distribución del espacio y las condiciones físicas de la sala planteé la posibilidad de crear una escenografía que fuese digital.

Esta escenografía fue creada en Maya, un programa de modelado tridimensional, y dio como resultado un vídeo que fue posteriormente escalado proporcionalmente al tamaño de los músicos. Esto me permitió enmarcar a los artistas dentro de un lugar emblemático de la película como lo era el Gran Comedor de Hogwarts.

Para crear las narrativas visuales utilicé el programa After Effects, en el cual fui ubicando las animaciones e imágenes (Imagen 15). Algunos de estos videos incluyeron efectos adicionales como niebla o humo, permitiendo la creación de animaciones con imágenes sin la necesidad de utilizar modelos 3D. Cada una de estas narrativas visuales correspondía a algunas de las palabras claves que podía encontrar en el guión visual.

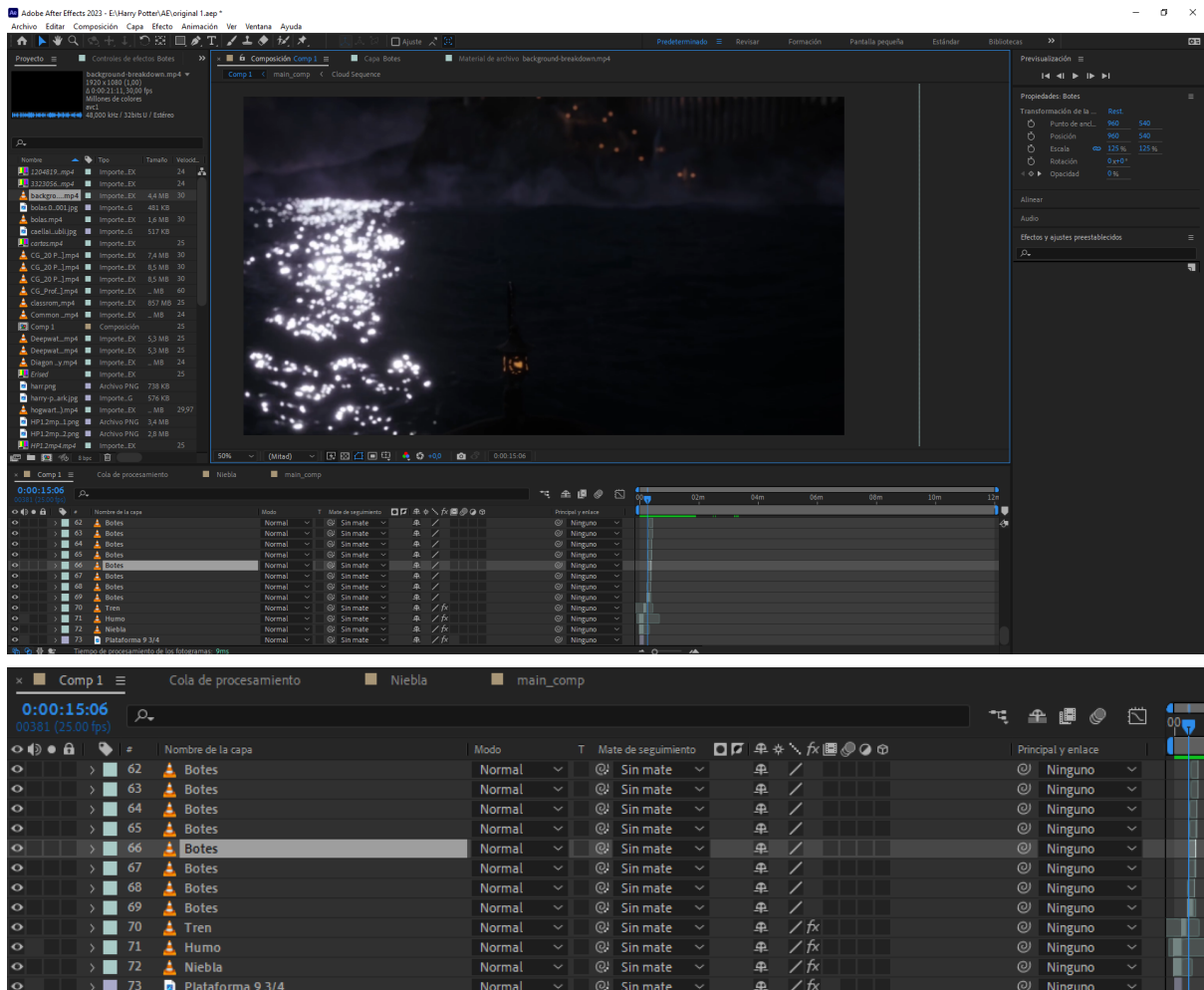


Imagen 15

Narrativa visual “Harry Potter y la Piedra Filosofal”, 2023. Fuente propia. <https://youtu.be/-PIEk7IXHyM>

Este proceso fue diseñado para estar sincronizado con la música, asegurando que las imágenes se ajustaran tanto al ritmo como a la intensidad de esta. Por ejemplo, si la música presentaba un tempo⁶ rápido, las imágenes debían reflejar un movimiento igualmente rápido, evitando el uso de imágenes estáticas. Su propósito era complementar el ritmo, siguiendo así la naturaleza de la música incidental.

De esta manera, se desarrollaron narrativas visuales que, respaldadas por los guiones, sirvieron como guía para establecer una conexión visual en concordancia con la musicalidad de cada pieza. Esta estrategia fue entendida bajo las lógicas de la “semántica emocional” (Loudet, 2020), donde cada canción estaba acompañada de una narrativa visual, la cual potenciaba la música a través de asociaciones emocionales. Esto podía generarse gracias al perfil de la audiencia, en conjunto con sus experiencias y recuerdos, ligados a las películas.

