



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación

Licenciatura en Artes Plásticas Orientación en Dibujo

Título:

El Paso

Tema:

El vínculo entre la producción plástica visual y la composición musical para la elaboración de sentido

Magdalena Daball Carner

DNI: 41.195.686

Legajo: 75305/3

Tel.: 221 4097928

E-mail: magdalena.daball@gmail.com

Prof. Titular: Roberto Crespo

Diciembre 2023

Resumen

El presente proyecto, entendido como la antesala a una animación funcional a una composición musical original, busca dar cuenta del esfuerzo que realizan aquellos estudiantes del norte andino para lograr llegar a la escuela y poder así recibir educación.

A través de una narrativa visual secuenciada y una serie de ilustraciones, “El Paso” trata sobre visibilizar las adversidades y la desigualdad de condiciones respecto a otras regiones de nuestro país, esencialmente poniendo el foco en la voluntad con la que cuentan los estudiantes para poder ejercer el derecho a la educación.

Palabras clave: transdisciplinariedad, proceso, storyboard, ilustración, narrativa, educación.

Fundamentación

El presente trabajo de graduación surge a partir del interés por realizar una animación basada en una composición musical, a modo de videoclip. Para componer el mismo, es necesario entender que su realización conlleva una toma de decisiones que debe ser acertada para lograr generar en el espectador la sensación que se pretende con la música. Por lo tanto, es indispensable utilizar los procedimientos plásticos adecuados para que la animación y la música no se contradigan. Rodolfo Sáenz Valiente (2008) afirma: “el sonido y la imagen deben contar la misma historia, en armonía, mediante desarrollos paralelos o en contrapunto” (p. 217). Es siguiendo esta línea que el presente trabajo comienza a concebirse.

Partiendo de esta premisa, en este proyecto me dediqué a configurar un mundo plástico compatible con “El paso”¹, una composición musical instrumental, donde los pasajes armónicos elaboran diferentes climas y sensaciones.

Este trabajo se constituye por una búsqueda previa al producto final terminado (la animación), siendo ésta la preproducción, que incluye la realización del diseño de personajes, el diseño de espacios y escenarios, y la conformación de

¹ “El paso” es una composición musical original e inédita realizada por el autor Gustavo Daball.

un guión ilustrado (el storyboard) que establece una narrativa secuenciada acorde a lo expresado en la composición musical.

Desde un enfoque transdisciplinario, mi objetivo fue trabajar la parte plástica en función a la musical, pero pretendiendo conjugar la disciplina de la Música con la de las Artes Visuales de manera tal que exista un diálogo donde ambas partes se combinen abriendo un panorama nuevo, es decir, donde ambas partes sean interdependientes.

La autora Mariela Yeregui (2007) define: <<la transdisciplinariedad alude al espacio “entre”, “a través” y “más allá” de las disciplinas. Su objetivo es la comprensión del mundo por medio de la unidad de conocimiento.>> (p.252). De esta manera, la composición musical sumada a las imágenes cobraría un nuevo sentido, dando a conocer otra obra nueva y generando así nuevas maneras de conocimiento e interpretaciones.

Es entonces que, en diálogo con el autor de la música, pude definir qué temática iba a tratar el trabajo visual. La composición instrumental está inspirada en el esfuerzo que realizan los estudiantes del norte de nuestro país para ir a la escuela, siendo que deben ir a caballo o mulas, atravesando rios y ríos en condiciones climáticas a veces extremas. Por lo tanto, mi producción plástica retrata estas situaciones, que están plasmadas en una narrativa que muestra el trayecto que realizan un padre con su hijo y su hija desde su casa hasta la escuela.

