



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación
Licenciatura en Artes Plásticas
Orientación en Escenografía

“DiscoDeseo, El Musical de Mi Vida”

Tema:
Musical con formatos Audiovisuales
2021

Rosalba Zóccoli

DNI 28.515.711

Legajo N° 66453/4

Teléfono 11-2157 5562

Correo electrónico: zoccalita@gmail.com

Titular de Cátedra: María Laura Musso

Resumen

“DiscoDeseo El Musical de Mi Vida” es el resultado de un trabajo que tuvo como objetivo principal, experimentar el rol de Director de Arte como un realizador artístico que utiliza todo tipo de recursos para construir relato desde lo escénico, reemplazando el guion literario tradicional por un guion construido a partir de categorías previamente seleccionadas y extraídas de un archivo común, y experimentando la combinación e hibridación de formatos visuales y audiovisuales.

Palabras Claves

Dirección- Arte- Audiovisual-Hibridación-Plástica

I. Fundamentación

Este proyecto de graduación consiste en la realización de una producción audiovisual, que fusiona elementos de varios formatos audiovisuales como el videoclip y los estilos audiovisuales de apps como Instagram, buscando que en conjunto conserven algo del género musical.

El motivo de esta elección es que, como estudiante de la Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía, incorporé modos de escenificar relatos a través de una variedad de herramientas y procedimientos que provienen de las artes plásticas y de las audiovisuales. Específicamente al atravesar la disciplina Dirección de Arte, estudiamos el rol de Director de Arte como un realizador artístico, que desde lo escénico puede construir relato, entendiendo esto como un diálogo entre el campo espacial, el temporal, el literario, expresivo, sonoro y visual. Mi rol y objetivo principal consistió, por lo tanto, en la realización integral de esta producción audiovisual, conjugando conocimientos artísticos, poéticos y técnicos, buscando que la imagen audiovisual lograda, sea un resultado con carácter plástico.

Este trabajo además tuvo como eje, experimentar una metodología creativa propia como pauta de acción para su materialización: (i) producir a partir de una profusa recopilación de objetos personales que dan cuenta de una historia y dejar que marquen la construcción estética y la escenificación del relato; (ii) experimentar la narración como collage de categorías extraídas de este material, (iii) utilizar el azar como pauta de composición, pero “direccionado” desde el material previamente seleccionado. Partiendo entonces de estos objetivos comencé un proceso de creación

que involucró a colaboradores con ciertos roles, dentro de los cuales, el mío fue el de Directora de Arte¹.

II. Desarrollo

1. Propuesta Plástica: la estética de las mazmorras.

Mi pauta de acción durante todo el proceso, fue que la propuesta plástica iba a salir del material recopilado. Por lo tanto, mis principales referentes en este trabajo, no fueron artistas de mi campo disciplinar como directores de arte o escenógrafos que pudieran aportar en lo estético-plástico. Si no, artistas multidisciplinares de la escena local en donde me desempeño, que trabajan el cómo contar una historia y para lo cual utilizan: dramaturgia, literatura, danza, performance, poesía performativa y artes visuales. Estos artistas son Rodrigo Arena, La Piba Berreta, Fradi Fradi Fradi, Mike Sailorqueer, Gianlluz, Misha Lolox y Flavia Calise. Su denominador común es que construyen estética y relato desde los temas que les obsesionan, lo llaman las “mazmorras” -en palabras de Rodrigo Arena- que no es ni más menos que buscar en el *archivo personal* cuales son los temas, estéticas, personas, personajes, estilos musicales que nos obsesionan y por ende caemos frecuentemente, por nuestra particularísima experiencia de vida personal. Ahí hay un interés genuino y una mirada nueva desde la cual narrar. Otra impronta de estos artistas es que priorizan lo poético por sobre la calidad técnica/tecnológica de lo que producen.

Todo lo mencionado me identifica, ya que en estos años de formación y desarrollo de una identidad artística, vengo trabajando esta especie de “estética de las mazmorras” que surge de fusionar archivo personal, con archivo colectivo, la temática pop, lo kitsch, la fusión de medios plásticos, digitales y audiovisuales priorizando el montaje como técnica, la experimentación con disciplinas de las más variadas y la priorización del hacer poético por sobre la calidad técnica/tecnológica, todo lo cual fue plasmado con total libertad en la producción audiovisual presentada en este trabajo, ya que tanto la estética, como el guión a contar y los anclajes tiempo-espacio provienen de mi archivo-mazmorra personal. Así, logre priorizar mi impronta plástica en todo lo utilizado para construir el universo de esta producción audiovisual.