En este momento surgió además la idea de agregar un sistema de circuito cerrado de televisión que permitiera al público visualizar a los artistas en el escenario ejecutando sus instrumentos, lo que equilibraría la cantidad de animaciones con la experiencia del concierto en el espacio físico. Esta idea nació de los conciertos de André Rieu y su orquesta Johann Strauss, la cual suele integrar tanto vídeos como circuito cerrado de televisión en las pantallas. En estos conciertos se puede observar el uso de cámaras dirigida al interprete en las pantallas laterales como parte de la experiencia que entregan sus propuestas visuales. (Imagen 16).

⁶ Tempo: terminología musical que hace referencia a la velocidad con la que debe ejecutarse una pieza musical



Imagen 16

André Rieu y su orquesta Johann Strauss, *Live at Schönbrunn Palace*, 2024, Vienna.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=F44Hlzt3qU0&t=3646s>

Teniendo en consideración la presencia de cámaras en vivo se hizo apremiante la necesidad de un guion que pudiera coordinar las cámaras y las animaciones sin que se entorpecieran. Para esto escuché cada una de las canciones y les asigné espacios de tiempo por instrumento a cada una de ellas.

El ingreso de las cámaras facilitaba por lo tanto una distribución más apropiada del material, siendo más fluido de ver y con una narración conceptual y visual mucho más consistente. Este trabajo implicaba que las visuales se intercalaran con los músicos, dándoles relevancia e importancia a través de la pantalla. Para realizar esto se necesitó organizar minuto a minuto las entradas y salidas de las cámaras. Esta mezcla de cámaras en vivo e imágenes puede verse en el hipervínculo de la imagen 17.

HP1:	
1er tema	2do tema
00:45 - 01_01 = violin	00:19 - 00:33 = viento
	00:51 - 01:07 = violin
01:18 - 01:34 = bajo	01:39 - 01:54 = yerko
02:13 - 02:30 = violines	01:55 - 02:11 = daniel
02:30 - 02:45 = daniel	
	3er tema (va de la mano con el segundo)
03:12 - 03:18 = madera	05:08 - 05:20 = daniel
03:18 - 03:27 = flauta	05:21 - 05:34 = bronce
03:46 - 03:58 = bronce	06:31 - 06:41 = violin
04:19 - 04:26 = daniel	07:00 - 07:06 = bronce
04:26 - 04_38 = bronce	07:07 - 07:11 = madera
04:39 - 04:47 = daniel	07:12 - 07:18 = bronce
	07:16 - 07:36 = daniel
	07:52 - 08:03 = violin
	08:16 - 08:36 = bronce
	08:36 - 08:44 = daniel

Imagen 17

Guion de cámaras, 2023. Fuente propia.

