

**Pop de estadio y robots gigantes: análisis gráfico de
la escenografía de *Progress Live* de Take That**
**Stadium pop and giant robots: graphic analysis of
the stage design of Take That's *Progress Live***

Daniel Díez Martínez

Departamento de Composición Arquitectónica, ETSAM, Universidad Politécnica de
Madrid, Madrid, España
daniel.diez@upm.es
ORCID 0000-0002-9504-9071

Lucía Pérez González

Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, España
luciaperezgonzalez@hotmail.com
ORCID 0009-0009-9181-3624

Resumen

En 2011 Take That batieron récords de asistencia y recaudación con su gira *Progress Live*. El diseño de la escenografía fue obra de Es Devlin, quien planteó un escenario principal dominado por una escultura de medio cuerpo humano de 30 metros de altura conocido como “Big Man”, y un robot mecánico de 21 metros de alto que se incorporaba y abría los brazos, al que denominó “Other Man”. A pesar de la popularidad de la gira, no existen planos ni documentación técnica de la escenografía empleada de alcance público. Este artículo reivindica la consideración de las escenografías como un tipo arquitectónico en sí mismo, y su principal objetivo y aportación fundamental consisten en una reconstitución gráfica completa del proyecto de Devlin, material inédito y de elaboración propia, que se emplea como soporte de una serie de diagramas analíticos relacionados con su funcionamiento al servicio de un macroconcierto de estadio.

Palabras clave: arquitectura efímera; concierto; escenografía; Es Devlin; reconstitución gráfica

Díez Martínez, D. & Pérez González, L. (2025). Pop de estadio y robots gigantes: análisis gráfico de la escenografía de Progress Live de Take That. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 14, 180-206.

Abstract

In 2011 Take That broke attendance and box office records with their *Progress Live* tour. The stage design was the work of Es Devlin, who designed a main stage dominated by a 30-meter-high half-human body sculpture known as “Big Man” and a 21-meter-high mechanical robot that would stand up and open its arms, which she called “Other Man”. Despite the popularity of the tour, there are no publicly available plans or technical documentation of the scenography used. This article vindicates the consideration of scenographies as an architectural type in itself, and its main objective and fundamental contribution consists of a complete graphic reconstitution of Devlin’s project, unpublished and self-made material, which is used as support for a series of analytical diagrams related to its operation in the service of a stadium concert.

Keywords: ephemeral architecture; concert; scenography; Es Devlin; graphic reconstitution

Díez Martínez, D. & Pérez González, L. (2025). Stadium pop and giant robots: graphic analysis of the stage design of Take That's Progress Live. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 14, 180-206.

Sumario: 1. Arquitectura, artes escénicas, escultura y tecnología: una relación simbiótica. 2. *Progress Live*: una gira de récord. 3. Estado de la cuestión, objetivos, metodología y fuentes. 4. Multiespacio escénico: otras formas de conectar con el público. 5. "Big Man": un coloso de acero para sostenerlo todo. 6. "Other Man" en movimiento: hacia un show dinámico. 7. Take That en "la casa del fútbol". 8. Aportaciones y conclusiones. Referencias.

1. **Arquitectura, artes escénicas, escultura y tecnología: una relación simbiótica**

Desde la antigüedad, las artes escénicas han estado intrínsecamente ligadas a la arquitectura, la escultura y la tecnología, configurando espacios de representación y expresión que han evolucionado en función de los adelantos técnicos y las transformaciones estéticas de cada momento. En las civilizaciones egipcia y mesopotámica, los primeros espectáculos rituales se desarrollaban en templos y plazas, donde la escultura y el relieve narraban episodios mitológicos y reforzaban la dimensión sagrada de las representaciones. En la Grecia clásica, el teatro alcanzó su madurez con edificaciones como el Teatro de Epidauro, cuya acústica ejemplar es testimonio de los primeros avances tecnológicos aplicados a la representación. En estos espacios, la escultura desempeñaba un papel fundamental a través de máscaras teatrales y estatuas de deidades que ambientaban las obras, estableciendo una relación simbólica entre lo representado y el espacio en el que ocurría.

Los romanos llevaron la experiencia teatral a nuevos niveles gracias a un audaz empleo de técnicas y materiales constructivos que les permitieron la construcción de coliseos y anfiteatros capaces de albergar miles de espectadores.

La escultura se integraba en estos complejos arquitectónicos a través de frisos, estatuas monumentales y relieves que enfatizaban el poder imperial y enriquecían la experiencia visual de los asistentes. Paralelamente, los avances tecnológicos permitieron la creación de mecanismos escénicos sofisticados, como tramoyas y suelos móviles, que dotaban a los espectáculos de una espectacularidad inédita.

Durante el Renacimiento y el Barroco, la arquitectura teatral adoptó los principios de la perspectiva y la monumentalidad, con espacios como el Teatro Olímpico de Palladio, que incorporaba ilusiones ópticas para ampliar la sensación de profundidad. La escultura se convirtió en un elemento clave de la escenografía efímera, mientras que la iluminación con velas y candiles permitía jugar con efectos dramáticos en el escenario.

Con la Revolución Industrial, los avances en materiales y técnicas constructivas transformaron radicalmente los espacios escénicos. La llegada de la iluminación a gas y posteriormente la electricidad facilitó el desarrollo de espectáculos nocturnos y permitió la introducción de efectos visuales más complejos. La escultura, por su parte, encontró nuevos medios de producción con el yeso y la fundición de metales, lo que facilitó la creación de decorados elaborados y estructuras tridimensionales de gran realismo. En el siglo XX, la irrupción del cine y las vanguardias artísticas desdibujaron los límites entre las disciplinas. Movimientos como el Futurismo y el Constructivismo promovían la integración de elementos arquitectónicos y escultóricos en el teatro y la danza. La arquitectura dejó de ser un mero contenedor para convertirse en parte activa de la puesta en escena, mientras que la tecnología cinematográfica abrió nuevas posibilidades para la experimentación con el espacio y la narrativa visual.

En la actualidad, la digitalización ha revolucionado el ámbito escénico con herramientas como la realidad aumentada, la inteligencia artificial y la impresión 3D, permitiendo la creación de escenografías dinámicas e interactivas. La arquitectura y la escultura ya no son estáticas, sino que se transforman en entornos inmersivos que amplían las posibilidades narrativas y estéticas de la escena. Al integrar tecnología de vanguardia, las artes escénicas continúan evolucionando

hacia nuevas formas de expresión, consolidando la relación entre estos campos y demostrando su capacidad para adaptarse a los cambios culturales y tecnológicos.

En el caso concreto de los macroconciertos de rock y pop, la profesionalización de la industria musical ha transformado radicalmente los grandes espectáculos en vivo. Actualmente, se manejan cifras económicas millonarias –tanto en lo que a inversión como a recaudación se refiere– y las escenografías se tornan cada vez más complejas. Abastecidas por una cantidad apabullante de equipo técnico y humano, su diseño y logística han traído consigo una especialización disciplinar que persigue un objetivo ineludible: combinar una serie de elementos –fundamentalmente un escenario, un sistema de sonido, vídeo e iluminación y un set decorativo– que favorezcan el desarrollo musical del espectáculo a la vez que proyecten una imagen simbólica que el público pueda asociar a su banda favorita.