Siguiendo la línea de convergencia entre disciplinas, para desarrollar todo el trabajo fijé mi atención en las sensaciones que me causaban los pasajes musicales. De esta manera, inicié una búsqueda para encontrar un punto de anclaje entre lo visual y lo musical. Y este anclaje lo hallé en los climas² que se pueden generar en el arte. Podríamos decir que mi búsqueda yace meramente en la subjetividad y entonces no habría tal sustento teórico para conceptualizar el trabajo plástico realizado. Pero, justamente, al incurrir en dicha subjetividad, pude considerar el pensar las composiciones visuales a partir de cómo quería transmitir los climas para comunicar una historia. De esta forma, di con que los climas pictóricos pueden realizarse mediante la objetividad, a través de la utilización de técnicas y procedimientos plásticos propias del Dibujo, como lo son las claves tonales, las

² Por “clima” - o “clima pictórico” - entendemos a la atmósfera y las sensaciones que ésta genera creadas en una composición plástica.

isovalencias, la perspectiva y el mapa estructural. Y es desde aquí que comencé a diagramar el proyecto.

Modos de realización

Teniendo en cuenta que el trabajo se basa en un proceso que luego sería transformado en una obra audiovisual, lo dividí en dos grandes ejes: la realización de un guión escrito que luego se transformaría en una secuencia narrativa -storyboard-, y el diseño del arte conceptual, a su vez subdividido en el diseño de los personajes que estarían involucrados en la historia, y, por último, la configuración de un concepto estético traducido en ilustraciones que conjugan a los personajes con sus entornos.

A continuación, se hará un breve recorrido sobre conceptualizaciones básicas de dichos ejes y sobre los procedimientos plásticos utilizados en cada uno.

Storyboard

Podemos definir el storyboard como el “boceto” de un film. Sirve para determinar los enfoques de cámaras, las puestas de escena y la iluminación (Eisner, 1998). En imágenes fijas, plantean un arte secuencial³, donde los encuadres, los ángulos y las claves tonales son esenciales para dar sentido a la historia.

Sáenz Valiente nos define “[...] Una secuencia está constituida por una serie de planos vinculados entre sí por una misma idea. Toda secuencia tiene un principio, un medio y una conclusión, que habitualmente están muy bien definidos.” (Sáenz Valiente, 2008, p. 62). Para realizar el storyboard, entonces, desarrollé una historia acorde al concepto que sostiene el autor: los personajes comienzan a transitar un trayecto, en el medio encuentran una dificultad que deben sortear, y, por último, consiguen llegar al lugar de destino, que se devela al final de la historia, concluyendo así el trayecto.

³ Podemos nombrar como un antecedente de arte secuencial la Columna de Trajano, monumento construido en Roma en 113 d.C. y uno de los primeros relatos contados a través de imágenes secuenciales.

Asimismo, partiendo del concepto de arte secuencial, comencé a trabajar en la generación de los climas buscados. Teniendo en cuenta que la música es instrumental y, por lo tanto, no tiene letra, debí afrontar comunicar la historia sólo con imágenes. De este modo, y principalmente buscando una sensación de calma y detenimiento para hacer hincapié en el planteo de un trayecto largo y lento que sería recorrido por los personajes, utilicé en las viñetas variaciones de los encuadres, los ángulos, los planos y las claves tonales para reforzar la historia narrada. A su vez, estos factores se complejizaron en relación a la música, ya que la intención fue marcar un ritmo y reforzar dichos climas.

Realizado con grafito, el storyboard consta de setenta y dos (72) viñetas donde los recursos varían dependiendo de lo que se quiere enfatizar. En general, el clima de la obra es luminoso, pero, por ejemplo, las claves tonales varían en cuanto a los tipos de encuadre: si un plano es más abierto, habrá más luz y entonces la clave tonal será mayor o menor alta; en cambio, si el plano es más cerrado, la luz disminuirá y conformará una clave tonal mayor o menor baja⁴. Asimismo, los encuadres varían dependiendo de la mirada desde la cual un personaje u otro participan en las escenas.

Por otra parte, siendo en mi caso la realización de este arte secuencial un primer acercamiento al storyboard, me resulta clave recalcar la necesidad de poder obtener los conocimientos adecuados respecto a la disciplina de la Animación y las instrucciones técnicas utilizadas en este tipo de narrativas para poder conjugarlas de manera lineal y acertada con el arte gráfico. El arte de animar conlleva, por lo general, un gran equipo de artistas de distintos campos trabajando en conjunto para que el producto final quede realizado. En este sentido es que podemos seguir insistiendo en el diálogo entre disciplinas, reforzando el enfoque transdisciplinar.