<https://drive.google.com/file/d/1PKe98Ca3H7nC4yIMGIUEPWDZvwO-qLDs/view?usp=sharing>

2.3 Narrativas visuales y escenografías digitales

Como mencioné anteriormente fueron las narrativas visuales el núcleo central de este concierto. Estas son imágenes y /o vídeos capaces de poder contar historias, con las cuales se pueden expresar diferentes situaciones, emociones o conceptos que emanan de las piezas musicales interpretadas. Mediante este tipo de propuestas se pueden llevar a cabo representaciones literales de las piezas musicales, o propuestas abstractas de las cuales, a través de colores, formas y movimientos de estos pueden evocar emociones y sensaciones sin una narrativa lineal explícita. Según Ana Sofía Lozano:

La narrativa visual se basa en el arte de contar historias a través de la capacidad de la imagen y por medio de un discurso visual que remite a la existencia de un nuevo

mundo revelado desde el punto de vista del espectador, siendo la narrativa el primer acercamiento que tengas hacia el público. (Lozano, 2022)

Estas narrativas visuales ayudaron a que las canciones fueran visualmente consistentes con sus leitmotiv, pero también generaron un ritmo que establecía conexiones y asociaciones entre los elementos presentados en las pantallas en concordancia con el material audiovisual original.

Además de este material, se empleó una escenografía digital diseñada para facilitar las transiciones y ayudar al público a comprender cuándo una pieza musical había finalizado. Aunque pueda parecer evidente, en ocasiones la audiencia no percibe claramente el final de una pieza y no sabe cuándo aplaudir. Por lo tanto, cada vez que la escenografía digital aparecía en pantalla, el público comprendía que era el momento adecuado para expresarse, sin interrumpir la actuación de la orquesta. Esto generó, por lo tanto, un entendimiento y un consenso entre lo que ocurría en las pantallas y el público.

Para diseñar esta escenografía digital, utilicé las referencias el material original de las películas como referencia, centrándome en el Gran Comedor de Hogwarts.

Tomé en cuenta dos fuentes principales: las películas y el reciente juego “Hogwarts Legacy”, estrenado el 2023, de donde rescaté formas, espacialidad y detalles.



Imagen 18

Chris Columbus, *Harry potter y la Piedra Filosofal*, 2001, Warner Bross. Fuente: <https://www.max.com/>

Estas referencias no solo sirvieron para recrear visualmente el espacio, sino que también permitieron capturar la iluminación característica del Gran Comedor. Este espacio se distingue por una paleta de colores cálida, generada por la luz que entra a través de los vitrales y las innumerables velas que cuelgan del techo. Dada la abundancia de objetos presentes en este set (Imagen 18) consideré los elementos más relevantes para la construcción: las gárgolas, el atril de lechuza, las mesas de los profesores, las sillas y las velas.

Por otro lado, del juego “Hogwarts Legacy” (Imagen 19) extraje recursos como los vitrales, la paleta de colores de los objetos y las texturas.



Imagen 19

Portkey Games, *Hogwarts Legacy*, 2023. Fuente: Steam

La utilización de una escenografía digital me proporcionaba la oportunidad de manipular los ángulos y ajustar el tamaño según fuera necesario. Esta escenografía digital comisionada no consideró la integración de un diseño lumínico ni movimiento de los objetos al momento de realizarse (Imagen 20). Sin embargo, teniendo en cuenta que para las narrativas visuales había adquirido conocimientos de iluminación y cámara en los softwares 3D, utilicé lo aprendido para poder generar mi propia propuesta lumínica por medio del programa After Effects (Imagen 21).



Imagen 20

Escenografía digital, Blender, 2023. Fuente propia.