2. *Progress Live*: una gira de récord

Progress Live fue la gira de la *boyband* inglesa Take That para promocionar su sexto álbum *Progress* (Polydor, 2010) (Figura 1). El encargo del diseño de la escenografía recayó en Es(meralda) Devlin (Kingston-upon-Thames, 1971), cuyo trabajo abarca desde esculturas e instalaciones en la Tate Modern, el Victoria and Albert Museum, la Serpentine Gallery y la Asamblea General de las Naciones Unidas, hasta escenografías cinéticas para la Royal Opera House, el Royal National Theatre y la Metropolitan Opera, ceremonias olímpicas, espectáculos del descanso de la Super Bowl y conciertos para Beyoncé, Kanye West y U2, entre otros. Devlin considera al público como una sociedad temporal y lo invita a participar en obras corales comunitarias: “Nuestra primera tarea es colmar las expectativas del público, brindarles un primer contacto memorable con el artista” (Devlin 2019).

TAKE THAT

PROGRESS

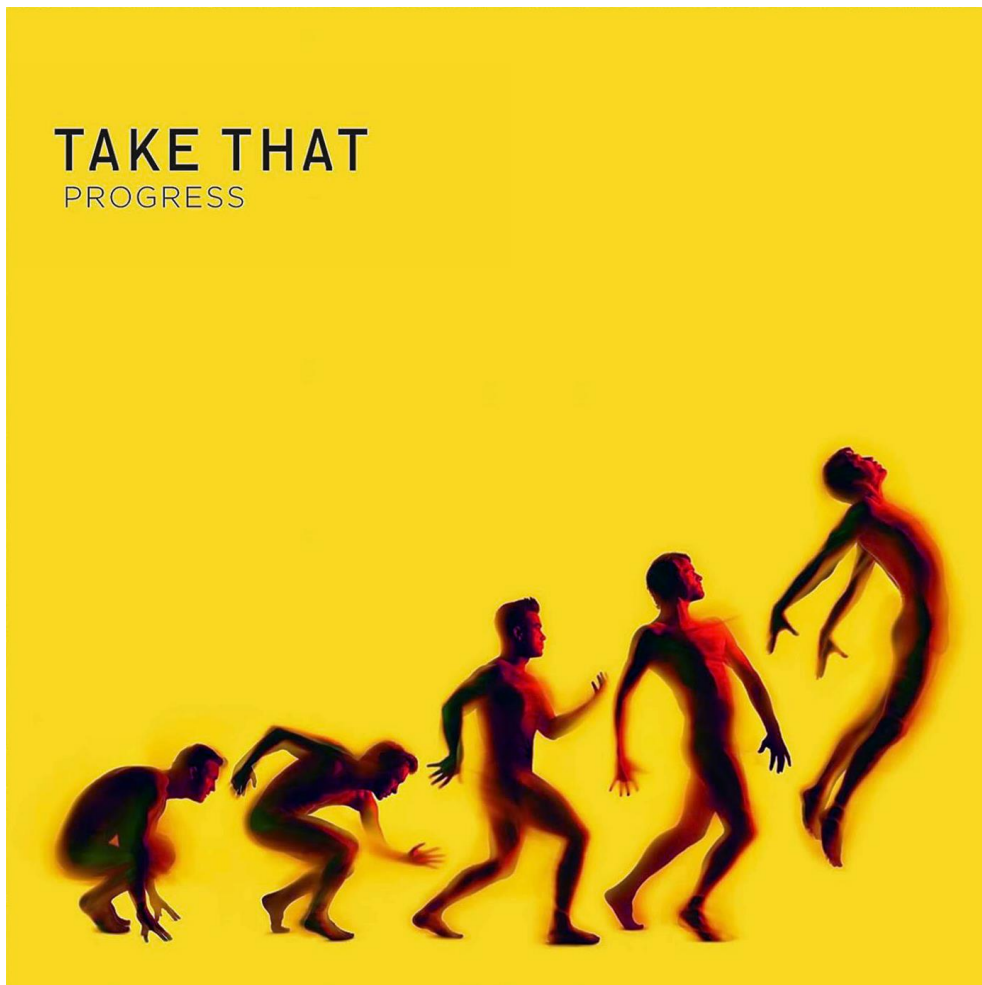


Figura 1. Nadav Kander. Portada del álbum *Progress* (Polydor, 2010), de Take That. La imagen constituye un guiño a la clásica ilustración de la evolución humana “El camino al Homo Sapiens”.

La diseñadora trasladó el hilo conceptual del álbum —la evolución y crecimiento del ser humano— al diseño de la escenografía para la gira de su presentación. Así, planteó un escenario principal enmarcado por una escultura de medio cuerpo humano con los brazos abiertos conocido como “Big Man” por sus grandes dimensiones: 61 metros de envergadura y 30 metros de altura (Figura 2). El proyecto incluía, además, un segundo hombre: “Other Man”, un robot mecánico

de 21 metros de alto que surgía desde el escenario principal y avanzaba mientras se incorporaba y abría los brazos hasta llegar a un segundo escenario alternativo localizado a 37 metros del principal (Figura 3). “El final del espectáculo es como el final de un vuelo”, considera la artista. “Es una llegada. Es una transferencia del escenario al público” (Devlin 2019).

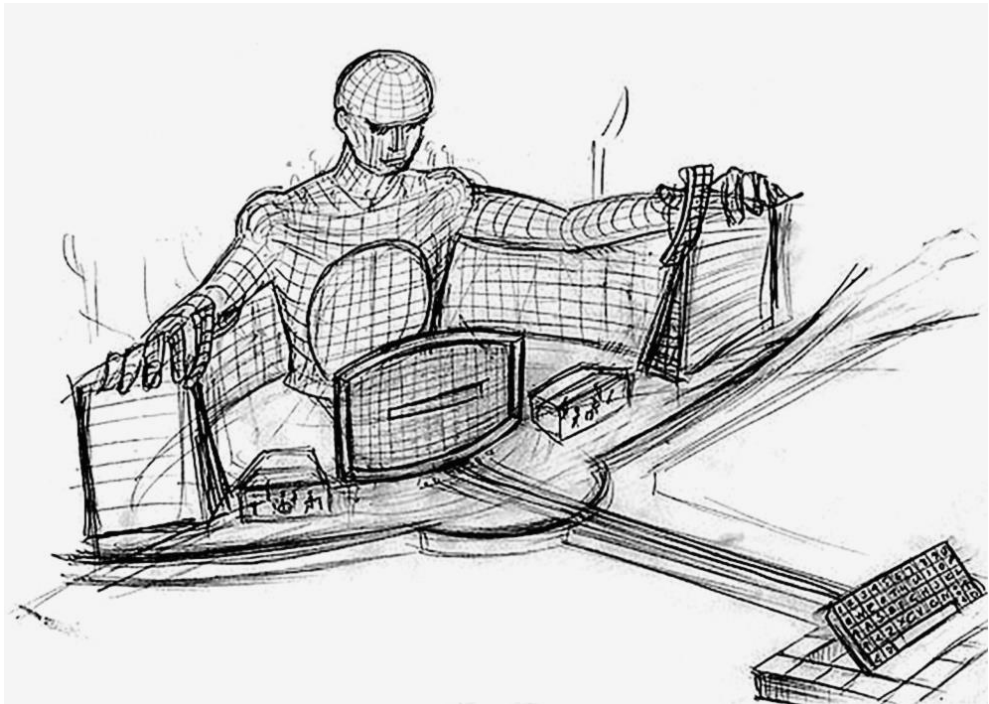


Figura 2. Es Devlin. Croquis inicial para la escenografía de *Progress Live*.



