Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

Videoclip ilustrado sobre la pieza musical ecuatoriana, El Aguacate

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Artes Visuales

Autor:

David Sebastián Martínez Bonilla

Director:

Angel Gustavo Novillo Mora

ORCID: 0000-0003-0644-9688

Cuenca, Ecuador

2023-02-10

Resumen

El presente plan de titulación gira en torno a una propuesta artística realizada en forma de videoclip musical, tomando como eje principal al Pasillo ecuatoriano “El Aguacate”, utilizando la técnica del dibujo digital y diversas herramientas tecnológicas para su elaboración. Esto con el fin de crear un producto artístico que resalte un elemento de la cultura ecuatoriana como lo es su música y a su vez proponga un mayor interés en las herramientas digitales como medios de creación artística. Presentando como resultado final, un proyecto con bases investigativas y una resolución técnica. Dicho proyecto artístico estará estructurado por dos fases: el apartado teórico y la construcción de la obra.

Palabras clave: videoclip, pasillo ecuatoriano, ilustración, cultura, tecnología

Abstract

The present document revolves around an artistic proposal made in the form of a music video clip, taking the Ecuadorian Pasillo "El Aguacate" as its main axis, using the technique of digital drawing and various technological tools for its preparation. This in order to create an artistic product that highlights an element of Ecuadorian culture such as its music and in turn proposes a greater interest in digital tools as means of artistic creation. Presenting as a final result, a project with investigative bases and a technical resolution. Said artistic project will be structured in two phases: the theoretical section and the construction of the work.

Keywords: videoclip, ecuadorian pasillo, ilustration, culture, technology

Índice

Dedicatoria 7
Agradecimiento 8
Introducción 9
I: Antecedentes y Generalidades 11
1. El Dibujo 11
1.1. Elementos del dibujo 12
1.2. Clasificación y tipos de dibujo 12
1.2.1. Dibujo lineal 12
1.2.2. Dibujo animado 12
1.3. La música ecuatoriana: el Pasillo 13
1.3.1. Pasillo “El Aguacate” 14
II: Lo digital como herramienta de expresión artística 16
2.1. Un acercamiento al Arte digital 16
2.2. La evolución del arte digital, del siglo XX al siglo XXI 18
2.1.1. El Internet y el *Net.Art* 19
2.3. El videoclip, un arte audiovisual 20
2.3.1. El videoclip en territorio ecuatoriano: sus comienzos 21
2.3.1. El videoclip en territorio ecuatoriano: su desarrollo 22
2.4. El dibujo digital en formato videoclip 23
III: Videoclip ilustrado sobre el pasillo, “El Aguacate” 26
3.1. Planteamiento Del Proyecto 26
3.2. Plano Ideo-temático 26
3.2.1. Tema 26
3.2.2. Concepto 26

3.3. Plano morfológico-expresivo 27
3.3.1. Herramientas digitales y formato 27
3.3.2. Técnica y referentes 28
3.3.3. Estilo Y Cromática 28
3.3.4. Descripción Del Proceso 29
Conclusiones 35
Referencias 36
Anexos 38

Índice de figuras

Figura 1 Boceto definitivo de personajes 27
Figura 2 Interfaz de software MediBang Paint Pro y boceto lineal. Novena secuencia 30
Figura 3 Interfaz de software SketchBook, fotograma 40 en la línea de tiempo 31
Figura 4 Interfaz del programa de edición de audio Audacity 32
Figura 5 Interfaz del software de edición de video Wondershare Filmora. Escena 10 33
Figura 6 Interfaz del software de edición de video Vegas Pro. Créditos finales 33
Figura 7 Titulo del videoclip ilustrado El Aguacate 34

Dedicatoria

El presente proyecto investigativo lo dedico en primer lugar a Dios; que me ha guiado y me ha proporcionado la sabiduría necesaria a lo largo de mi trayectoria académica.

A mis padres, María Elena y César, mis abuelos, Hilda y René; quienes con su amor y sacrificio me han motivado a crecer personal y profesionalmente y a mi pareja Fabiana; quien ha sido mi luz y apoyo día a día.

Por último, pero no menos importante realizo este proceso creativo/investigativo en honor a quien en vida fue Bertha Leonor Mora Bermeo.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a la Universidad de Cuenca, a la Facultad de Artes y todas las autoridades, docentes y personal administrativo que la conforman, gracias por brindarme la oportunidad de culminar exitosamente mi proceso académico.

En particular manifiesto mi gratitud al Magister Gustavo Novillo, quien, con su dirección, conocimiento, apoyo y comprensión a lo largo de la carrera, me ha brindado la posibilidad de llevar a cabo este proyecto.

Finalmente agradezco a todos mis compañeros(as) y futuros colegas, por todas las experiencias obtenidas, tanto dentro como fuera del aula de clases.

Introducción

Según un postulado de la Ley de Conservación de la Materia de Antoine-Laurent Lavoisier, se menciona que: “en toda reacción química la masa se conserva, es decir, la masa total de los reactivos es igual a la masa total de los productos” (Castellano Estornel & Moreno Gálvez, 2019). Así pues, como en la Química, a este principio también se lo puede vincular al mundo del Arte. Para una mejor comprensión, nos podemos referir a que el arte, desde sus comienzos hasta la actualidad, ha estado en constante cambio, presente en diversos hechos sociales y culturales que se han presentado a lo largo de la historia, aun así, seguirá la incógnita del ¿por qué asociarlo a dicha ley de la química? Pues bien, es pertinente introducirnos de esta manera ya que la evolución del arte va más allá de un cambio visual y tangible, mutando sin perder su esencia, es decir, en sí, éste se mantiene como un *medio* y simplemente, *no se crea ni desaparece* (como tal), únicamente se transforma dependiendo del contexto en el que se lo lleve a cabo.

Y mencionando al aspecto cultural, evidentemente nuestro país contempla un vasto contenido en varias aristas, entre ellas la de la música, dada la particular manera de expresión y de elementos simbólicos (y semánticos) que contiene, creando una relación inmediata de quien la escuche hacia nuestra nación, pero, pese a lo último especificado, irónicamente se ha mantenido cierta problemática en el propio territorio donde, «lo perteneciente» se ha descreditado, optando por brindar mayor relevancia a «lo de afuera», la cultura popular o lo *mainstream*, sobre todo en la contemporaneidad, dejando de lado o tomándose muy por encima a los elementos culturales típicos. Esto puede deberse en parte a la globalización, ya que existe una saturación de información de todos los rincones del planeta que ha fomentado a la problemática antes descrita.

En este contexto, en la obra *Música patrimonial del Ecuador*, su autor expresa lo siguiente:

> Es urgente toda propuesta que sustente planes sobre patrimonio inmaterial, en este caso musical, en la medida que puede ser convertida en una “herramienta de comprensión de la realidad”, y, a través de ello, los grupos sociales puedan participar de las cuotas de poder, tal es el caso de las culturas indígenas, en la medida que ellas sean quienes preserven su cultura, y no les tomemos como “bienes museables”, sino como seres activos y conscientes en su participación en la construcción de su identidad. (Sandoval, 2009)

Lo anterior mencionado denota la importancia de rescatar y reconocer la identidad cultural, tanto de pueblos y comunidades cuanto de un espectro que abarque, al territorio ecuatoriano; dada a dicha globalización que se vive hoy en día y que, en conjunto con lo tecnológico, y en nuestro

caso con un apartado artístico, presentan un panorama de intercambio social nunca antes visto y del que, en definitiva, se puede tomar provecho para este mismo fin.