Imagen 21

Escenografía digital, After Effects, 2023. Fuente propia.

https://drive.google.com/file/d/1TiwiJT5HY9RhLpUCeFYDeHFbNJWxFta_/view?usp=sharing

Como se puede observar al comparar ambas imágenes, sin el apoyo de la iluminación, los colores no concuerdan con la estética de las películas: se ven fríos y apagados, lo que no refleja adecuadamente el Gran Comedor. Las velas se confunden con las paredes y no emiten

la calidez necesaria, y las figuras de los cuervos se mezclan con el fondo. En cambio, con el apoyo lumínico generado en After Effects, las estructuras toman forma y destacan cada uno de los elementos. Incluso los vitrales adquieren más color, resaltando las figuras diseñadas en ellos.

Teniendo en consideración los seis por ocho metros que medía la pantalla que se usaría para el espectáculo, situé la cámara del programa Blender de manera que los objetos fueran proporcionales al tamaño de los músicos en escena.

Es así como al crear una escenografía digital no basta con construir simplemente una estructura; es necesario prestar atención al trabajo de iluminación y tener una intencionalidad clara. Es fundamental recordar que la escenografía, aunque sea digital, no es un adorno, sino que debe cumplir una función específica y contribuir a la propuesta del espectáculo tal como lo haría una escenografía física. En este caso específico, se buscaba la inmersión visual de los músicos en el escenario mediante el uso de una escala determinada.

La idea de esta escenografía digital era complementarla con el diseño de iluminación y utilizaría que la producción llevaría, tal como una cabina telefónica, unas paredes con carteles, réplicas de las escobas, etc., generando una coherencia visual en el escenario (Imagen 22).



Imagen 22

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

https://drive.google.com/file/d/1NG7ZZAm04R_2Ft-z6BnB_Fv0-zjvZ-EP/view?usp=sharing

El diseño de iluminación para el escenario fue desarrollado en colaboración con el técnico del teatro, quien solicitó la proyección tanto de la escenografía como de las narrativas visuales para facilitar la creación de un guion visual rápido en los ensayos. Su experiencia fue fundamental para lograr la cohesión visual del trabajo, permitiendo integrar de manera efectiva un entorno real con uno virtual. Ambos espacios dialogaron de manera que se creó una línea visual que conectaba a los músicos con la pantalla, logrando así una integración completa entre ambos entornos.

Este enfoque permitió transmitir narrativamente mensajes a través de la iluminación, otorgando un toque de dramatismo cuando era pertinente y brindando a los músicos una presencia en el escenario que de otra manera no se hubiera podido lograr. Es necesario por lo tanto pensar un diseño lumínico que acompañe y potencie las escenografías digitales (Imagen 23), ya que de lo contrario pueden verse opacado por su mal manejo.

Si bien en mi trabajo dialogué con el técnico en iluminación no interferí en su creación, lo que podría haber resultado en un trabajo muy distinto. Un diseñador teatral también debe asumir esta responsabilidad. Por cuestiones de tiempo, no pude diseñar la iluminación yo misma ni tampoco aceptaron sugerir a otro diseñador teatral para colaborar, por lo que esta limitación es algo que debe tenerse en cuenta ya que puede afectar negativamente el resultado final.

Cuando un trabajo de iluminación se realiza sin una planificación adecuada, las visuales y los músicos quedan totalmente eclipsados (Imagen 24).



Imagen 23

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

<https://drive.google.com/file/d/1VyOMFnkjcE2Ph1GMCDPU10GxujOBfb/view?usp=sharing>



Imagen 24

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Municipal de Ovalle. Fotografía por Natalie Valdés.

Para poder corroborar la lógica en la relación de las cámaras en vivo tuvimos la oportunidad de tener una función en el teatro de Ovalle, donde pudimos comprobar la estrategia que nos daban como transición las imágenes. Es a través de la experiencia técnica de esta primera función que se pudo reconocer e identificar errores técnicos y de producción, por lo cual se define un tiempo de corrección los días posteriores. Estas correcciones que se harían sobre el material se anotaron en la bitácora personal y se fueron escribiendo a medida que se ejecutó el espectáculo (Imagen 25). Estas anotaciones personales resultaron fundamentales para mejorar la cohesión y la narrativa visual durante las funciones realizadas en Santiago.