Figura 3. *Progress Live* en el Stadium of Light de Sunderland (27-31 mayo de 2011).

Progress Live fue la gira más vendida de la historia del Reino Unido hasta ese momento. Entre el 27 de mayo y el 29 de julio de 2011, Take That agotaron las entradas de todos y cada uno de los treinta y tres conciertos que concedieron en siete ciudades británicas y cinco en Europa continental. Ofrecieron ocho espectáculos en Londres, en el estadio de Wembley, con una recaudación de 61.7 millones de dólares –por entonces la mayor recaudación jamás comunicada a *Billboard*– y una asistencia de 623.737 espectadores, unas cifras récord. *Progress Live* también consiguió la segunda mayor recaudación de la historia hasta el momento, con otras ocho noches agotadas en el estadio del Manchester City, 44 millones de dólares y 443.223 espectadores. En total, la gira de Take That por el Reino Unido recaudó 185 millones de dólares y atrajo a 1,8 millones de fans (Allen 2011).

3. Estado de la cuestión, objetivos, metodología y fuentes

El talento de Devlin y la enorme popularidad de los artistas con los que ha trabajado a lo largo de su carrera le han concedido reconocimientos como la Medalla de Diseño de Londres, tres premios Olivier, un premio Tony y un premio Ivor Novello, entre otros. La artista también ha sido objeto de un capítulo monográfico de la primera temporada de la serie documental de Netflix *Abstract: The Art of Design* (2019), así como de una exposición retrospectiva en el Cooper Hewitt Smithsonian Museum of Design de Nueva York (18 noviembre 2023 - 11 agosto 2024), fruto de la cual se editó un libro monográfico: *An Atlas of Es Devlin* (Thames & Hudson, 2023).

Sin embargo, hasta la fecha su aportación a la arquitectura efímera del espectáculo no se ha recogido en publicaciones del ámbito específico arquitectónico o de investigación académica, y tampoco existen planos ni documentación técnica de alcance público. Ni siquiera en la propia web de Es Devlin, generosa en lo que a imágenes y vídeos de cada espectáculo se refiere, se encuentra documentación que permita conocer las dimensiones o aspectos técnicos de sus proyectos. De hecho, el único plano de la escenografía de *Progress Live* que se ha podido localizar se encuentra publicado en *Lighting & Sound International*, una revista especializada en la producción, diseño y tecnología de eventos en directo. Se trata de una vista axonométrica limitada al escenario principal explicativa de la convivencia entre la estructura portante y el equipo de sonido e iluminación (Moles 2011, p. 46).

Este artículo nace de estas carencias, y su principal objetivo y aportación consiste en la realización de una reconstitución gráfica de la escenografía de *Progress Live* de Take That. Se presenta, por tanto, material inédito y de elaboración propia: documentos descriptivos —planimetría básica consistente en plantas, alzados y axonometría isométrica—, utilizados como base para una serie de diagramas analíticos elaborados para estudiar el funcionamiento del diseño de Devlin.

La metodología empleada se deriva del enfoque predominantemente gráfico de la investigación recogida en el artículo. La documentación de partida que permitió llevar a cabo la reconstitución consiste en fotografías y vídeos de las actuaciones. Estas, junto con la información relativa a las dimensiones generales de la escenografía (Moles 2011), permitieron obtener las medidas de esta mega estructura siguiendo un proceso básico de relación proporcional entre sus distintos elementos. Esta labor posibilitó la construcción de un modelo tridimensional en Rhinoceros 3D, a partir del cual se obtuvo una planimetría completa (Figuras 4, 5 y 6), soporte fundamental para, a continuación, elaborar “un documento gráfico de registro y verificación de datos, a la vez que una herramienta analítica en el estudio de la arquitectura considerada” (San José Alonso 2018, p. 242).

Así pues, este artículo pretende poner en valor la importancia del estudio de las escenografías musicales con un alto componente tecnológico y artístico, así como su impacto en la percepción del espectador y en la evolución del diseño escénico. Se explora cómo la integración de tecnologías avanzadas amplía las posibilidades narrativas y sensoriales en los espectáculos en directo. Asimismo, el estudio identifica las relaciones entre arte, diseño e ingeniería en la creación de estos espacios y evalúa su influencia en la innovación material y la interacción con el público. A través de un enfoque interdisciplinario, este análisis permite comprender cómo estos entornos escénicos transforman la experiencia musical y redefinen los límites del diseño escénico de nuestro tiempo, lo que establece nuevos paradigmas en la producción de grandes conciertos y actuaciones en vivo.

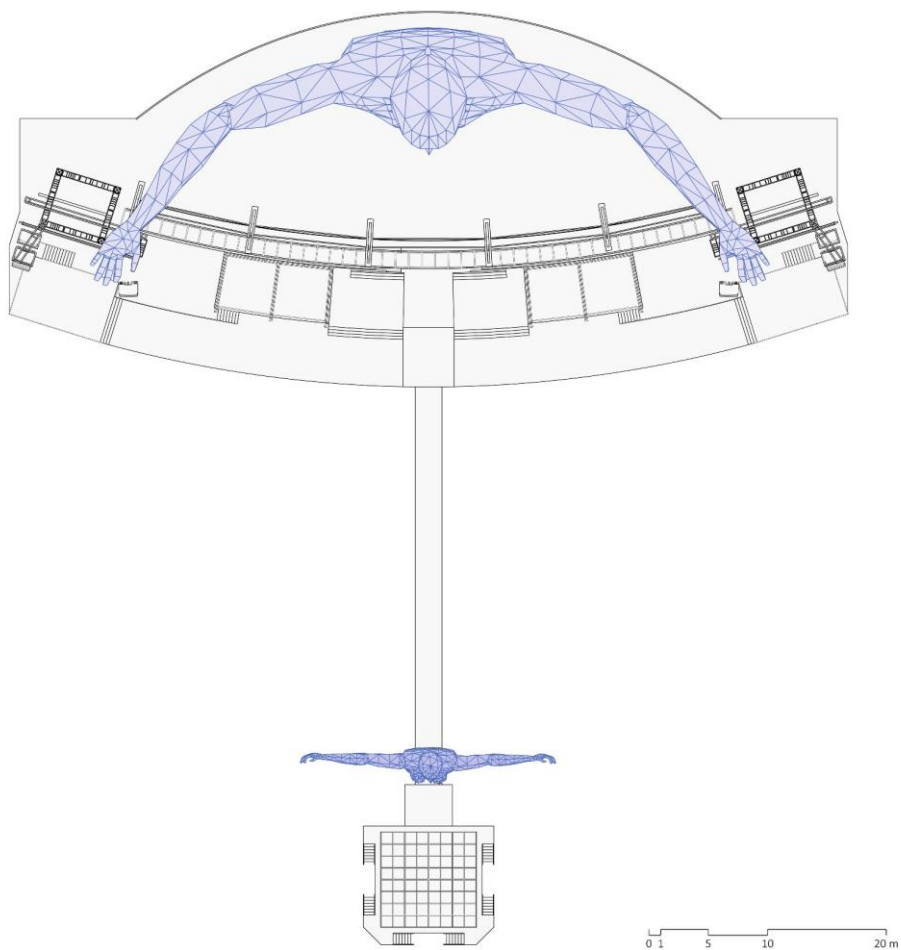


Figura 4. Planta de la escenografía de *Progress Live*. Fuente: elaboración propia.