Así pues, abordamos lo contemporáneo y el uso de la tecnología como herramienta de creación y medio de expresión artístico, por el cual se ha podido, a más de innovar, también influir en la preservación de bienes patrimoniales tangibles e intangibles que han sido relevantes para un grupo determinado de individuos, dotándolas de un nuevo discurso, sin comprometer su esencia. Uno de estos medios, y a través del cual se impulsa este proyecto es la técnica del dibujo digital, que desde la década de los 90 obtuvo mayor acción en el campo del arte visual dado la versatilidad que posee, abriendo las puertas a esa suerte de «transformación artística», pudiendo ligarse a otras formas expresivas como lo son la industria del entretenimiento o la industria musical, gestando propuestas que, han revolucionado la manera de proponer discursos artísticos.

> El arte digital, junto con todo lo que tiene que ver con la comunicación a través de nuevas tecnologías y los llamados nuevos medios, tiene hoy en día más espacio que nunca. Ha puesto en jaque nuestro modelo económico, social, cultural, medioambiental, religioso e incluso ético, la virtualidad ha dejado de ser icono concreto para convertirse en idea abstracta y representativa de la resistencia y la supervivencia. (López, 2020)

De tal manera, el presente proyecto pretende abordar la situación en torno a la recuperación y el reconocimiento de una parte de la cultura ecuatoriana a través del arte relacionado a la tecnología por medios como el dibujo digital y el videoclip como complemento visual, considerando también una comparativa de propuestas generadas a nivel internacional y nacional, y a su vez aplicar dichas herramientas para la creación de una obra genuina, adaptando el reconocido pasillo ecuatoriano, *El Aguacate*, del compositor César Segundo Guerrero Tamayo; bien patrimonial e icónico de nuestro territorio (musicalmente hablando) en un formato audiovisual, dotándola de un lenguaje artístico contemporáneo, donde se perciba y/o destaque el uso de nuevas tecnologías como una herramienta de producción artística, interdisciplinaria y de expresión e innovación estética. Asimismo, el contenido teórico se lo desarrollará a través de tres apartados:

En la primera parte se señalan algunas definiciones, así como un contexto referente al área del dibujo y el apartado musical relacionado al pasillo ecuatoriano, haciendo énfasis a la pieza musical referida, destacando entre otras cosas, su origen y trascendencia.

La segunda parte tiene como punto de interés al arte digital, concretamente al dibujo en los medios contemporáneos de expresión artística, destacando como las nuevas herramientas tecnológicas han abierto diversas posibilidades de creación visual, sensitiva y estética.

Por último, en el tercer punto se presenta el planteamiento, la realización y la culminación del proyecto propio como resultado final, que contiene una Narrativa Académica (memoria narrativo-expositiva) del proceso creativo en base al componente investigativo y de producción, tributando a la Línea de Investigación numero 1 ("Procesos creativos en las artes y el diseño") de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

I: Antecedentes y Generalidades

1. El Dibujo

Partamos desde términos muy básicos con relación al dibujo como un elemento, en primer lugar, es oportuno mencionar al punto como la unidad grafica mínima para la creación plástica (visual). A este componente le procede la línea. La RAE define a la línea como la "sucesión continua e indefinida de puntos" (Real Academia Española, 2022, párrafo primero). Tanto el punto como la línea han llegado a convertirse, en el caso del dibujo, en un elemento particular y contando inclusive con características semióticas, expresivas y narrativas en sí mismos, tal sería el ejemplo del Puntillismo, técnica impresionista que, como su nombre lo indica se basa en el uso de puntos de colores, que al combinarse crean una imagen (véase Anexo A).

De esta manera el dibujo se convierte en el medio por excelencia de expresión visual y/o artística, mediante el cual se puede comunicar o transmitir ideas, conceptos y los sentimientos de un artista, traspasando inclusive barreras culturales y comunicativas. Se podría considerar al dibujo como el origen del arte mismo, así pues, uno de los registros más conocidos son los dibujos que se encontraron en la *Cueva de Altamira* en España, descubierta en 1875 y cuya existencia data de hace unos 35.600 años aproximadamente, aunque, entre 2002 y 2009 arqueólogos harían un descubrimiento interesante y es que, en una cueva de Blombos en Sudáfrica, se hallaría lo que se considera la pieza de dibujo más antigua de la humanidad, se trata de un fragmento de roca silícea con una peculiar inscripción de líneas cruzadas hechas con ocre y su antigüedad data de hace 73.000 años. Evidentemente, el dibujo iría tomado un papel fundamental a lo largo de la historia a medida que la humanidad se desarrollaba; en las diferentes civilizaciones como la egipcia, la griega, la china y la maya, el dibujo era considerado una manera de comunicación. En distintas épocas como la Edad Media y sobre todo el Renacimiento, el dibujo ejerció a manera de

representación de la realidad, buscando la precisión y el detalle, convirtiéndose a más de una forma de arte, en una herramienta ideal para registro e investigación. El dibujo como elemento artístico independiente se registraría al final del siglo XIV. En uno de los artículos de la autora Natalia Blumer titulado *Conoce la historia del dibujo en sus distintas etapas*, publicado por el Centro de Especialización Digital *MOTT* se expresa lo siguiente:

> El dibujo era considerado una herramienta narrativa muy funcional, pero durante el renacimiento, el dibujo empieza a ser tratado como un arte en sí mismo. Como dijo Giorgio Vasari, famoso pintor italiano e historiador de arte, desde el renacimiento se sostiene que "el dibujo es el padre de todas las bellas artes", afirmación que tiene fuerza considerando que toda expresión artística, ya sea la pintura, escultura, música, danza, literatura y cine, empiezan con un dibujo, boceto, esquema o como desee describirlo para luego transformase en el arte en sí. (Blumer, 2018)

1.1. Elementos del dibujo

Para poder representar los elementos en un dibujo, se requiere de cierta noción básica de los componentes que lo conforman, a más de los mencionados previamente se encuentran: la forma, la luz y sombra, el volumen, la proporción, la perspectiva, la textura y el color.

1.2. Clasificación y tipos de dibujo

Ya en la edad moderna, al dibujo se dio un proceso de «profesionalización» donde se le consideró desde distintas lógicas. Según lo que se pretenda representar se lo clasifica en: Dibujo artístico, Dibujo técnico, Dibujo geométrico, Dibujo mecánico, Dibujo arquitectónico, Dibujo naturalista, Dibujo analítico, Dibujo descriptivo, Dibujo animado y Dibujo lineal. Dada la naturaleza de este proyecto, nos centraremos en describir a los dos últimos:

1.2.1. Dibujo lineal

El dibujo lineal tiene su base en la simetría, realizado mediante trazos regulares y formas geométricas, en su mayoría destinados al diseño. Su relevancia en el dibujo artístico viene gracias a la representación simple de los elementos (véase Anexo B).

1.2.2. Dibujo animado

Se trata de los dibujos creados como secuencias visuales y se lo realiza mediante un proceso en el que se dibujan escenas en fotogramas con los que se va componiendo una animación final que crea la ilusión de movimiento. Esta técnica se desarrollaba en sus comienzos en 2D

(dos dimensiones), pero actualmente, con el avance tecnológico, se puede ver obras en 3D, 4D y hasta 5D (véase Anexo C).