Piedra Filosofal:
Hacer calzar tiempos con cortes
Muy largo Ollivanders
Ya debería haber salido el tren
Muy larga escena castillo, disminuir 5 segundos
Muy larga escena radio
Escena sala muy larga, podría dividirse
Intercalar escenas con bosques
Poner aún más nieve en animación con nieve
Animar humo tras la sombra

Imagen 25

Anotaciones personales, 2023. Fuente propia.

2.4 De lo teatral en lo musical

La implementación del sistema de circuito cerrado de cámaras dentro de la puesta en escena visual destacó un elemento crucial ante el público: los músicos. Aunque se contaba con un guion detallado que indicaba el momento preciso de las apariciones de los músicos en las pantallas, se priorizaba la captura de cualquier momento donde los músicos estuviesen destacando en su actuación, enfocándolos y presentándolos en las pantallas. Esto aseguraba que el público, desde cualquier punto del teatro, pudiera apreciar las actuaciones de los músicos los cuales iban caracterizados con las túnicas y bufandas características del colegio (Imagen 26).

Según palabras de Jorge Legua Tapia, el director de la Academia Pedro Aguirre Cerda: “Estas obras que incluyen medios digitales en su montaje permiten captar mucho mejor la atención del público generando una experiencia mucho más enriquecedora por parte del espectador.” (Legua, J, entrevista personal, 16 diciembre de 2023)



Imagen 26

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

La proyección de los músicos en conjunto con las visuales creó una dinámica diferente a la que habíamos experimentado como producción hasta ese momento; los músicos ahora formaban parte integral de lo que decidíamos proyectar. En muchas ocasiones, los músicos pasan desapercibidos a ojos de la audiencia debido a las limitaciones de visibilidad en los teatros, y la atención del público se concentra por lo tanto en las imágenes proyectadas olvidando o no pudiendo prestar atención a los intérpretes. En esta ocasión, la presencia de los cuerpos de los artistas en pantalla resultó fundamental, ya que ellos mismos eran conscientes de su papel en la narrativa del concierto y contribuyeron a guiar al público a través de la experiencia.

Un gesto bastante particular sucedió cuando el cellista Yerko Navea dejó de tocar para levantar su varita en un tema perteneciente a la muerte de Dumbledore en la saga. El público que reconoció este movimiento levantó sus varitas también, algo que sucede dentro de las

películas. Esta clase de interacciones se lograron considerando al público como un espectador activo que pudiera ser parte del espectáculo.

Hubo un momento en particular donde el cellista Navea se levanta de su asiento para dirigirse al público (Imagen 27), y el público reacciona ante su intervención (Imagen 28).



Imagen 27

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

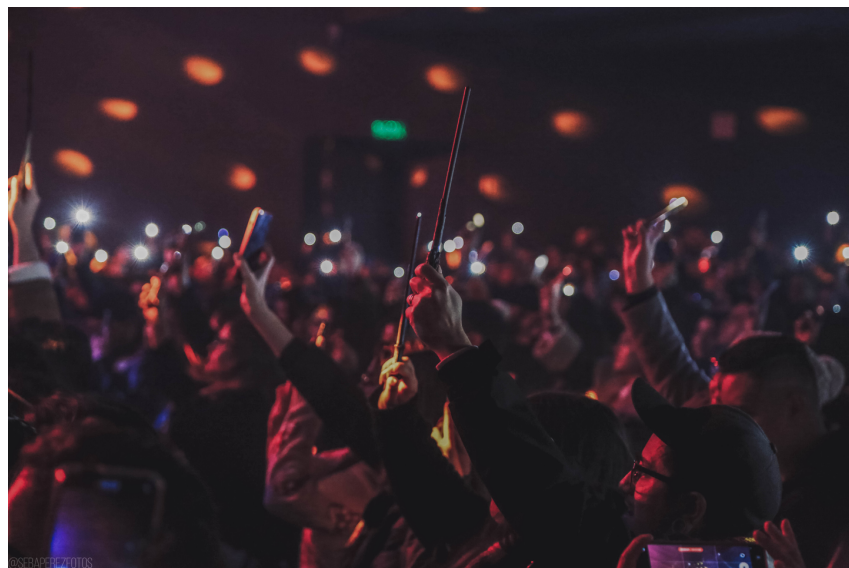


Imagen 28

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

https://drive.google.com/file/d/1-cAsM3EWIAFI07yUG8i0PcSRum_RfoT_/view?usp=sharing