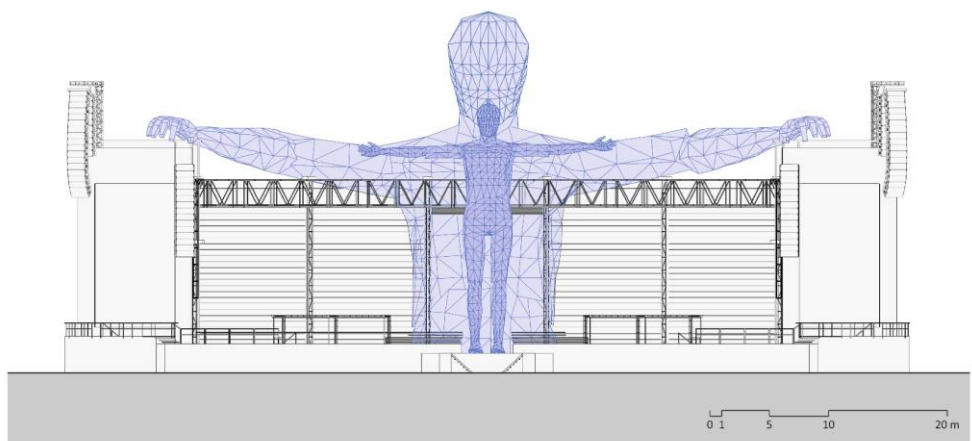


Figura 5. Alzado frontal de la escenografía de *Progress Live*. Fuente: elaboración propia.

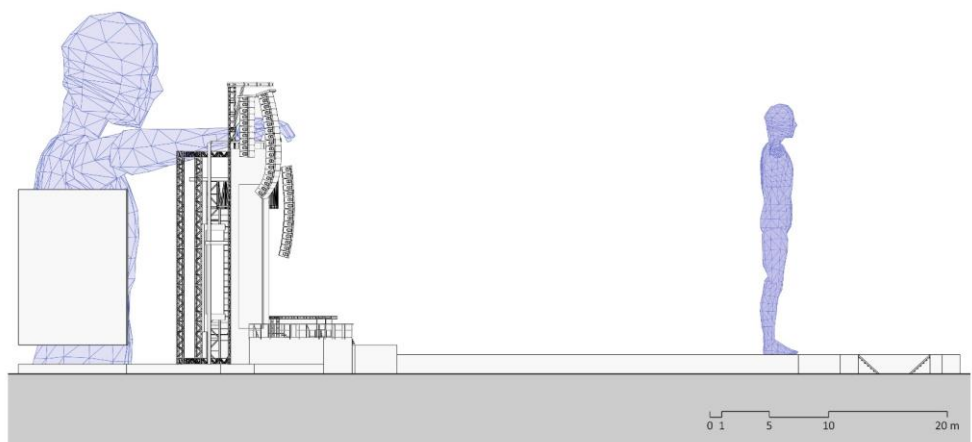


Figura 6. Alzado lateral de la escenografía de *Progress Live*. Fuente: elaboración propia.

4. Multiespacio escénico: otras formas de conectar con el público

Progress Live apostaba por ofrecer diversos tipos de contacto entre la banda y su público. Así, Devlin concibió un escenario principal de forma curva y grandes dimensiones que contaba con dos zonas reservadas para los músicos de apoyo y tarimas elevadas en los extremos laterales. Además, complementó la tradicional disposición frontal de la audiencia, que solamente permite a los espectadores disfrutar del concierto en una sola dirección en perpendicular al escenario, con otros elementos de actuación capaces de ofrecer vistas alternativas.

Por un lado, estaba “el puente”, que permitía al público ver a sus ídolos cantando 12 metros por encima del escenario. Situado a la altura del torso del “Big Man”, se trataba de un gran elemento curvo de 49 metros de longitud que contaba con plataformas individuales para los integrantes de Take That y que, como si fueran ascensores, permitían su descenso hasta la zona de actuación principal. Por otro lado, el robot cinético “Other Man” posibilitaba a los artistas actuar sobre sus dos manos y sobre su abdomen en unas plataformas accesibles cuando la figura se encontraba recostada. Finalmente, con el fin de posibilitar una experiencia todavía más cercana, Devlin instaló una plataforma de 11 x 10 metros que tenía “más atrezo y ascensores escondidos que un musical del West End” (Moles 2011, p. 43). Completamente rodeado por el público, este escenario se conectaba con el principal por una rampa de 37 metros de longitud que permitía a los integrantes de la banda moverse con toda libertad entre ambos espacios (Figura 7).

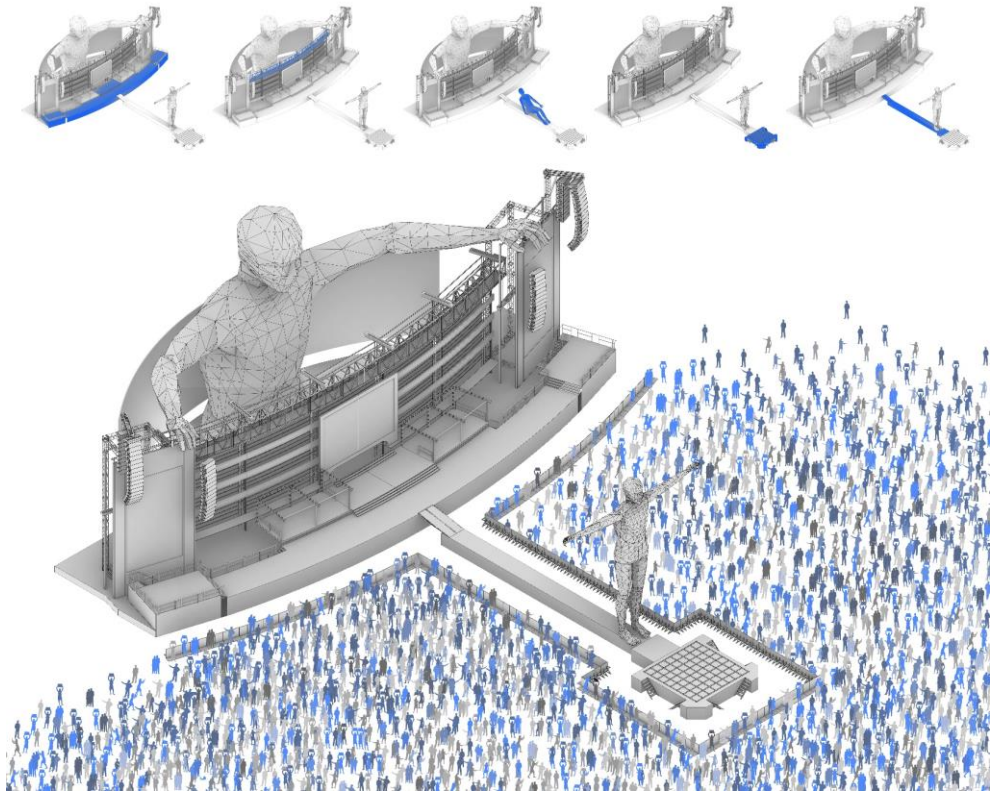


Figura 7. La escenografía integraba diferentes áreas de actuación (arriba, de izquierda a derecha): un gran escenario central, que a su vez ofrecía distintas plataformas y zonas de actuación; el puente con sus ascensores; las manos y abdomen de “Other Man”; un pequeño escenario entre el público conectado por una rampa; y la propia rampa, que también se utilizaba como zona de actuación. Fuente: elaboración propia.