1.3. La música ecuatoriana: el Pasillo

La música es tan antigua como el dibujo, etimológicamente hablando, el término viene del griego *μουσική* (mousike) y su significado es «el arte de la musa». La música ha sido un elemento sustancial en la identidad de un lugar, inclusive mucho antes de otorgarle ese status, evidentemente a través de la música convergen signos y símbolos propios de una época y de un sitio específico y es por ello que contiene tanta carga cultural y/o social y hasta histórica. La misma también funge un papel de memoria y de tradición a través de las diversas expresiones de colectivos que otorgan una diversidad y en donde tanto la identidad como la interculturalidad se intensifican mediante una suerte de globalización y modernidad.

Así pues, nuestro territorio posee sonidos y ritmos inmediatamente reconocibles tanto para propios cuanto para extraños debido a la interculturalidad mencionada hace un par de líneas, uno de ellos es el Pasillo Ecuatoriano. En palabras del Instituto Nacional del Patrimonio Cultural:

> Es el género musical nacional ecuatoriano por excelencia y se canta en todas las regiones y en todos los estratos sociales. Es la música nacional de mayor convocatoria y forma parte del acervo de la identidad nacional. Es el referente nacional, es la semilla que da el origen a las manifestaciones sentimentales del cholo costeño, el montubio y también el citadino.
>
> El pasillo representa pertenencia, pues sería una de las características que definen la identidad como ecuatorianos y que los distingue de otros. El Pasillo Ecuatoriano posee determinadas características adquiridas paulatinamente en el Ecuador; lo que le distingue de otras variedades de pasillo que se expresa en Colombia o Venezuela. Además, el Pasillo es parte fundamental de la denominada «música nacional» (Cultural, s.f.).

Existen ciertos puntos clave sobre el origen, la evolución y las características del pasillo ecuatoriano. Mario Godoy Aguirre a través de su texto *Breve historia de la Música del Ecuador*, cita las siguientes palabras de Johannes Riedel, (1986):

> El pasillo data de inicios del siglo XIX. Su antepasado, el ‘noble’ valse austríaco, encontró su camino a través de España y de ahí hacia el Nuevo Mundo, más específicamente a

> Venezuela. Los ecuatorianos nunca han olvidado este linaje musical. El pasillo nació poco antes de la época Bolivariana. Creció en tres países Sud Americanos: Venezuela, Colombia, y Ecuador […] El pasillo, otra vez con el vals, finalmente emigró al Ecuador, durante la segunda mitad del siglo diecinueve. Gradualmente adquirió las cualidades musicales que ahora tiene […] El pasillo es adaptable y puede ser, ya sea, una pieza instrumental, o puede ser tocada y cantada simultáneamente. La forma instrumental es más antigua, pero la versión vocal, es más popular En el siglo XIX, el Pasillo instrumental era escuchado en los salones de baile, o en las casas particulares de la clase alta, conjuntamente con otras danzas el valse, la polka, el escocés, y la mazurca. A través de los años, sin embargo, el Pasillo instrumental también encontró su camino a través de importantes arreglos musicales, para todo tipo de bandas, las bandas de pueblo, como también las bandas militares. (Aguirre, 2005).

Si bien el pasillo ecuatoriano ha tomado inspiración en ritmos de países vecinos, es indudable su condición de elemento patrimonial, llegando a trascender fronteras. Por otro lado, la licenciada Silvia Herrera en su publicación *La Identidad Musical del Ecuador: El Pasillo* expone lo siguiente con respecto a las características de este icónico ritmo:

> El pasillo ecuatoriano que es muy conocido internacionalmente, se caracteriza por ser nostálgico y muy sentimental. Se escribe en compás de 3/4, generalmente su estructura responde a la forma: A – B – B; a veces A – B – C, con introducción o “estribillo” de 4 a 8 compases, ahora, en tonalidad menor, donde predomina lo que tradicionalmente se llama la pentafonía andina, con notas de paso o “píen”, o la eptafonía, con base pentafónica; en el siglo XIX, predominó la tonalidad mayor. En la métrica (representación en el papel de la percepción psicomotora), actualmente se usa la forma: dos corcheas, silencio de corchea, corchea, y negra. (Herrera, 2021).

1.3.1. Pasillo “El Aguacate”

Una de las piezas más reconocidas en nuestro territorio sin duda alguna es *El Aguacate*, compuesta por el músico César Segundo Guerrero Tamayo (Quito, 1893 – 1975), ya sea por su melodía inconfundible, sus líricas y hasta el enigma que posee el título mismo de esta canción. Con el pasar del tiempo aún persiste esa intriga e interés en el porqué de su nombre, ya que dicha fruta no es nombrada en ninguna estrofa o siquiera se le hace algún tipo de referencia o simbolismo. En una entrevista realizada a Eduardo «El Suco» Guerrero, hijo del compositor, a

través de una publicación del *Boletín Virtual* efectuada por Rodrigo Llano Isaza (descrito en el Anecdotario Quito) manifestó que no se tiene una respuesta exacta sobre el origen o inspiración para el título de la canción. De esta manera, se ha generado un abanico de teorías y/o especulaciones alrededor. Entre las más destacadas se encuentran:

- Juana Guerrero Caicedo, (también hija del músico), mencionó haber escuchado otra anécdota, describiendo a su padre dando un paseo por el centro de Quito en compañía de sus amigos y guitarra en mano, quienes se encontraban entonando el pasillo, y que, al pasar por una tienda, observaron a una muchacha que en ese preciso momento se encontraba comiendo un aguacate, acto seguido le dedicaron un piropo el cual no se lo tomó bien y como respuesta la joven reaccionó arrojando la pepa del aguacate que fue a parar en el hombro del compositor.

- Otro relato expone que César estaba sentado bajo un gran árbol de aguacates, a lo que; acto seguido, caería una cáscara lanzada por su hijo, al recibir el impacto, el autor decidiría titular a su canción con el nombre de esta fruta.

- Se menciona también al músico latacungueño César Viera que habría invitado a Latacunga a varios amigos músicos y poetas de Quito, entre los que se encontraba César Guerrero, con quienes realizó una celebración que duraría toda la noche. Al siguiente día procederían a trasladarse hasta Loreto (localidad cercana a Latacunga); estando allí, se ubicarían bajo la sombra de un árbol y comenzarían a interpretar la pieza musical que aún no contaba con un título, viendo esto, uno de los presentes haría notar que el árbol que los acogía era un aguacate, por lo que el grupo, sugeriría ponerle como tal.

- Por un ´casual´ encuentro del compositor con la mujer de sus sueños donde, la mujer le regalaría un aguacate para el almuerzo, y éste, como acto de agradecimiento, titularía a su obra con dicho nombre a manera de recuerdo de aquella mujer quien, además, por desigualdad social o estar ella ya comprometida no podía dar a conocer su nombre.

- Por otro lado, se menciona que por aquella época a las personas que estaban muy enamoradas, se les solía decir que estaban «aguacates». o «aguacatados», entonces se optaría por bautizar a la canción con el nombre que todos conocemos, que, por supuesto cabe decir, así cobraría sentido, en relación a su letra.

Así pues, éstas entre otras versiones han surgido alrededor de la pieza; unas más poéticas y otras más verosímiles, pero que, al fin y al cabo, han otorgado esa aura de misterio y encanto por partes iguales, convirtiendo a esta obra en un ícono de la música ecuatoriana.

La grabación que llevaría al reconocimiento a la pieza musical sería realizada en 1952 y bajo un sello disquero, en conjunto con la Orquesta del maestro Luis Aníbal Granja y cantada por Olga Beatriz y Luis Alberto Valencia (Los *Hermanos Valencia*). Dada la relevancia y la versatilidad en su melodía y su lírica, esta canción ha contado con varias versiones de artistas nacionales e internacionales, entre las más destacables se encuentran la del cantautor chileno Alberto Plaza y la versión de Juan Fernando Velasco, quienes han acercado la obra a los oídos del público actual (véase Anexos D - E).