⁴ Clave tonal: “Las claves son armonías que proponen, esquemáticamente, seis posibles relaciones entre los acromáticos [...] Se clasifican de acuerdo a dos variables: el nivel de contraste lumínico y la altura lumínica. Según el contraste lumínico podrán ser mayores o menores.” (Ciafardo-Cuomo, 2020).

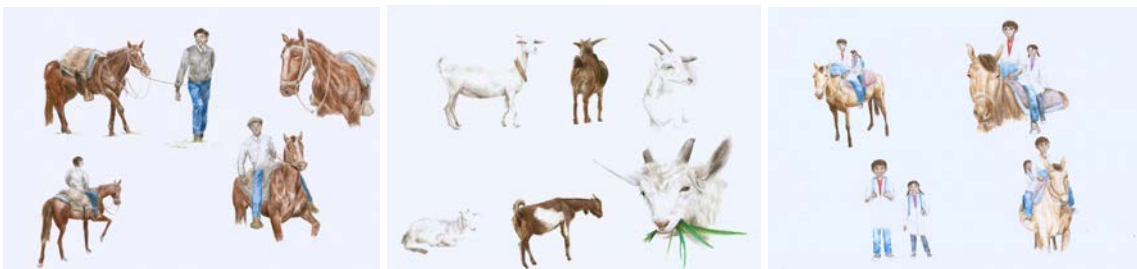
Arte conceptual

El arte conceptual en el campo de la Animación se entiende como aquellos conceptos iniciales que resumen el aspecto y el clima de la historia, dado por el color y el estilo. (White, 2009, p. 229).

Tomar las decisiones estéticas en este tipo de proyectos es algo que se traduce en un proceso creativo amplio y duradero, que es fundamental y que demanda adentrarse en campos disciplinarios a veces ajenos a lo que uno/a como artista está acostumbrado/a a atravesar. En este caso, recurrí a investigar e informarme sobre el tema tratado en la narrativa, y procedí a indagar en los paisajes del Norte Argentino y en la flora y fauna que se pueden encontrar allí; asimismo, indagué cómo viven las personas del Norte, y cuáles son sus costumbres.

De esta manera, para realizar el arte conceptual, mi intención fue virar hacia una representación realista⁵ y costumbrista, y así conseguir un retrato verídico y sincero de la vida de los personajes, a modo de estampa de la verdad.

Diseño de personajes



⁵ Entiéndase “realista” como derivado del movimiento “Realismo”. Realismo: “movimiento histórico en las artes figurativas y la literatura. Su propósito consistió en brindar una representación verídica, objetiva e imparcial del mundo real, basada en una observación meticulosa de la vida del momento”. (Nochlin, 1991, p.11).



Construyendo un mismo estilo gráfico para todos los personajes, diagramé ocho (8) láminas tamaño A4 a modo de presentación, donde en cada una de ellas aparece un estudio de cada personaje que participa en la historia. Entre dichos personajes se encuentran los humanos: el padre , el hijo y la hija, una maestra, unos estudiantes, un pastor y un cultivador; y se encuentran los animales: ovejas, cabras, llamas, un cóndor, caballos y perros.

Este estudio logra ser un primer acercamiento a la ilustración científica⁶, ya que para cada uno de los dibujos existió una breve investigación acerca de la anatomía de cada uno de los personajes, hecho que está representado a través de las texturas, las tramas y los colores elegidos.