5. “Big Man”: un coloso de acero para sostenerlo todo

“Big Man” no solo fue uno de los mayores atractivos de cara al público; también fue todo un reto de diseño estructural. Más allá de su cometido simbólico, su esqueleto metálico servía para sustentar un complejo amasijo de amplificadores, focos y pantallas situado a 7 metros de altura y con un peso de 2,5 toneladas que

debía parecer que colgaba de las puntas de sus dedos. Esta carga aumentó significativamente las demandas estructurales en las manos del gigante, por lo que hubo que desarrollar unas cerchas especiales que quedaron ocultas dentro de sus dedos. Paradójicamente, el miembro anatómicamente más pequeño del “Big Man” resultó ser la pieza más grande y complicada para su transporte y montaje, ya que, mientras que todas las partes del coloso eran desmontables, la densidad estructural presente en los dedos de las manos impidieron su construcción como piezas indivisibles (Moles 2011, p. 50).

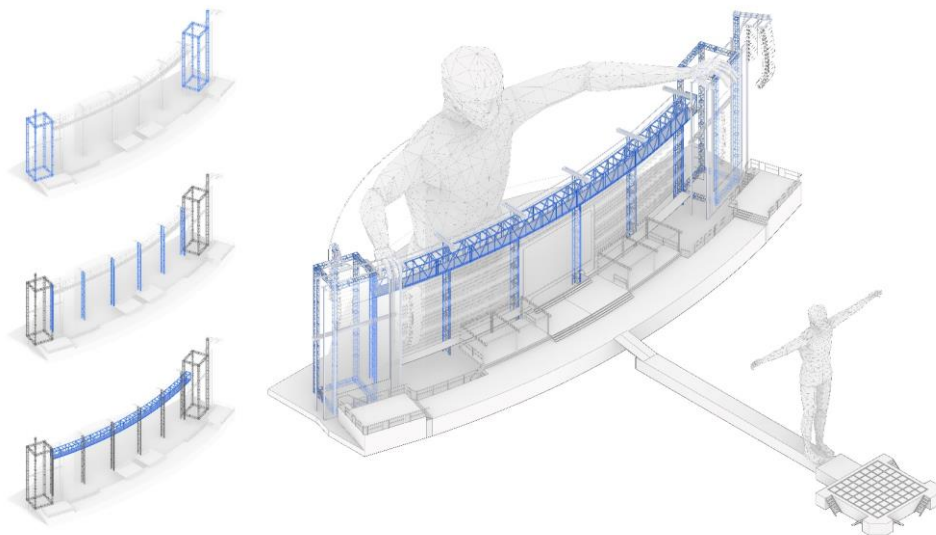


Figura 8. Organización estructural. En el lateral, se incluye una secuencia de montaje de los siguientes elementos fundamentales de la estructura del escenario principal (de arriba abajo): las dos torres laterales; los soportes centrales que sustentan el “puente” y lo atan con las torres laterales; y el propio “puente”. Fuente: elaboración propia.

Fue preciso crear una torre central de 28 metros de altura para sostener la cabeza del “Big Man” y dos grandes torres laterales para colocar sus manos. Estas dos torres funcionaban como la estructura principal de toda la escenografía, y estaban formadas a su vez por cuatro soportes verticales de barras que se unían

en su parte superior mediante vigas horizontales. Además de las cargas asociadas al “Big Man”, estas torres también soportaban las 20 toneladas que pesaba la estructura del escenario-puente, del que colgaban elementos de iluminación y sonido, pantallas de vídeo, bailarines y trapecistas, y los artefactos necesarios para hacer realidad los efectos acuáticos del espectáculo (Figura 8).

6. “Other Man” en movimiento: hacia un show dinámico

Diseñado por Brilliant Stages con la ayuda del gurú de la ingeniería mecánica Andy Edwards, “Other Man” era un gigantesco robot revestido de paneles translúcidos de fibra de vidrio e iluminación LED que cobraba vida en momentos clave del espectáculo asociados con canciones específicas. El autómata exhibía dos tipos de movimiento: su traslación a lo largo del eje principal del escenario y el de cada una de las partes de su cuerpo (Figura 9). Los brazos disponían en las articulaciones principales de una corona giratoria hidráulica y un pivote que permitía todo tipo de movimientos. Las muñecas rotaban de tal modo que las manos se orientaban con la palma hacia arriba para que los miembros de la banda se subieran a cantar. También se incorporó una articulación giratoria adicional en el extremo del codo de cada brazo superior para proporcionar el movimiento de barrido horizontal necesario de los brazos inferiores y las manos. Otra corona giratoria y un pivote en el cuello permitían que la cabeza girara y cabeceara (Harper 2011).

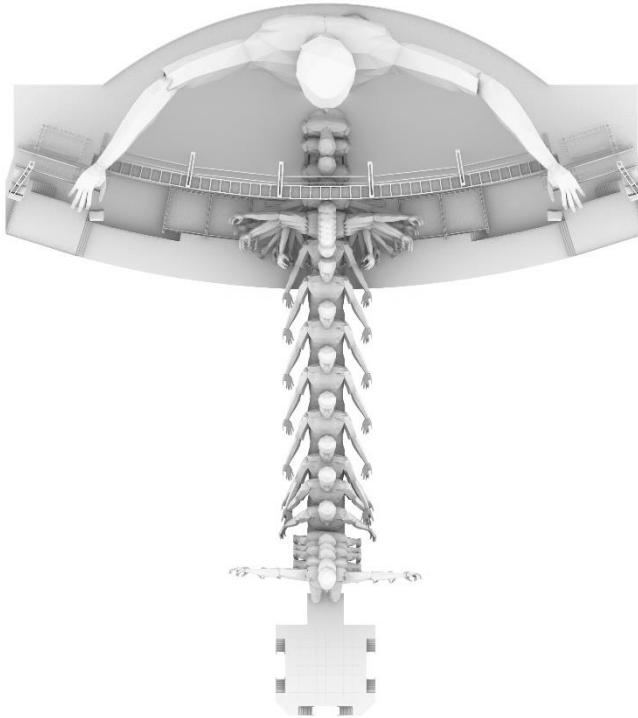


Figura 9. Movimiento de traslación de “Other Man” a lo largo del eje principal del escenario. Fuente: elaboración propia.

“Other Man” aparecía por detrás de la pantalla de vídeo del escenario principal en posición encogida, sentado y con la cabeza baja. A medida que avanzaba el espectáculo, el robot se deslizaba sobre una base móvil autopropulsada de 1,5 metros de altura que discurría sobre raíles y elevadores hidráulicos por una pasarela central mientras realizaba distintos movimientos: barridos con los brazos, inclinaciones de cabeza o estiramientos y contracciones de las piernas (Figura 10). En su desplazamiento, llevaba a los cinco miembros de Take That en cada mano y en plataformas situadas en el abdomen, hasta detenerse justo enfrente de la pequeña pista de actuación situada delante del escenario principal. Rodeado de miles de fans, “Other Man” se ponía en pie para revelar sus 21 metros de estatura y extendía sus brazos en cruz hasta los 21 metros de envergadura (Figura 11).