Esta clase de interacción, junto con la participación del público en la interpretación de gran parte de las narrativas visuales, transformó al espectador en un participante activo. Más allá de ser meros espectadores, tuvieron la oportunidad de interpretar y participar en la experiencia en la medida de lo posible en este concierto sinfónico. Este enfoque se aleja de la dinámica de este tipo de espectáculos, donde tradicionalmente se espera que los asistentes se sienten, escuchen, aplaudan y se retiren.

Todo esto pudo ser llevado a cabo gracias al trabajo multidisciplinario que realizamos entre los artistas musicales, técnicos y dirección de diseño teatral. Las visuales, la iluminación y las cámaras sirvieron como apoyo para potenciar la presentación de los músicos, lo que permitió que todas las partes trabajaran en conjunto en lugar de por separado. El trabajo de todas las partes involucradas dio como resultado un espectáculo cohesivo.

En estos conciertos además, hubo una interacción que varió en cada una de las cuatro funciones y estuvo completamente impulsada por la iniciativa del público: la interacción entre la audiencia y los cosplayers. Si bien su papel era simplemente pasear por los pasillos durante los temas relacionados con sus personajes, durante uno de los temas asociados a una escena de baile en la película, algunos miembros del público decidieron unirse a ellos en el baile (Imagen 29).



Imagen 29

Harry Potter sinfónico, 2023, Teatro Coliseo. Fotografía por Sebastián Pérez

https://drive.google.com/file/d/1BBi8WAMag2jVm_PpIfNEpLtG4P44UKrB/view?usp=sharing

Esta interacción que tuvieron los cosplayers de manera orgánica e improvisada, sumada a todas las partes de este espectáculo dio como resultado que el público tuviera muchísimos comentarios positivos al respecto, incluso cuando las imágenes proyectadas no correspondían al material original, siendo esta una de las preocupaciones iniciales de todos en producción.

Estos conciertos, que pertenecen al género de música docta, han ampliado las puertas a una diversidad de público en especial a uno más joven como pudimos constatar en las cuatro funciones. Para Legua, que estuvo encargado en conjunto de las ideas iniciales de este concierto, la utilización de estos medios digitales permite que el público tenga una cercanía con lo que está escuchando. Al respecto el director comenta:

Al incorporar elementos tecnológicos como la presencia de videos, proyecciones, *mapping* e inclusive hologramas ha permitido captar la atención de un público más joven, el cual esta inserto en lo que son las tecnologías, permitiendo así que tengan

cercanía con lo que están escuchando. Así como hace un siglo atrás la gente iba a los grandes salones y eran el centro de atención de estas obras musicales, hoy en día lo están haciendo la elaboración de diseños teatrales digitales que permiten ampliar la gama de elementos que están en escena. (Legua, J, entrevista personal, 16 diciembre de 2023).

Todo este trabajo que se realizó en conjunto con la Academia Pedro Aguirre Cerda no hubiera podido ser posible de no ser por el hecho de que están abiertos a la experimentación e integración de nuevas tecnologías e interacciones en sus conciertos. Para un diseñador teatral puede ser especialmente difícil interactuar con músicos que generan conciertos doctos, ya que suelen trabajar con las mismas convenciones toda su vida. En relación con este tema, el diseñador teatral Pablo de la Fuente, quien ha explorado este campo, afirma:

Les cuesta mucho salir de su zona de confort (músicos doctos), al igual que la música popular ya que hay convenciones que “son así” y cuando las sacas del lugar todo el mundo se pone incómodo y nadie quiere hacer algo que no sepa hacer. Para que evolucione eso tiene que haber gente más valiente y atrevida a aventurarse a hacer cosas más experimentales y distintas. (De la fuente, P, entrevista personal, 8 diciembre de 2023)

La comprensión que tiene un diseñador teatral sobre una escena integral es finalmente lo que hace su trabajo esencial en este tipo de trabajos. Un concierto es una experiencia sensorial en la que la música, especialmente cuando es incidental, evoca imágenes.

