

Introducción

Como parte del diseño de experiencias, los audiovisuales, o la visualización de música a través de pantallas ha tomado mucha fuerza en los últimos años como parte de la experiencia integral de diferentes actividades, entre ellas las del conciertos de pop/rock. Por la naturaleza principalmente auditiva y musical de los conciertos, al generar visuales se crea una especie de sinestesia, en la cual el usuario/espectador, (audiencia, como sujeto de estudio) vive el concierto de una manera más completa, o al menos eso es lo que se pretende demostrar.

Esta misma idea se fundamenta no solo en el avance tecnológico y teórico sobre el diseño de experiencia, la interactividad, y los nuevos medios, sino también en perspectivas de video y de narrativa.

Desde instalaciones de video en museos, VJs (video jockeys), hasta tecnología laser, la visualización por medio de videos a través de las pantallas es cada vez más común. Es por eso también pertinente diseñar y proponer maneras de que la información a través de la pantalla connote y denote lo que se pretende por parte de los creadores de los conciertos, en este caso: del concepto por parte de los artistas, del tour manager y de todo lo que implica. Es importante no solo entender el concepto del concierto o del tour sino también la interpretación de la música y de la ideología a transmitir, para poderla plasmar visualmente en una narrativa que cada vez se vuelve más fragmentada, y que presenta historias visuales no lineales.

Tomando en cuenta todo lo mencionado, la banda de surf poblana Los Santísimos Snorkels cuentan con todo un imaginario visual y una energía en escena que se podría ver exaltada con el uso de audiovisuales en sus tocadás. Es por ello que se considera como parte del proyecto la realización de un demo de audiovisual que la banda pueda usar, demostrando así que los audiovisuales sí integran e incluso enfatizan el discurso visual y auditivo de las bandas.

Los visuales en los conciertos de rock pueden representar una fusión de varias ramas del diseño de información: desde interpretación, narrativa, video, diseño de experiencia, y aunados a los avances tecnológicos enfocados desde una visión posmoderna pueden servir de herramienta primordial para la experiencia visual/auditiva, así como vehículo de diseño actual.