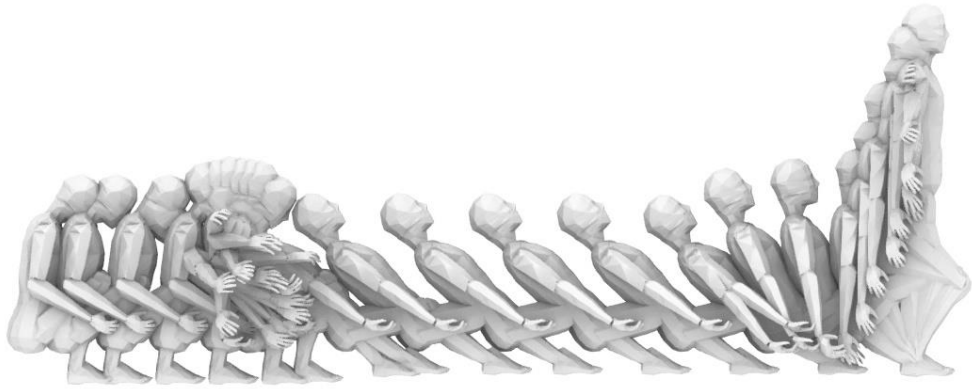


Figura 10. Secuencia del movimiento de “Other Man”, desde su posición inicial encogido y con la cabeza baja hasta acabar totalmente erguido. Fuente: elaboración propia.



Figura 11. “Other Man” en movimiento hasta alcanzar su posición final. Simulación de perspectiva desde la posición del público. Fuente: elaboración propia.

7. Take That en “la casa del fútbol”

Los elevados costes de producción de *Progress Live* contemplaban una agenda de conciertos muy apretada para garantizar su viabilidad económica: 33 conciertos en 46 días. Esta circunstancia entraba en conflicto con la complejidad constructiva de la escenografía, cuyos tiempos de montaje y desmontaje exigían varios días de trabajo. La solución para adaptarse al calendario consistió en la construcción de dos copias del escenario: una estaría en uso mientras la segunda estaría en proceso de montaje en el próximo recinto. Cada una de ellas pesaba 300 toneladas y necesitaba veintidós camiones para su transporte: ocho para la estructura del “Big Man”, y catorce para el resto del material y equipo (Stageco s.f.). En el caso de “Other Man”, se le quitaba el revestimiento y el resto de la estructura se plegaba hasta ocupar 2,4 metros de ancho y 13 metros de largo, una medida que facilitaba su traslado por carretera en camión (Moles 2011, p. 52).

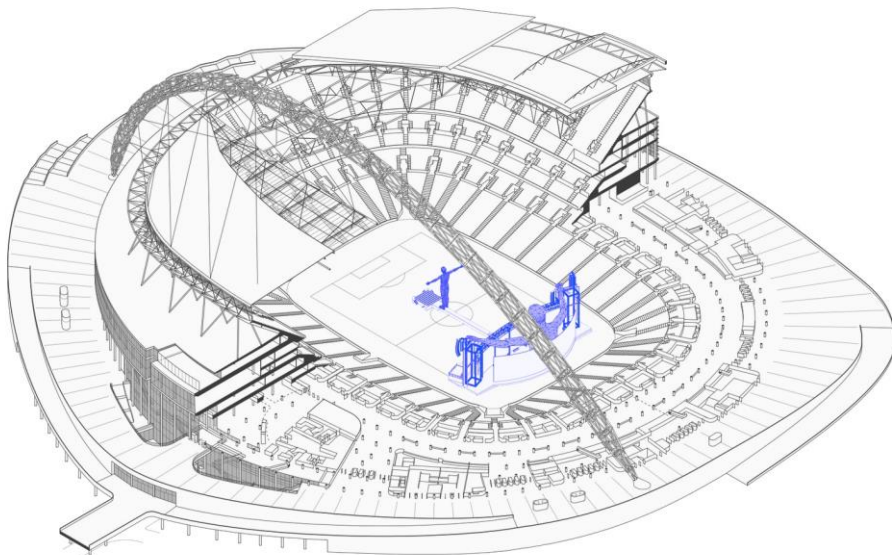


Figura 12. Implantación de la escenografía en el nuevo estadio de Wembley, de Norman Foster. Fuente: elaboración propia (modelo tridimensional de la escenografía y diagrama de implantación) y Foster + Partners (modelo tridimensional del estadio).

Se presenta un esquema de su implantación en el nuevo estadio de Wembley (Londres, 1996-2007), el renovado hogar de la selección de fútbol de Inglaterra proyectado por Norman Foster (Figura 12). Con una capacidad para 90.000 espectadores, el mayor estadio de Reino Unido y el segundo más grande de Europa fue el escenario en el que Take That concedieron los conciertos más multitudinarios de su gira: agotaron entradas durante ocho noches entre el 30 de junio y el 9 de julio de 2011 ante una audiencia total de 623.737 espectadores.

Su imponente tamaño, pero también elementos como la cubierta retráctil, el gran arco superior –salva un vano de 315 metros y sostiene todo el peso de la cubierta gracias a sus cables tensados– o la cercha tridimensional perimetral –actúa como anillo de compresión y permite que el espectador tenga una visión continua y sin obstáculos desde cualquier punto del estadio– confieren al estadio de Foster una personalidad e imagen muy potentes. Implantar una escenografía en un marco con estas características es una tarea compleja a la que Devlin respondió con audacia.

El escenario de *Progress Live* se emplazó en el fondo oeste del estadio con el fin de resolver la entrada del material de montaje de la escenografía, el acceso de los artistas –este esquema de implantación permitía reducir la distancia de la pasarela que conectaba las instalaciones interiores de Wembley con el espacio de actuación exterior– y la colocación del público (Figura 13). Estadio y escenografía se percibían como dos elementos claramente diferenciados, tanto formal como funcionalmente, atendiendo y potenciando el tradicional esquema de separación dicotómica entre espacios servidos y servidores (Figuras 14 y 15). Esta estrategia ayudaba, precisamente, a cumplir uno de los objetivos básicos de la escenografía: ofrecer el mismo espectáculo con absoluta independencia del lugar de celebración.