Por lo tanto, es necesario crear composiciones que satisfagan estas necesidades escénicas, pero entendiendo que deben estar en sintonía con el ritmo y la velocidad de la música. Pero por sobre todo involucrando a todas las disciplinas que son parte del espectáculo.

3. CONCLUSIONES

Al concluir esta investigación, he destacado la importancia de adoptar un modelo de trabajo que integre distintas disciplinas, como la música y el teatro. Este enfoque nos permite abordar la complejidad de la puesta en escena musical, integrando de manera coherente la narrativa visual y la musical. Es fundamental reconocer, además, que la comprensión profunda de la producción artística contemporánea requiere una mirada que vaya más allá de los límites tradicionales de una sola disciplina.

En este caso en particular, las escenografías, las narrativas visuales y el circuito de televisión en vivo no pueden considerarse meramente como un despliegue tecnológico. Estos fueron elementos que respondieron a las necesidades que tenía el espectáculo de conectar al público con lo que sucedía en el escenario, en las pantallas y entre los artistas involucrados en el concierto. Si bien pueden estas herramientas pueden ayudar a mejorar la experiencia de los espectadores, si no se tratan con un carácter dramático, perderán su impacto. Por ello, es indispensable el trabajo del diseñador teatral. Es él quien cuenta con una formación que abarca la puesta en escena total y puede actuar de mediador entre las artes musicales y escénicas. Las narrativas visuales deben poder contar una historia que acompañe la narración musical o escénica

No podemos pasar por alto las limitaciones técnicas, como en este caso en particular lo fue mi limitada formación en programas de modelado tridimensional. Esta limitación a la cual me enfrente en mi proceso creativo me abrió las posibilidades a trabajar con artistas de otras áreas, pudiendo delegar tareas que de otra manera me hubiesen sido imposibles de desarrollar. Es importante reconocer la importancia de asignar responsabilidades a artistas especializados que aporten al enriquecimiento del trabajo final, brindando así un valor extra al trabajo que se realiza.

Este trabajo, además, destaca la necesidad de fusionar la creatividad artística con la tecnología. Solo a través de un enfoque integral y colaborativo se pueden superar las barreras y lograr experiencias escénicas que conecten de manera profunda con el público. La intersección entre lo visual, lo musical y lo dramático se revela como un terreno fértil para la innovación y la expresión artística que trasciende las expectativas convencionales.

Todas las artes que son articuladas entre sí permiten tener un producto mucho más completo. Es sabido que durante mucho tiempo se han generado obras que incorporan distintos

elementos, tales como, música, teatro, ballet y otras disciplinas artísticas, lo que hace mucho más enriquecedor el discurso del artista y es a donde están apuntando hoy en día los nuevos creadores.

Las limitaciones técnicas son una realidad cotidiana para los artistas, especialmente en la escena nacional. Los desafíos relacionados con el instrumental, los horarios de entrega de espacios y, en este caso particular, los derechos de autor pueden entorpecer el proceso creativo.

Sin embargo, estas limitaciones también pueden ser una fuente de inspiración. En el caso de los conciertos de música incidental, la imposibilidad de utilizar material audiovisual original de las películas suele ser un problema, pero en este caso en particular impulsó el desarrollo de narrativas visuales completamente nuevas. Estas narrativas visuales se revelaron como una fuente para la innovación y la individualidad de este concierto. Tuve la oportunidad de volver a estar presente como visualista para la misma orquesta utilizando el material original de las películas, y sin duda alguna se notó la falta de las cámaras en vivo y el sello personal que tenían los conciertos anteriores. El contraste entre los conciertos con y sin material audiovisual original pone de manifiesto la influencia significativa que las narrativas visuales pueden tener en la experiencia del espectador.