II: Lo digital como herramienta de expresión artística

2.1. Un acercamiento al Arte digital

El acercamiento más acertado a la definición del arte digital (en términos generales), podría referirse a una forma de expresión artística que se basa en el uso de la tecnología como herramienta primordial para su creación. Se podría dar mención al origen del arte digital a mediados del Siglo XX, prácticamente de la mano con la aparición de la tecnología informática allá por la época de los 60, aunque un parteaguas para la exploración filosófica, artística y sobre todo estética del arte digital fue cuando el filósofo matemático Max Bense en conjunto con el profesor Abraham A. Moles publicarían su libro *La Estética de la Información* en el año 1949. Por otro lado, si retrocediéramos más en el tiempo, podríamos plantear que el pintor neoimpresionista Georges-Pierre Seurat, podría considerarse como un antecesor del arte digital, ya que su técnica artística (puntillismo) se asemeja a lo que hoy denominamos como pixeles (acrónimo del inglés picture element), que es la unidad más pequeña de una imagen digital.

Con ello volvemos a los años 60, donde el académico alemán Georg Nees, realizaría la primera exposición de gráficos creados por ordenador en enero de 1965 con la exposición *Computerfrafik* en la ciudad de Stuttgart. Estas obras y dibujos están basados en algoritmos y fueron realizados a través de un plotter. Siguiendo esta línea, el segundo artista que expondría creaciones también a través de ordenador sería el matemático Frieder Nake, con obras como *Matrizenmultiplication Serie 3* o *Rectangular Random Polygon*, ambas realizadas en 1965 (véase Anexo F), al mismo tiempo ahora en Estados Unidos, el ingeniero A. Michael Noll haría lo suyo, organizando su

tercera exposición de arte con esta temática en la Howard Wise Gallery de Nueva York. Así pues, Nees, Nake y Noll, (conocidos como *los tres N*) sentarían las bases en cuanto al arte digital se refiere generando así una nueva idea de expresión estética; llamativo y hasta revolucionario para aquella época.

Pero también es oportuno destacar el nombre del ingeniero y artista norteamericano Charles *Chuck* Csuri, quien sería considerado como el "padre del arte digital y de la animación por computadora", título planteado por *The Smithsonian Magazine* en el mismo año de 1995. Para 1966 se fundaría en Japón el *Computer Technique Group* (CTG), que fue un conjunto de cuatro estudiantes japoneses interesados en este movimiento del arte digital. Así para 1968, el *Institute of Contemporary Art* de Londres presentaría la primera exposición colectiva sobre arte digital, bautizada con el nombre de *Cybernetic Serendipity*, que sería una exposición contemporánea con carácter internacional realizada tomando como eje principal a lo digital en relación a campos como el arte plástico, la música, la literatura, la danza, e inclusive la animación.

Ya entrado en los 70 destacarían nombres como el del artista alemán Manfred Mohr, considerado otro pionero de este arte y quien presentaría en 1971 en el Museo de Arte Moderno de Paris una primera exposición: *Une Esthétique Programmée*, la cual contendría esta temática digital con tintes geométricos y demás patrones de programación, pero con una finalidad estética. Entre las obras destacadas del artista tenemos a *Third Dimmension in Flatland* (1971), y *P-197/K* (1977) (véase Anexo G).

También, la artista húngara Vera Molnár, quien presentaba un discurso constructivista mezclando al computador como herramienta de creación y tomando como referente las obras de Mohr. Un dato a destacar es que este último se inclinaba por las características tridimensionales de la geometría del cubo, mientras que Molnár planteaba desarrollar su dialéctica en base al cuadrado, siendo el motivo más recurrente en su obra.

Por otro lado, se debe hacer mención el nombre de John Whitney, considerado uno de los padres de la animación por ordenador (cabe hacer énfasis al término ordenador), quien fue creador de los primeros proyectos de animación digital. En la década de los 50, Whitney desarrollaría diversas técnicas de animación mecánica, creando secuencias destinadas en ese entonces para programas de televisión y comerciales. Luego, en 1960, fundaría *Motion Graphics Incorporated,* donde desarrollaría un ordenador analógico mecánico para la realización de distintos anuncios y

secuencias de títulos de películas y televisión, posteriormente conciliaría un registro de diversos efectos visuales que había perfeccionado usando su artilugio, denominado simplemente como *Catálogo*. En 1975 crearía una de sus obras más destacables*: Arabesque*, la cual se caracterizaba por contener una suerte de secuencias y/o movimientos y figuras psicodélicas que generaban un efecto caleidoscopio (véase Anexo H). Después, a finales de la década de los 80, Whitney se centraría en crear un instrumento por el cual se pudiera componer una salida visual y musical de manera simultánea. Un primer trabajo generado a través de esta nueva instrumentación, fue *Espirales* (1987), de ahí en más, Whitney continuaría creando nuevas piezas de música visual hasta su muerte en 1995. Esto último es un dato relevante ya que sentaría las bases para la creación de animación y obras de arte digital, relacionadas propiamente con un apartado musical.

2.2. La evolución del arte digital, del siglo XX al siglo XXI

Por otro lado, a principios de los 80 aparecería una idea revolucionaria, la del ordenador personal, así pues, se plantearía en concebir un dispositivo electrónico económico y de fácil producción. Ejemplos de estos productos los encontramos con Apple y su *Apple II* (1977), en 1981 con el *PC I* de IBM, el *Commodore 64k* (1982), entre otros. Posteriormente la popularización de la informática y lo digital vendría con el surgimiento de los primeros sistemas operativos con una interfaz de usuario, destinados a un mayor público, desligado de una visión informática. Entre los modelos más destacables están Apple y su *Macintosh* (1984) y Microsoft con *Windows I* (1985), respectivamente.

Entre los artistas de renombre que experimentaron con obras de arte digital se encuentra Andy Warhol, dada la facilidad y accesibilidad que brindaba sin una necesidad de conocimientos técnicos. Así que, en 1985 la empresa Commodore buscaría promocionar su nuevo modelo; el *Commodore Amiga 1000*, el cual contenía un software de dibujo parecido al actual *Photoshop* (evidentemente con tecnologías de aquella época), a través del cual, Warhol crearía 28 obras que se consideraron extraviadas, pero fueron recuperadas de un viejo disquete.

Otro artista a mencionar es William Latham, quien a finales de los 80 experimentaría con conceptos relacionados lo digital fusionado con lo biológico para producir arte que combine ambas partes. Por otro lado, las tecnologías para la creación de elementos 3D comenzaron a comercializarse en esta década, lo que ponía como punto de interés a la exploración del volumen para generar nuevas propuestas artísticas.

2.1.1. El Internet y el *Net.Art*

Es evidente que el Internet ha sido un hito en la historia, modificando los procesos sociales y culturales desde finales del siglo pasado. Si bien la interconexión tecnológica parece algo reciente, el término *Internet* ya tiene su trayectoria, nuevamente los acontecimientos de los años 60 jugaron un papel importante. Así, el origen del internet se remonta a 1969 en plena Guerra Fría con la primera conexión de computadoras establecida, donde el Departamento de Defensa de los Estados Unidos desarrollaría lo que ellos denominaron ARPANET, una red de ordenadores que fortalecía las comunicaciones militares. Luego, a mediados de los 80 y principios de los 90, esta forma de intercomunicación se volvería más común en la vida cotidiana; llegando a sentar las bases del Internet como lo conocemos, así empezaría a expandirse por todo el mundo y dando el surgimiento de la World Wide Web (la red).