¹ Realización Audiovisual: Nadia Muriel El Nudo Menguante; Colaborador en Guion y Dramaturgia: Verónica Ríos y Mike SailorQueer; Cámara en exteriores: Nadia Lorena Villaroel.

2. Propuesta metodológica

En este apartado se hace mención de los autores que brindaron conceptos base para este trabajo; además se describe el proceso de creación que guió esta producción y, por último, las conclusiones sobre la realización de este trabajo. Finalmente, en los anexos se adjunta una parte del material recopilado, los guiones construidos, el material gráfico y de utilería para la construcción de los sets de esta producción.

2.1. Conceptos Teóricos

Siendo uno de los ejes de mi trabajo la construcción de relato, desde el rol de Directora de Arte, tomé lo que Emilio García Wehbi llama “poética del disenso”, esto es pensar lo escénico como un diálogo entre diferentes componentes: el campo espacial, el temporal, el campo literario, expresivo, sonoro, visual. Mi trabajo consistió justamente, en poner a dialogar categorías extraídas de ese material recopilado, dejar que formen una imagen y observar cómo estructuraban y escenificaban la historia. No solamente como estrategia para construir relato, sino también para separarme de una historia personal y poder tomar posición real como Directora de Arte que debe tomar decisiones, en función de los recursos y los tiempos con los que cuenta.

También, utilicé conceptos de Rodrigo Alonso en “*Performance, Fotografía y Video*”, como ser la *narración como collage*, la *escenificación con objetos* y el *diseño de la propuesta escenográfica y performática en función de los medios de registro*. En este sentido, utilicé cierto collage en la construcción de los guiones visuales, así como también me valí de los objetos reales extraídos de ese archivo personal, para escenificar el relato en cada videoclip. Finalmente, la propuesta escenográfica y performática se terminó definiendo *no en función del medio de registro, sino por los recursos visuales que ofrecía el medio de registro*, en este caso la app instagram.

Asimismo, para pensar el rol de Director de Arte, utilicé el concepto que propone Edgar De Santo en “*Diseño de Arte y Diseño de Producción*”, según el cual se trata de un “intérprete” que aporta ideas para la diégesis audiovisual y para lo cual se apropia de la mayor cantidad de herramientas y procedimientos. Al respecto, mi trabajo justamente consistió en interpretar cuál era el universo visual que surgía del material recopilado y la historia a contar, advirtiendo que ya de por sí, el material tenía una impronta plástica muy fuerte que ofrecía variedad de herramientas y procedimientos (técnicas, plásticas, gráficas, tecnológicas que provenían de las industrias de consumo que habían prevalecido en esa historia personal), y me

permitió entonces continuar con esa estrategia de apropiación de herramientas de las más variadas, combinando estéticas de videoclip, las propias que ofrecía la app utilizada y siempre jugando con la idea de “musical compuesto por videoclips” como un recurso más apropiado, en esta experimentación.

Respecto al formato videoclip me basé en dos conceptos de Sedeño Valdellós. El primero que entiende el videoclip *“como un modo de realización audiovisual caracterizado por la capacidad de la música de organizar y ordenar todas las operaciones realizativas y la subordinación de la imagen con respecto a la música, que habilita al realizador a utilizar recursos visuales de procedencia genérica indistinta a los fines de acompañar la canción”*. Esta fue la característica que prioricé para construir los videoclips de mi producción. Y el segundo concepto es del formato audiovisual, *“como uno de los formatos centrales de la renovación del audiovisual por su capacidad de adaptación a los canales de distribución digitales y de hibridación con otros formatos y propuestas. Su continuo cambio y transformación como género audiovisual, la que se desarrolla en la red, lo que podría denominarse videoclip postelevisivo”* (Sedeño Valdellós, 2016).