Las limitaciones técnicas iniciales no solo fueron superadas, sino también transformadas en elementos distintivos del concierto. Esta experiencia subraya la importancia de abordar las limitaciones técnicas no como restricciones, sino como desafíos que pueden catalizar la búsqueda de soluciones por medio de tomas de decisiones creativas. En este caso mi formación profesional no me había acercado ni a las escenografías digitales ni a las narrativas visuales, pero ahora ambos campos se presentan como maneras de abordar la espacialidad, pudiendo entender la puesta en escena de maneras que jamás hubiese considerado.

A partir de lo mencionado anteriormente, se abre un nicho nuevo de posibilidades creativas para los conciertos de música incidental. Este enfoque no solo representa una evolución en la presentación artística, sino también un puente que conecta las expresiones clásicas con las expectativas y preferencias del público actual.

La intersección entre lo clásico y lo contemporáneo se revela como un terreno fértil para la revitalización de la música docta por medio de la música incidental.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Bueno, T. (2018). *Misión de la universidad en nuestros días un enfoque interdisciplinar: libro-homenaje al profesor Luis Gutiérrez Espada*. Campgrafic Editors.

- Casado, A. (2014). *De raíz popular: Inspirados por el folclore. Los nacionalismos en música: algunas observaciones*. Fundación Juan March.
<https://www2.march.es/musica/jovenes/raiz-popular-html/preliminares.html#ac-1>

- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Paidós.

- Gómez, G. (2017). *Escenografía digital. Digital Scenography. 1, 1-11*.
<https://docplayer.es/223218889-Escenografía-digital-escenotecnia-y-diseno-lic-diego-german-gomez-agosto-2017.html>

- Kandinsky, W. (1996). *De lo espiritual en el arte*. Paidós.

- Kandinsky, W. (2022). *Mirada retrospectiva*. Emecé.

- Klaic, D. (2006). *El Teatro Mix Media, Simultaneidad y secuencialidad*. Revista de l'associació d'investigació i experimentació teatral, 47, 33-42.
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/121518>

- Loudet, P. & Compagnet, L. (2020). *La música y sus modos de articulación en la narración cinematográfica*. Plurente, Artes y Letras, 11, 004.
<https://doi.org/10.24215/18536212e004>

- Lozano, A. (2022). *Contar una historia a través de la narración visual*. Prensa Lanterna.
<https://www.ficulanterna.mx/post/contar-una-historia-a-trav%C3%A9s-de-la-narraci%C3%B3n-visual>

- Pavis, P. (1996). *Diccionario del Teatro*. Paidós.

- Reaney, M. (2002). *Digital Scenography: Bringing the theatre into the information age*. *L'art et le numerique*, 1, 191-202.
www.ukc.ac.uk/sdfva/KIDDS

- Sanchez, J. (2002). *Lenguajes en intersección: "culto" y "popular" en la configuración del campo musical*. *Huellas*, 2, 55-66. <https://bdigital.uncu.edu.ar/1289>

- Serry, C. (1959). *Música para teatro*. *Revista Musical Chilena*, 13(63), p. 44–53.
<https://revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/view/12785>

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2024). *Diccionario de la lengua española*. Versión 23.7 en línea. <https://dle.rae.es>

- Romero R., Zapata S., Bazaes R. (2013). *El Diseño Teatral: Iluminación, Vestuario, Escenografía. Herramientas para los Técnicos en Artes Escénicas*. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes*.

- Teir, J. (2020). *El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la video escena*. *Actio Nova: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, monográfico, 4, 129-165. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007> .

- Zorita-Aguirre, I. (2020). *Mutaciones del espacio escénico en la era digital*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 503-518. <https://doi.org/10.5209/aris.65437>

- Dossier:
<https://docs.google.com/presentation/d/1jRmEy3QDZyrQ7I24PRiVI2TUL9033bAE/edit?usp=sharing&oid=116943819655407985184&rtpof=true&sd=true>

-Presentación memoria:

<https://drive.google.com/file/d/1LHsNtJaAddMSyGMwdbBp0R-wluRgXcp3/view>