Ilustraciones

Teniendo el storyboard y el diseño de los personajes resueltos, me aboqué a realizar una serie de ilustraciones para terminar de conformar el concepto estético de la obra. Con las cuatro (4) composiciones realizadas, busqué acentuar los climas

⁶ “Disciplina artístico-científica, cuyo fin es sintetizar y representar la información para que sea interpretada por un determinado público. Se trata de una aproximación visual a un concepto científico de forma precisa, clara y objetiva”. (Ilustraciencia, 2009).

diáfanos generados usando distintas paletas cromáticas para cada situación, en relación a la música que acompaña. La técnica procedimental utilizada, la cual fue lápiz a color, en esta instancia cobra cierto valor metafórico, ya que es una técnica que conlleva mucho tiempo para concretar una ilustración; y ese paso del tiempo, ese proceso que se construye, es el que se está queriendo retratar en las imágenes, en la historia, donde es mucho tiempo el que lleva ir a caballo o mula de una casa a una escuela, atravesando caminos sinuosos y rocosos, montañas y ríos.



Conclusión

Toda obra nueva que nace está arraigada a su contexto. Por ello, siguiendo la línea de Casalla, debemos pensar en la situacionalidad de la misma, y, al ser hacedores de arte, debemos tomar una posición respecto a nuestro pasado, es decir, la historia y la tradición, y respecto del futuro, es decir, los nuevos valores que surgirán.(Casalla, 2011). “Toda reflexión, todo discurso, toda lectura de lo real está situada”. (Casalla, 2011, p. 384). Discurriendo en estos términos, podemos decir que se puede hacer de una obra una apertura hacia el pensamiento meditativo y deliberante.

Sabemos que el campo artístico imparte conocimiento donde las significaciones abarcan contenidos sociales y culturales, que se construyen por medio de la retórica (Portal ABC, 2016, p. 4). Por eso, en este proyecto se apela a reflexionar sobre el campo de la educación desde un lugar situado.

El presente trabajo de graduación pretende hacer notoria una temática, pretende proyectar en imágenes una concepción de la realidad de nuestro país, y a partir de ello, reflejar una parte de la identidad de Argentina.

Acudiendo a la transdisciplinariedad a través del Dibujo y de la Música principalmente, y, como se ha demostrado en este escrito, a través de otros campos disciplinares, asimismo acudiendo a la situacionalidad, es entonces que se ha logrado problematizar, visibilizar y poner en valor el derecho a la educación y el derecho a poder ejercerlo. Y es desde aquí que el presente trabajo de graduación logra elaborar un mensaje para ser comunicado y, así, producir sentido.

BIBLIOGRAFÍA

- Casalla, Mario (2011). Hacia una lectura culturalmente situada. En *América Latina en perspectiva. Dramas del pasado, huellas del presente* (pp. 383-397). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Ciccus.
- Ciafardo, M - Cuomo, C. (2020). Términos de uso del valor en acromáticos. En Mariel Ciafardo (Comp.), *La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Recuperado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/pdf/libros/Ense%C3%B1anza-lenguaje-visual.pdf>
- Eisner, Will (1998). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España: Norma Editorial, S.A.
- Ilustraciencia (2009). ¿Qué es la ilustración científica? [Entrada de blog]. Recuperado de <https://ilustraciencia.info/que-es-la-ilustracion-cientifica/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica%20es%20una,forma%20precisa%20%20clara%20y%20objetiva.>
- Nochlin, Linda (1991). La naturaleza del realismo. En *El realismo* (pp.11-48). Madrid: Alianza Editorial.
- Portal ABC (2016). *El Arte como conocimiento. Evolución histórica: de disciplina accesoria a auténtico campo del saber*. Recuperado de https://abc2.abc.gob.ar/artistica/sites/default/files/elartecomoonocimiento_se.pdf
- Sáenz Valiente, Rodolfo (2008). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. - Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor.
- White, Tony (2009). *How to make animated films: Tony White 's complete masterclass on the traditional principles of animation [Cómo hacer films animados: Clase maestra de Tony White sobre los principios tradicionales de la animación]*. Burlington, Estados Unidos: Elsevier, Inc.
- Yeregui, Mariela (2007). Transdisciplinariedad: clave de la creación intersticial. En J. La Ferla (Comp.), *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*. Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera: Nueva Librería.