Abordando el apartado artístico; en 1994 tendríamos el nacimiento del *Net.art,* siendo un género por el cual varios artistas comenzaron a experimentar nuevas formas de expresión estética a través de la red y de los avances tecnológicos y que se destacaría por ser una suerte de arte interactivo manejada en soportes digitales y que ocupa primordialmente los recursos de éste mismo. Dos obras que destacan de manera particular en este género artístico son: *Waxweb* por David Blair y *The File Room* por Antoni Muntadas, ambas de 1994 (véase Anexo I).

Evidentemente, la tecnología ha sido una herramienta que ha proporcionado versatilidad en cuanto al arte y ha generado una nueva concepción estética en el mundo contemporáneo; así pues, hoy en día es notoria su presencia en diversas áreas relacionadas como el cine, el entretenimiento y la música. De esta manera, cada vez son más los artistas que trabajan con herramientas digitales para plasmar su visión artística.

Darío Vidal en su artículo, *ARTE DIGITAL: Historia, Evolución y Tendencias en el Arte de los Nuevos Medios* (2019), menciona un par de puntos muy interesantes que valen la pena destacar para ayudarnos al contexto del presente documento. El primero aborda las características que la tecnología y lo digital ha incorporado en la creación artística, siendo tres:

1.- La infinita reproductibilidad de sus productos artísticos.

2.- La instantánea y gratuita difusión de las obras.

3.- La interacción con agentes distantes.

El otro punto es un «sistema clasificatorio» propuesto por Bruce Wands en el texto *Art of the Digital Age* (2006), que se ha generado dada la variedad de propuestas artísticas presentadas en entorno al Arte Digital, y lo divide entre:

1.- Las propuestas artísticas que consideran lo digital como Herramienta: Donde se engloban a los artistas que hacen uso de la tecnología digital para generar obras relacionadas a formatos artísticos preexistentes en arte tradicional y donde se puede incluir al dibujo, la pintura, la escultura y la fotografía digital.

2.- Propuestas artísticas que consideran lo digital como Medio: Como se describe, son del tipo de obras que, además de haber sido realizadas con herramientas digitales, también requieren de este medio para poder ser presentadas. Aquí se incluye al arte generativo, el software art y el descrito netart, así como la animación digital, las instalaciones y performances con equipo digital, la realidad virtual y realidad aumentada. (Vidal, 2021)

2.3. El videoclip, un arte audiovisual

Es momento de abordar al arte digital (y sobre todo visual) desde el contexto de la industria musical; desarrollado mediante el elemento del videoclip. De esta manera también es oportuno presentar un breve antecedente histórico y definitorio, y como es que el arte visual y dicho elemento convergen. Según la RAE, se entiende al término videoclip como:

Del ingl. videoclip. 1. m. “Cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical” (Real Academia Española, 2022, s/p).

Para hablar de la aparición del videoclip como tal, primero tenemos que hacer un recuento de sucesos, remontándonos muy atrás en el tiempo, partiendo concretamente desde los años 20 con el artista Oskar Fischinger, considerado uno de los pioneros de la música visual y el videoclip, realizando piezas de imagen para temas musicales preexistentes. A esto le seguiría el trabajo de músico y actor argentino Carlos Gardel, que en 1930 grabaría diez canciones que contenían imágenes y sonido a la vez. Una década después, Walt Disney presentaría al mundo su largometraje titulado *Fantasía*, en el que mezclaba la música y la animación, luego en 1941 llegaría a los bares de Estados Unidos una rockola bautizada Paroram Soundie, la cual reproducía filmes musicales y música. Damos un salto casi de veinte años, más concretamente a 1957, año que revolucionaria el concepto de música presentada con imágenes, así en Estados Unidos se crearía lo que se considera el primer video musical de la historia, protagonizado por

Elvis Presley con uno de sus temas más icónicos: *Jailhouse Rock* (véase Anexo J). De 1960 en adelante surgirían programas de televisión en América y Europa con temática musical y que eran destinados a presentar los artistas del momento. Luego, en 1965 El cineasta cubano Santiago Álvarez Román realiza su cortometraje titulado *Now,* al que se le considera como el origen del videoclip actual (véase Anexo K).

A partir de 1966, se comienza a experimentar con el medio de producción audiovisual y los primeros videos conceptuales son realizados. Luego, en 1967 la banda británica The Beatles, presentaría videoclips de temas como *Penny Lane y Strawberry Fields Forever*; siendo proyectos ambiciosos para la época. Saltamos a 1975 donde los videos musicales ganan mucha popularidad y se convierten en un sistema rentable para la promoción de sencillos. En el mismo año, Queen lanza su tema *Bohemian Rhapsody* con el primer video musical de la historia en contener efectos especiales (véase Anexo L). El éxito del mismo, generaría que la producción de videoclips por parte de las disqueras se vuelva algo habitual. Otra fecha importante es 1981, año en el que surgiría *MTV* (Music Television), el primer canal estadounidense (probablemente el más popular) con finalidad de presentar videos musicales las 24 horas del día, su éxito fue tal que se ha convertido en un icono cultural y generacional (véase Anexo M). 1982 es el turno para la música en español, así el grupo Mecano presenta el videoclip del tema *Hoy no me puedo levantar.* Otra fecha destacable fue 1983 ya que el videoclip del icónico tema *Thriller* de Michael Jackson vería la luz, este revolucionaría la industria del video musical por su apartado técnico y visual. Desde finales de los 80 a principios de los 90 La cantante Madonna estaría en «boca de todos» por sus controversiales obras audiovisuales, con videoclips de temas como *Like a Prayer* (1989), *Justify My Love* (1990) o *Erotica* (1992). Ya para el nuevo siglo la tecnología y lo mainstream estaban prácticamente establecidos y con la popularidad que ganaba la red, se generarían nuevas propuestas para consumir contenido audiovisual, una de estas se da en el 2005 con el sitio web *YouTube*, que genera un acceso más veloz y completo a dicho contenido y más allá de lo musical. En la propia plataforma surgiría *Vevo* (acrónimo de la palabra Video Evolution) el cual, en resumidas cuentas, sería un «sucesor espiritual» de MTV, pero con mucha más accesibilidad, tanto para artistas como para un público general (véase Anexo N).

2.3.1. El videoclip en territorio ecuatoriano: sus comienzos

Una vez mencionado el contexto general sobre el origen y evolución del videoclip, es pertinente abordarlo desde un apartado local, de esta manera hay que partir desde una visión cultural y/o generacional, donde podemos destacar que, al hablar del apartado artístico (concretamente el

musical) en nuestro país no ha habido un registro pleno en cuanto a difusión audiovisual comparándolo con lo extranjero, es decir, los músicos y artistas de antaño se limitaban a la radiodifusión o a métodos más discretos de presentar su trabajo, es por eso que una parte de intérpretes ecuatorianos ya consagrados solo cuentan con sus temas presentados de manera tradicional, es decir sin recursos visuales complementarios. Ahora, cuando los medios tecnológicos ganarían terreno (con un par de años de diferencia), como por ejemplo las primeras transmisiones de televisión, que se hicieron desde diciembre de 1960, evidentemente se produjo un cambio generacional donde también comenzaron a surgir nuevas maneras de difundir contenido, pero dicha exposición tomaría referentes de lo extranjero gracias a la interculturalidad, considerando sobre todo lo que viniese del norte, dadas las tendencias socioculturales de aquella época.