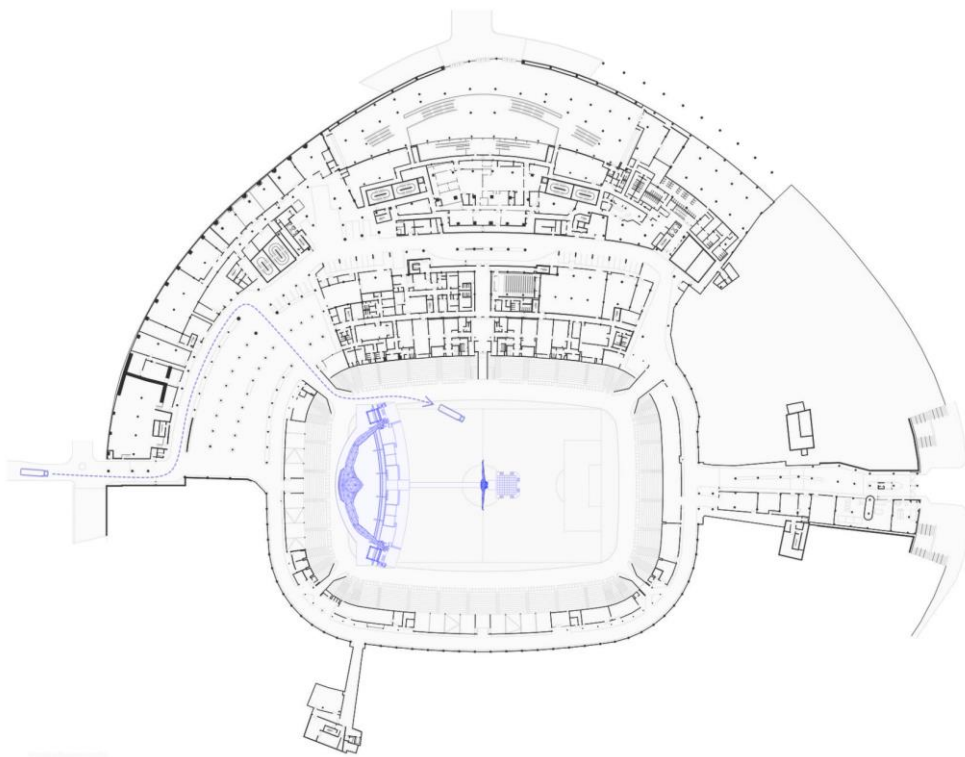


Figura 13. Escenografía de *Progress Live* en el nuevo estadio de Wembley (Londres). Planta B1 (acceso a calle). En línea discontinua, se marca el recorrido que deberían hacer los camiones para la entrada del material de montaje de la escenografía. Fuente: elaboración propia (planta de la escenografía y diagrama de implantación) y Foster + Partners (planta del estadio).

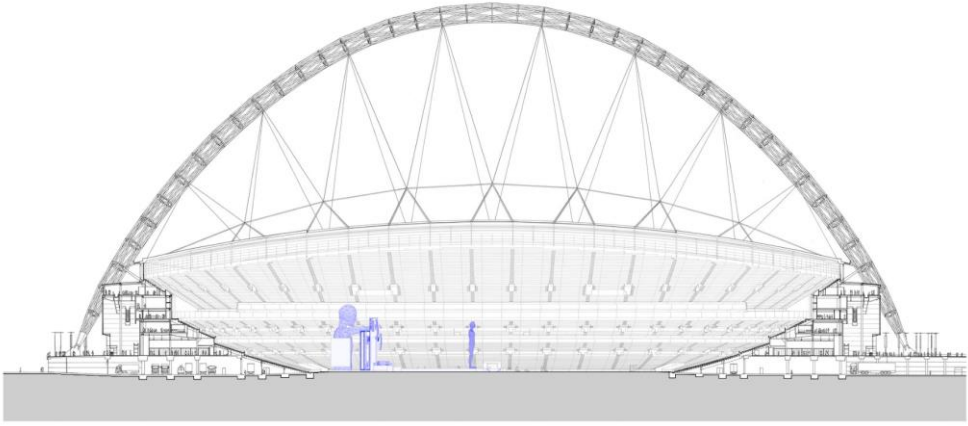


Figura 14. Sección longitudinal. Escenografía de *Progress Live* en el nuevo estadio de Wembley (Londres). Fuente: elaboración propia (sección de la escenografía y diagrama de implantación) y Foster + Partners (sección del estadio).

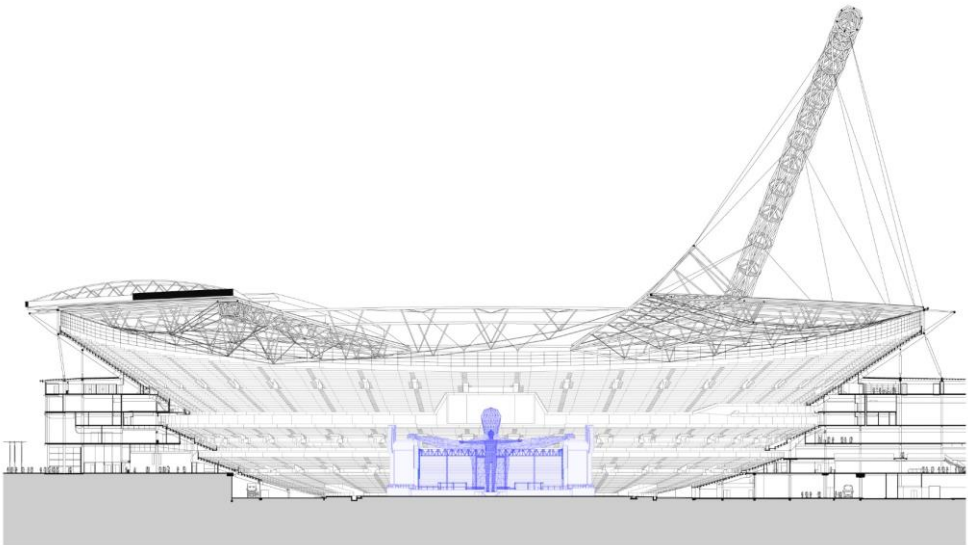


Figura 15. Sección transversal. Escenografía de *Progress Live* en el nuevo estadio de Wembley (Londres). Fuente: elaboración propia (sección de la escenografía y diagrama de implantación) y Foster + Partners (sección del estadio).

8. Aportaciones y conclusiones

La principal contribución de este artículo consiste en la presentación de documentación gráfica de elaboración propia de la escenografía que Es Devlin diseñó para *Progress Live*, la gira que reunió a los cinco miembros originales de Take That por primera vez después de quince años. A pesar de la enorme popularidad del evento, no existen planos de calidad accesibles al público. Así pues, este artículo resuelve esta carencia y aporta plantas, alzados y perspectivas axonométricas del artefacto, así como una serie de diagramas gráficos analíticos que permiten entender el proyecto de Devlin al servicio de un espectáculo como un macroconcierto al aire libre.

Progress Live fue una solución ambiciosa, cuya escala acompañaba no solo a los estadios de celebración de los conciertos, sino a la gran cantidad de espectadores asistentes. Transformar un evento multitudinario en una experiencia personal era un reto complejo, al que Devlin respondió con una serie de mecanismos que le permitieron aumentar la interacción de Take That y su público, incluso en un estadio al aire libre y frente a decenas de miles de personas. Este planteamiento se concretó en una estructura completamente autónoma, una separación entre escenografía y recinto que posibilitaba ofrecer el mismo espectáculo con independencia del lugar de celebración. El carácter estático y el diseño estrictamente simétrico de la escenografía abrazada por “Big Man” —que aportaban armonía visual, facilitaban las tareas de diseño y montaje, y ordenaban el espacio escenográfico y la disposición del público— se complementó con una puesta en escena radicalmente dinámica, que forzaba a los artistas a moverse y actuar en distintos escenarios y a relacionarse con “Other Man”, sin duda uno de los mayores atractivos de la gira. Todo ello favoreció la aparición de perspectivas insólitas y nuevas formas de contacto con el público.