Por último, respecto al formato musical, tomé de Tomás Axel Castellanos Vázquez dos nociones. La primera tiene que ver con entender *“el arte del teatro musical trabaja con una estructura narrativa (...) que posee un desarrollo claro de los hechos, ya que emana de la estructura clásica del cuento y del discurso del héroe”*. Y la segunda es que dentro *“de la comedia musical, todas las arias tienen una función básica: exponer o resolver y es así como se va armando la estructura del musical integrado”*. En mi producción busqué que el conjunto de los videoclips contara la historia del “héroe que va en busca de sus sueños”, con la estructura clásica del cuento en cada bloque o aria (solo que estas arias las reemplacé por videoclips), a través de numeros expositores o resolutores de situaciones.

2.2. Proceso de Trabajo

Recopilación de material. El disparador inicial de este trabajo fue encontrar una profusa producción artística que data desde mi infancia y llega hasta mi adultez al día de hoy (dibujos, libros y poemas propios, cuentos, libros favoritos, cancioneros de la Ola está de Fiesta, cuadernos de recortes², casetes, vhs, revistas, albums, objetos

² Ver Anexo, págs. 1-4.

tecnológicos, fotografías, cámaras fotográficas de distintos modelos, vestuarios de danza). La historia que surgía de este material era una relación con el arte desde muy temprana edad, un interés por el registro y por la utilización de recursos variados desde plásticos hasta tecnológicos, siempre signado por la industria cultural del momento (cassette, vhs, cd, dvd, revista, películas, album de figuritas, etc).

Elección de formato audiovisual: a partir de este material entonces, la decisión fue contar una historia personal que habla de mi relación con el arte como lugar de deseo, que fue extraviado en algún momento y luego recuperado. Como mencioné anteriormente, hay una especie de historia del “héroe que va en busca de sus sueños”, por lo que desde un primer momento pensé en realizar un musical, pero por el tiempo y los recursos disponibles, tenía que ser adaptado a un formato audiovisual, que pudiera ser compartido en una app como Instagram. La idea de dividirlo en videoclips, surge de haber investigado la estructura de los musicales y ver que se dividen en arias o bloques que básicamente trabajan a través de dos mecanismos: exponen o resuelven una situación. Decidí entonces tomar esta estructura básica de “bloques” y que cada bloque sea un videoclip. A partir de acá, utilicé las características y recursos de este formato, que tiene que ver con la duración de un tema musical, el montaje y la mixtura entre música, imagen y texto, su apoyatura más sobre la forma poética y la metáfora, para contar una historia. En este punto utilicé de referencia los videoclips de la década de los 80s, primero porque fue el boom de los videoclips y por ser los primeros, presentan una impronta más plástica y experimental y segundo porque el estilo visual de esta época es una de mis mazmorras, siguiendo con el tópico de “estética de la mazmorra”.

Elección de Instagram como app: la elección de esta app también fue uno de los puntos de partida de este trabajo, debido a que es una plataforma multimedial que ofrece muchos recursos para “jugar” al espectáculo musical en lo comunicacional y también porque resolvió cuestiones estéticas de filmación, ya que cuenta con una variedad de filtros y efectos, que de otra forma, tendría que haber resuelto con iluminación real en el rodaje u otros artefactos. Cabe aclarar que la calidad técnica no es la más alta, porque la propia app baja la calidad de la imagen, pero esta estética más “casera” también fue un recurso elegido conscientemente que ayudaba a lograr una imagen más experimental, siguiendo la línea de los clips ochentosos.

La Elección del Título: DiscoDeseo hace alusión también a esa historia personal, en donde la música fue un lugar de relación con el arte, sobre todo las baladas

románticas americanas de los años 50 y la música tecno de los años 80. De hecho el inicio de todos los videoclips, me muestra entrando al living de mi casa materna y colocando un disco en el reproductor que usaba en mi adolescencia. En el montaje de la edición, se hizo coincidir el momento en que se baja la tapa del reproductor con el inicio de la música y con el inicio del videoclip. También el título tiene que ver con la estética del videoclip mencionada no solamente por lo que dice, sino por la tipografía y paleta de color seleccionada.