Es así que a finales de los 90; con el comienzo de la globalización, la industria musical local comenzaría a adaptar ese modelo de difusión más comercial y que, con el aporte de las herramientas tecnológicas, generarían un mayor reconocimiento del artista y su trabajo. De esta manera, comenzaría a destacar el talento ecuatoriano, tanto a nivel nacional como internacional, reconociéndolos a más de su discurso musical, a través de las propuestas visuales que los complementaban, ejemplos tenemos varios y de todo género, que va desde estilos como la Tecno-cumbia, hasta las baladas románticas. Cabe mencionar otro dato relevante y es que, antes de la era digital, cuando aún se estaba experimentando con el formato de videoclip de concepción más tradicional, las agrupaciones y los artistas recurrían a únicamente a presentar un tema musical mediante grabaciones y escenas que complementaran a dicho proyecto sin mayor contenido, que, si bien eran llamativos para el público y a grandes rasgos cumplían su objetivo, aún no contaban con un discurso estético y/o técnico realmente elaborado.

2.3.1. El videoclip en territorio ecuatoriano: su desarrollo

Previo a la era digital, al videoclip se lo presentaba en su mayoría a través de la televisión, otro medio era el del VHS y posteriores CD y DVD como formato casero, donde cada persona podía adquirir el trabajo de un artista en específico y a su elección, sin embargo, este presentaría contratiempos para los artistas y las discográficas debido a la piratería. Como dato adjunto el Ing. Jorge W. Altamirano en su maestría *Perspectivas de transformación de la Industria Discográfica en el Ecuador* menciona:

> El impacto en la economía ecuatoriana a consecuencia de la piratería está causando millonarias pérdidas económicas, según BSA, (Business Software Alliance), la tasa de piratería de software en general llega a más del 68% en el 2003 y dejó perdidas por US $11´000.000 a los fabricantes de productos informáticos. (Altamirano, 2008, pág. 58).

Ya en la era digital; con el surgimiento del *streaming*, las plataformas como *YouTube,* las posteriores redes sociales y el internet en general, los músicos se encontrarían con una alternativa definitiva para la promoción y difusión de su trabajo, de esta forma, artistas nacionales también formarían parte en medios como el antes mencionado *Vevo*, o a su vez; generarían un espacio propio mediante el cual podrían presentar sus proyectos audiovisuales ya de manera totalmente profesional. Entre los músicos contemporáneos más reconocidos que han optado por esta forma de difusión se encuentran Juan Fernando Velasco, Pamela Cortés, Paulina Tamayo, Mirella Cesa, Daniel Betancourth, Sergio Sacoto, Gerardo Mejía, AU-D, Jorge Luis del Hierro y Fausto Miño (véase Anexo O). De igual manera cabe señalar a grupos musicales (de variados estilos y lugares) que se han complementado con las herramientas actuales para presentar su trabajo, entre los que destacan *Can Can* (Quito), *Los Corrientes* (Guayaquil), *Charijayac* (Otavalo) *Swing Original Monks* (Quito), *Guardarraya* (Quito), *Da Pawn* (Quito), *Los Zuchos del Vado* (Cuenca).

Hay que tomar en consideración que, gracias a la tecnología, se ha podido conservar el trabajo de artistas como Carlota Jaramillo, Julio Jaramillo, Los hermanos Miño Naranjo, Rosario Sansores, Olimpo Cárdenas, César Guerrero Tamayo y Paco Godoy, quienes forman una parte de la cultura ecuatoriana, y en su mayoría no se le ha dado el reconocimiento respectivo pero que su legado sigue presente.

2.4. El dibujo digital en formato videoclip

Como ya se expuso previamente, el videoclip se ha transformado en un fenómeno cultural y generacional que complementa a un producto musical, a tal punto que en la actualidad sirve como producto de marketing y publicidad para los artistas, llegando a un público más amplio. El abanico de posibilidades, estilos y formatos en el que los videos musicales se pueden presentar es casi infinito y uno de los más interesantes ha sido la fusión con el arte de la ilustración, el dibujo y la animación. Cabe hacer un inciso muy importante y es que, al tocar temas tan extensos y con tantas ramificaciones como lo son el arte, la animación y la música, me es virtualmente imposible describir y/o abordar estos elementos de manera detallada, es por ello que en el presente se

toma en cuenta una cronología con hechos y ejemplos muy específicos que aporten a la comprensión del tema y que presente a la ilustración, la pintura o el dibujo como un componente principal dentro del videoclip.

1. Al hablar de la animación en videos musicales, ésta prácticamente surgió a la par del videoclip experimental y si, una vez más tenemos que volver a la década de los 60 y mencionar a The Beatles ya que fueron ellos quienes comenzarían a tomar en serio a la animación como herramienta artística con la que poder plasmar un concepto visual presentando su magnífica película/álbum *Yellow Submarine* (1968), que contenía una ilustración psicodélica que a su vez era parte de un mismo elemento sonoro.

2. Declan Patrick MacManus, mejor conocido como Elvis Costello, realizaría el primer videoclip animado para *Accidents Will Happen* (1979), considerado así ya que anterior a su proyecto, el utilizar animación y música era visto como arte visual en su totalidad. De esta manera, Costello demostraría que para promocionar un tema musical animado no era necesario presentarlo con un cortometraje o una película en sí. Otro dato importante es que este tema contiene la primera imagen en movimiento creada por computadora dentro del videoclip (véase Anexo P).

3. Otro tema que inclusive se ha convertido en parte de la cultura pop es *Take On Me* (1985), de la banda A-ha, creado con una mezcla entre rotoscopia y personajes de carne y hueso, este videoclip destaca por encima de otros dada a su narrativa y sus visuales.

4. En 1989 los Beastie Boys crearían el tema *Shadrach*, que presenta ilustraciones inspiradas en el Impresionismo Abstracto. Dicho trabajo sería considerado para una gira internacional de animación, organizada por ASIFA (Asociación Internacional de Films animados).

5. La agrupación Queen con *Innuendo* (1991), videoclip que fusiona varios estilos artísticos como el de Jackson Pollock y el de Pablo Picasso creando una experiencia visual muy particular y llamativa para la época.

6. No podía faltar Pearl Jam con *Do The Evolution* (1998), otro referente a la hora de hablar de videoclips animados, llevado a cabo por el reconocido ilustrador canadiense Todd Mcfarlane, quien impregnó su estilo en el proyecto, presentando una crítica al progreso humano. Dicho videoclip obtuvo elogios y fue nominado al Premio Grammy como mejor video musical.

7. A principios del Siglo XXI, llegaría un tema que, como lo ocurrido con Take On Me, formaría parte del colectivo, este tema fue *One More Time* (2000) del dúo Daft Punk, su videoclip es un cortometraje animado dirigido por Kazuhisa Takenouchi y que a su vez forma de la película *Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem,* de la misma agrupación. Tal fue su impacto, que se convertiría en otro referente para la animación en la música. (véase Anexo Q).

8. Si bien se dejó claro que, por el lado hispanohablante, la industria del videoclip era escasa y no se cuentan con suficientes registros que sustenten una información precisa, eso no deshecha que no existan varias propuestas igual de interesantes que las descritas previamente. Comencemos mencionando a la agrupación mexicana Bronco, quienes fueron de los primeros en experimentar con dibujo y animación en sus clips. Le seguirían Los Tres, conjunto chileno que sacaría *La Torre de Babel* (1997), videoclip con alta crítica política. Pero si de referentes latinoamericanos hablamos, no puede faltar otra banda mexicana, Molotov y uno de sus temas más conocidos y controversiales por igual, hablo de Frijolero (2003), otro video con una crítica sociocultural y política (véase Anexo R).