Por último, este artículo también quiere reivindicar una forma de entender la arquitectura que, frente a la tradición profesional que la relaciona exclusivamente con construcciones permanentes y estáticas, también considera

cualidades como la transitoriedad y el movimiento. *Progress Live* demuestra que el diseño de escenografías de conciertos forma parte del amplio espectro disciplinar de la profesión, acaso un tipo arquitectónico en sí mismo necesariamente subordinado a su condición efímera e itinerante. La viabilidad económica y constructiva de la escenografía, su funcionamiento al servicio del concierto —calidad de sonido, iluminación y relación entre público y artistas—, y su atractivo y belleza fueron factores claves que Es Devlin debió tener en cuenta para concebir un proyecto que “se ha adentrado audazmente en el terreno de lo desconocido y, hagan todos una reverencia, ha salido victorioso” (Moles 2011, p. 42) (Figura 16).

El estudio de escenografías musicales con un alto componente tecnológico y artístico es esencial para comprender la evolución del diseño escénico y su impacto en la percepción del espectador. Producciones como *Progress Live* combinan disciplinas como la arquitectura, la ingeniería estructural, el arte escénico y la iluminación para crear experiencias inmersivas que trascienden lo meramente visual. Como se ha visto, la tecnología permite integrar elementos tan complejos como grandes robots automatizados que permiten ampliar las posibilidades narrativas y sensoriales de los conciertos y espectáculos.

Desde una perspectiva de diseño, estas escenografías representan un campo de experimentación donde convergen creatividad y funcionalidad, desafiando los límites tradicionales del espacio escénico. Además, su estudio aporta conocimiento sobre sostenibilidad, innovación en materiales y nuevas formas de interacción entre el público y el espectáculo. Analizar estos entornos permite entender cómo la tecnología y el arte transforman la experiencia musical y redefinen el concepto de espectáculo en la era digital.

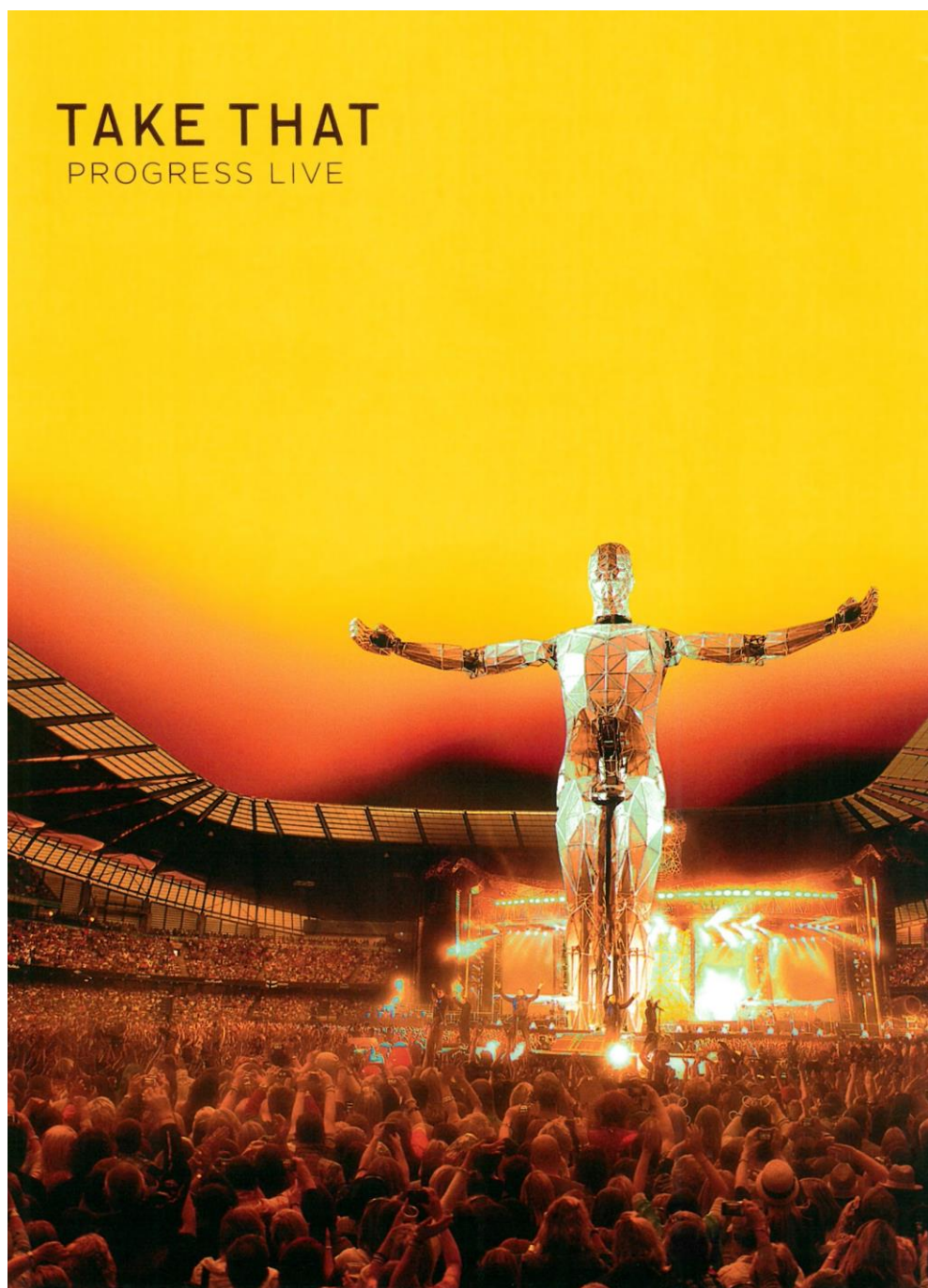


Figura 16. Portada del DVD de *Take That - Progress Live* (2011).

Referencias

- ALLEN, B. (2011). Hot Tours: Take That, U2, Roger Waters. *Billboard* [online], 22 julio 2011, <https://www.billboard.com/music/music-news/hot-tours-take-that-u2-roger-waters-469136/>
- DEVLIN, E. (2019). Mind-blowing stage sculptures that fuse music and technology. Es Devlin. *TED Talks* [online], 4 mayo 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=CeOadxT7kPA>
- DEVLIN, E; LIPPS, A.; GRAU, D. (2023). *An Atlas of Es Devlin*. Londres: Thames and Hudson Ltd.
- DÍEZ MARTÍNEZ, D. y ALVAREDO GÓMEZ, C. (2024). Insecto, nave espacial y catedral: reconstitución gráfica y análisis de la escenografía de *U2 360° Tour*. *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 36 no. 4, pp. 951-965. doi: 10.5209/aris.95635
- HARPER, J., 2011. Brilliant Stages Builds a Man! *Live Design* [online], 22 agosto 2011, <https://www.livedesignonline.com/brilliant-stages-builds-a-man>
- MOLES, S., 2011. Making Progress. *Lighting & Sound International*, julio 2011, pp. 42-53.
- SAN JOSÉ ALONSO, J. I., 2018. Levantamiento, tecnología y documentación de la arquitectura. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, vol. 23 no. 34, pp. 240-251. doi: 10.4995/ega.2018.10937
- STAGECO, s.f. Take That - Progress Tour 2011. *Stageco Staging Group* [online], <https://www.stageco.com/references/take-that-progresstour-2011/237>
- WINKLER, R. y SPILLER, N., eds., 2021. *STUFISH: Entertainment Architecture (Architectural Design)*. Oxford: John Wiley & Sons.