Metodología para armado de guiones: En un inicio intenté ordenar el relato a través de la escritura de un guión tradicional, determinando una locación, un personaje, un conflicto, una acción, un nudo, desenlace, etc. Se me presentó un problema, ya que esto no es mi campo de saber. Por lo tanto el eje de este trabajo pasó por la siguiente pregunta: cómo desde mi rol de directora de arte podía contar y escenificar un relato que saliera de este material y que al mismo tiempo permitiera separarme de una historia personal. Entendí que como directora de arte soy constructora de universo estético y por lo tanto tenía que dejar que el material hablará por sí solo y no ponerle palabras al material, como había intentado hacerlo con un guión tradicional. Por lo que implementé la siguiente metodología: detecte las categorías que el material me mostraba, temas musicales, lugares, personajes de la vida real y de la ficción, técnicas plásticas, formatos audiovisuales, letras de canciones, objetos. Coloqué todas estas categorías en papelititos, en bolsas separadas y a modo de sorteo, saqué una categoría de cada bolsa para cada videoclip. Implementé una especie de “azar controlado”, porque todas las categorías salieron de un archivo común, que ya estaba presentando sus temas y sus estéticas. Por lo tanto construyeron sentido, a pesar de haber sido mezcladas en categorías y reunidas al azar. Esta metodología me permitió respetar la impronta plástica del material, traducirla lo más fielmente posible al universo estético de la producción audiovisual, separarme de una historia personal y colocarme en el rol de directora de arte.

Una vez construidos estos guiones por cada videoclip, me basé en las categorías que habían salido para armar los storylines de cada clip³ y también para crear el material escenográfico que utilicé en cada uno de ellos: material gráfico logrado a partir de la fusión de dibujos analógicos con diferentes técnicas (plásticas, montaje digital, escaneado y photoshop, utilización de ese mismo material pero mediatizado a través

³ Ver Anexo, págs. 5-7.

de apps con filtros, edición con inshot y los propios objetos que salían del material recopilado⁴). En este aspecto, continué la impronta de ese material, que ya presenta como línea de trabajo, la experimentación con la técnica del momento (los dibujos infantiles muestran la experimentación con témpera, lana, papel galce, fibras fluo, jovis, recorte de revista de los noventas). Como directora de arte, situada en el 2021 continúe esa línea, pero con los medios de este presente.

Construcción del Personaje: Otra de los aspectos que surgió del material, fue la construcción del personaje. Hay una conexión entre un personaje adulto que se erotiza con el universo de su pasado infantil/adolescente. La elección para la personificación de uno y otro sale de sus contextos de producción, por eso hay una estética secuencial entre uno y otro: el personaje del pasado es una niña, mitad cuerpo de Heidi mitad careta de Coca Sarli, está personificada como un dibujo infantil en un globo aerostático. El personaje adulto, es cuerpo de humano real y careta de Coca Sarli, mediatizada con filtros a través de una app⁵.

Elección del subtítulo: una mención aparte merece la elección del subtítulo que aparece en los videoclips. Son letras de las canciones del cancionero “La ola está de fiesta” de Flavia Palmiero, que encontré escrito a máquina e ilustrado por mí entre ese material recopilado. Algunas de estas letras fueron seleccionadas, para contar la historia, en clave de metáfora. A modo de ejemplo, en el primer videoclip “Esclava para Amar” donde se presenta al personaje principal y su universo, utilizo una letra que habla de querer ser astronauta y el universo surcar. Hay una estética de lo infantil, lo ingenuo y cursi en esas letras que matchean con el mensaje principal de DiscoDeseo que es jugarse por los sueños. Además, es un recurso para contar una historia desde un lugar adulto, pero jugando con ese universo infantil, que es lo que se quiere recuperar y mostrar todo el tiempo. Otra elección estética, fue el momento de aparición de ese subtítulo, ya que coincide con la voz cantada del tema musical elegido, para jugar con la idea de videoclip musical y la ficción de que lo que se está cantando es lo que se está mostrando en el subtítulo. Acá no hubo azar sino elección diseñada y en esto fue crucial el trabajo de edición de la Realizadora Audiovisual. Consideramos en conjunto, que, entre tanto collage visual, el enlace e hilo conductor encargado de explicitar la historia que se quería contar, debía ser el subtítulo.

⁴ Ver Anexo págs. 8-12.

⁵ Ver Anexo, pág. 13.