9. Para 2004, *Breaking The Habit* vería la luz, de la mano del popular grupo Linkin Park, tema el cual destacaría además de lo musical, por su apartado visual, utilizando secuencias con los integrantes de la banda ilustrados con trazos «toscos» a manera de bocetos lo que le proporcionó una estética icónica.

10. Este recuento no estaría completo sin mencionar a la que probablemente sea la agrupación musical más influyente relacionada con la animación, *Gorillaz*. Creada en 1998 por Damon Albarn y Jamie Hewlett posee la particularidad de conformarse únicamente por personajes ficticios quienes cumplen la función de músicos. Esto llamaría inmediatamente la atención del público, ya que se lo vería como algo innovador y con identidad propia. Su concepto también engloba tópicos socioculturales y a su vez crea un discurso extravagante que realza la importancia de la creatividad y el valor a la práctica del arte visual (véase Anexo S).

Por último, con lo anterior descrito, es adecuado referirme al trabajo del creador de contenido Jesús *Chucho* Calderón, del canal de información *La Zona Cero* quien posee un video a detalle sobre el tema abordado el cual expresa una perspectiva mucho más detallada respecto a la industria de la animación, el entretenimiento y la cultura pop.

III: Videoclip ilustrado sobre el pasillo, “El Aguacate”

3.1. Planteamiento Del Proyecto

En el contexto de la temática abordada en la investigación, el proyecto personal que se pretendió construir fue uno que sirva como complemento óptico del Pasillo *El Aguacate*, ya que como revisamos anteriormente, no se cuenta con un sustento audiovisual que haya sido concebido desde un formato artístico y/o estético y a manera de promoción de la obra musical. A su vez, se presta énfasis en las herramientas tecnológicas de ilustración, para presentar un criterio que exponga la importancia del arte digital como un medio por el cual se puedan rescatar elementos importantes para nuestra cultura.

3.2. Plano Ideo-temático

En este punto se describe el apartado conceptual y como se fue desarrollando a lo largo del proyecto, desde la concepción de la idea hasta su construcción definitiva.

3.2.1. Tema

La intención principal, evidentemente gira en torno al tema *El Aguacate*, donde se buscaría construir en primera instancia una historia acorde a las anécdotas mencionadas sobre el origen de la canción y todo ese misticismo que encierra, pero rápidamente se descartó la idea debido a que no encajaba con la temática general, es decir, la de destacar la pieza musical (como un todo) y aportarle un giro estético. Es por eso que, como segunda opción se probaría con representar una historia, con personajes, escenarios y un subtexto propio. Al ponerse en marcha esta alternativa, se propiciaron una serie de contratiempos que limitaron la continuación de la creación y que se describirán más adelante. De esta manera, se tomaría la decisión definitiva de trabajar un discurso visual en base a la letra de la canción, y convertir al proyecto en un videoclip lírico, con imágenes que más que contar una historia con una estructura definida, contenga una fusión de elementos, derivados de las ideas previas y así formen una nueva narrativa que, por consecuente complemente a la obra musical (véase Anexo T).

3.2.2. Concepto

Entonces la línea conceptual se manejaría por medio de dos personas con una suerte de amantes, el elemento masculino representado a través de un individuo de carácter humilde y el femenino mostrando una estética apegada a la nobleza de antaño, llevada en sectores como Quito. El contraste entre estos personajes se vería reflejado sobre todo en su vestimenta, acompañando la letra de la canción. En efecto, el discurso gira en torno a una pareja de

enamorados quienes comparten sus sentimientos pese a su diferencia social y que se sienten identificados con la lírica del pasillo, presentados a través de las secuencias de manera literal y simbólica y desde el punto de vista del hombre en su subconsciente. Pensados en un entorno de principios de siglo XX, aunque dado el estilo en el que se tomó inspiración, un escenario detallado pasó a un segundo y hasta un tercer plano (véase Figura 1).

Figura 1 Boceto definitivo de personajes

3.3. Plano morfológico-expresivo

3.3.1. Herramientas digitales y formato

La primera idea del proyecto era llevarlo a cabo mediante la herramienta de dibujo e ilustración digital denominada *Mental Canvas* ya que su formato se caracteriza por trabajar con los planos XYZ, creando una sensación de tridimensionalidad y un resultado más interesante que una animación convencional dada la funcionalidad del manejo de dimensiones, aportando una mayor versatilidad al momento de generar escenas, enfatizar los elementos presentados, crear composiciones, entre otras características, pero debido a problemas con la compatibilidad de software, dicha idea tuvo que ser descartada y en su lugar se optó por trabajar con un formato convencional en programas específicos para ilustración digital en dos dimensiones (véase Anexo 19).

El dispositivo utilizado fue la tableta digital *Wacom Bamboo*, por medio los programas *MediBang Paint Pro* para la realización de los bocetos e ideas primas, y *SketchBook* para la ilustración y posterior animación. Por otro lado, para el apartado del arreglo y musicalización se contó con un teclado electrónico *Korg PA900*, un micrófono dinámico *Shure SM58LC* y el software de edición de audio *Audacity*. Para la construcción final de la obra se utilizaron los editores de video *VEGAS Pro* y *Wondershare Filmora 11.*

3.3.2. Técnica y referentes

La técnica empleada para la realización del proyecto fue en su totalidad la ilustración digital; a manera de dibujo lineal y bosquejo para su posterior animación *frame a frame.*

Por otro lado, se ha tomado como principales referentes y/o fuente de inspiración a tres videos musicales en concreto: *Take on Me* del grupo A-ha (1985), *Breaking the Habit* de Linkin Park (2004) y *Waiting For Love* del músico y DJ Avicii (2014). Estas tres obras audiovisuales cuentan con una estética semejante, es decir, se basan principalmente en imágenes con énfasis en el dibujo «desdibujado» y el trazo, dotando de dinamismo al producto y donde no se requieren una cantidad abundante de elementos, tanto semióticos como literales para exponer una idea, que además se complementa en gran medida con la sección musical por el que se desarrollan (véase Anexo 20).

3.3.3. Estilo Y Cromática

Para el videoclip se recurrió a emplear un estilo de dibujo con énfasis en el valor de línea, a manera de *sketch* y con una cantidad mínima de elementos por cada escena de la obra, sin comprometer su apartado técnico y estético, visualmente se presenta una suerte de narrativa que se complementa con el apartado lírico.

En cuanto a la cromática, al principio se barajaron un par de ideas y propuestas a todo color, pero se concluyó que la cromática giraría en torno a tonos verdes; que hagan alusión al aguacate, y que este sea el elemento principal presente durante toda la obra.