Rodaje de videoclips: para esta parte del proceso armé pequeños sets que preparé especialmente para la cámara⁶, a partir de lo que marcaba el guion, pero es en donde terminé de cerrar las acciones frente a la cámara, ya que éstas no estaban guionadas completamente. Por lo tanto se dio un proceso de estar manipulando los objetos que marcaba el guion o poniendo el cuerpo para performar una escena, y al mismo tiempo mirar en el display de la cámara lo que estaba saliendo, como una especie de autoedición en el acto. Por lo tanto, el momento de rodaje fue también un componente importante en este trabajo, ya que dio lugar a la improvisación y al azar, pero de vuelta, un azar direccionado por un guion, ya previamente definido.

Guiones para edición: una vez producido todo este material fílmico, el siguiente paso consistió en observar lo que se había producido y construido en cámara y reescribir un guión para edición y montaje. Siempre basado en el guion original que seguía siendo la guía de cada videoclip, y ajustado a lo que realmente se había resuelto y producido ante la cámara⁷. También en este punto hubo un trabajo conjunto con la realizadora audiovisual, a quien dejé algunas cuestiones a su criterio de edición, pero siempre ambas guiadas por los storylines originales.

Preparación del feed en Instagram: en este punto quería emular la red social de un musical, fusionado con la impronta plástica que tenía el trabajo, y que a través del feed se pudiera ir divisando la historia, pero sin mostrar anticipadamente lo que se vería en los videoclips. Por esta razón compuse el feed con el material gráfico con el cual construí los videos, pero no con escenas de los videoclips propiamente. Ver la producción completa en <https://www.instagram.com/discodeseo.x/>.

Comunicación y Marketing del Musical: como cierre de la idea de musical, trabajé en la comunicación y en el marketing de espectáculo, emulando por momentos la sala de un teatro, con el recurso de las entradas como invitación a ver este trabajo con las fechas de las “funciones”, el aviso de “enter” al teatro, la señal de apagar los celulares antes de la función, el link para comprar entradas, los trailers con voz de locutor, las reviews inventadas, el apartado club de fans y el de backstage en stories.

⁶ Ver Anexo, pág. 14.

⁷ Ver Anexo, págs.15-17.

Conclusiones

Soy artista escenógrafa con formación en artes plásticas, esta formación en general y DiscoDeseo en particular, me confirmaron que la construcción poética y visual se termina de consumir en la realización -más allá de la proyección conceptual - hay algo en nuestro proceso creativo que siempre se termina de completar en el *hacer*, porque involucra la totalidad de nuestros sentidos y modos cognoscitivos (lo racional, sensorial y emocional). Y estoy convencida de que esto es el plus de la formación como artistas escenógrafos en esta institución académica y lo que nos distingue como directores de arte. Lo cual considero que es la impronta de mi trabajo en general en el campo laboral, y en esta producción en particular, en donde proyecté desde lo conceptual ciertas pautas, pero luego termine de construir en cámara, con los elementos plásticos en la mano y en el momento, porque es en ese hacer en donde se consuma la praxis, esto es la *relación dialéctica entre el pensar y el hacer* (Kosik, 1967).

Bibliografía

ALONSO, R., *Arte y Recepción*. Cap. "Performance, Fotografía y Video: La dialéctica entre el acto y el registro", Buenos Aires, CAIA, 1997.

CASTELLANOS VAZQUEZ, T., *La estructura del teatro musical moderno: un estudio semiótico sobre la composición del género y delimitación de su estructura*, México, Revista Telón de Fondo, 2013.

DE SANTO, E., *Dirección de Arte y Diseño de Producción: reflexiones, conceptos y propuesta pedagógica de la asignatura en la formación de realizadores audiovisuales y directores de fotografía en la carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata*, Buenos Aires, SEDICI, 2016.

GARCÍA WEHBI, E., *La poética del disenso: Manifiesto para mí mismo*, Buenos Aires, Landa, 2015.

KOSIK, K., *Dialéctica de lo concreto*, México, Ed. Grijalbo, 1967. SEDEÑO VALDELLÓS, A., El videoclip posttelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético, Revista Latina de Comunicación Social, ISSN-e 1138-5820, Nº. 71, 3, 2016.