3.3.4. Descripción Del Proceso

La construcción del proyecto a grandes rasgos estaría clara desde el primer momento, se pretendía realizar una obra visual que parta desde lo artístico y con los conocimientos impartidos a lo largo de la academia a través del Itinerario bidimensional que aborda el dibujo y la pintura, así se utilizaría las herramientas ilustrativas y se lo complementaría con conocimientos empíricos en música y edición de video. Nuevamente se debe ahondar en el hecho que, la primera idea que se tenía en mente era la de utilizar específicamente el programa *Mental Canvas* por el formato que maneja (estética 2.5D simulando la tercera dimensión), sin embargo, los inconvenientes de compatibilidad con el hardware no se pudieron prever. Esto obligó a alterar los tiempos de realización de la obra, acortándolos y/o adaptándose a un cronograma preestablecido. Para una mejor compresión de la problemática se tiene en cuenta que el software *Mental Canvas* maneja una optimización para sistemas con soporte *touch* (como *IPads* y tabletas gráficas con pantalla integrada), entonces, con las herramientas que se disponían para el proyecto y el desconocimiento de esta situación en etapas iniciales no fue posible el desarrollar la obra de la manera pensada en primer lugar. Es así que se tomó la decisión de realizar la obra de forma bidimensional para al final fusionarla con el apartado auditivo y generar una propuesta más «convencional».De esta manera, se estableció el concepto y los bocetos iniciales del videoclip, componiendo una línea narrativa, donde el eje principal sean acciones entre una pareja de amantes, mediante simbolismos y elementos visuales que lo complementen, en donde predomine el dibujo y el trazo lineal, sin detalle y a manera de *bosquejo* para darle una estética más expresiva (sin llevarlo al academicismo) y en donde predomine el color verde aguacate con ligeras variaciones como un elemento cromático y conector entre escenas. Así se generaron alrededor de 20 secuencias, primero ilustradas en el software *MediBang Paint Pro*, para posteriormente intervenirlas y animarlas en *SketchBook* (véase Figura 2).

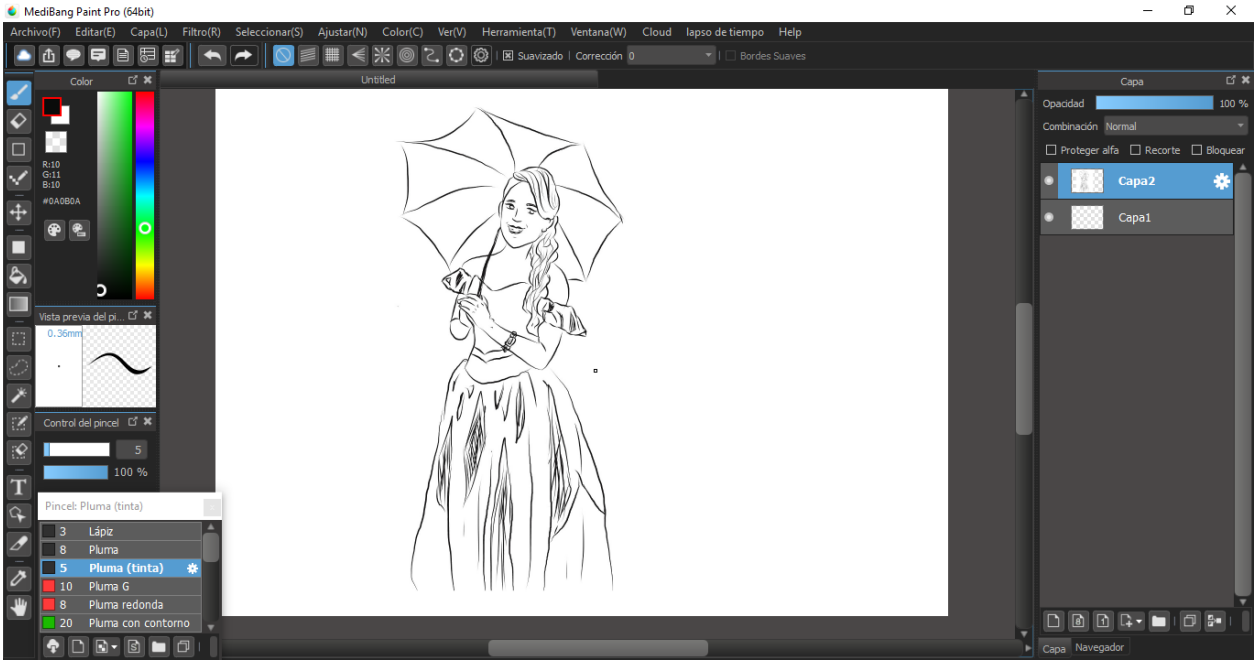


Figura 2 Interfaz de software MediBang Paint Pro y boceto lineal. Novena secuencia

Una vez generadas las veinte secuencias (desde el título inicial hasta la imagen perteneciente a los créditos), se procedió a establecer la cromática y realizar la animación. Todo el videoclip se lo presentaría con un fondo estático a manera de pergamino u hoja de papel, en él se mostrarían las secuencias y la lírica de la pieza musical. Cada secuencia contaría con un promedio de 70 fotogramas y la animación se presentaría a 12 fps (*frames por segundo*) para generar una ilusión de imagen creada a tiempo real, tomando inspiración directa de los temas musicales anteriormente descritos, que presentaban un estilo similar (véase Figura 3).

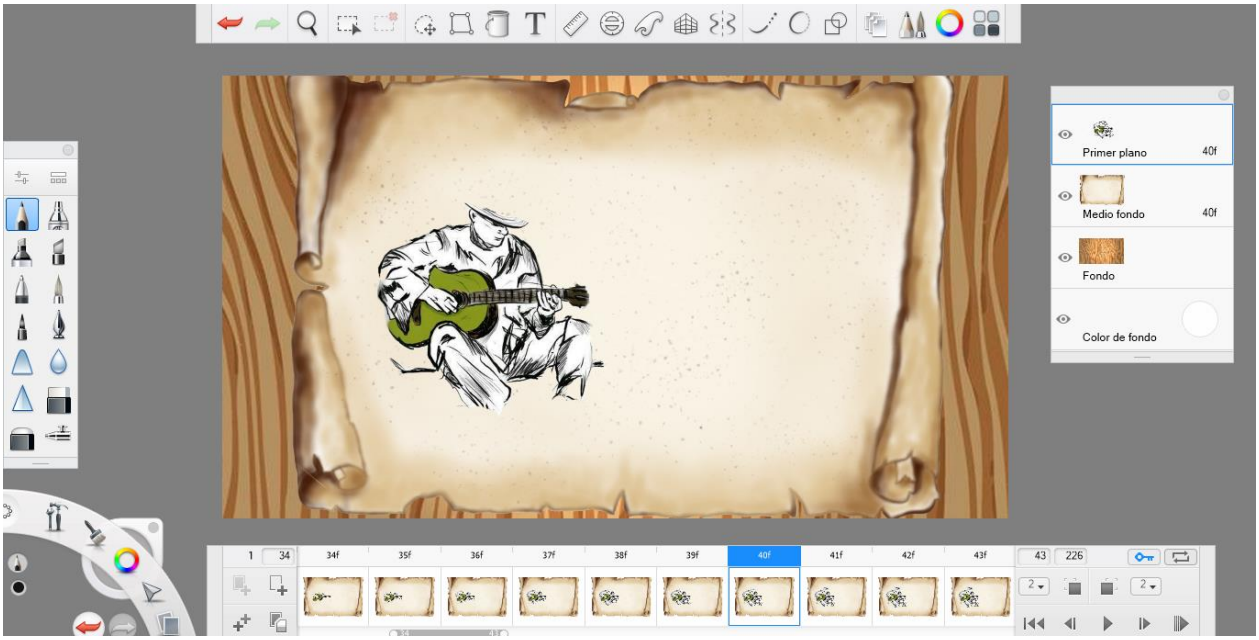


Figura 3 Interfaz de software SketchBook, fotograma 40 en la línea de tiempo

Culminado parte de apartado visual (ilustración y animación), se procedería a crear el arreglo de la pieza musical, siendo una versión más corta que la composición original, con una duración de dos minutos con trece segundos, para ello, se contaría con el apoyo de los músicos Estefanía Sarmiento (voz) y Fernando Mosquera (piano). Posteriormente a haber obtenido la grabación definitiva, esta sería editada y masterizada en el software Audacity (véase Figura 4).

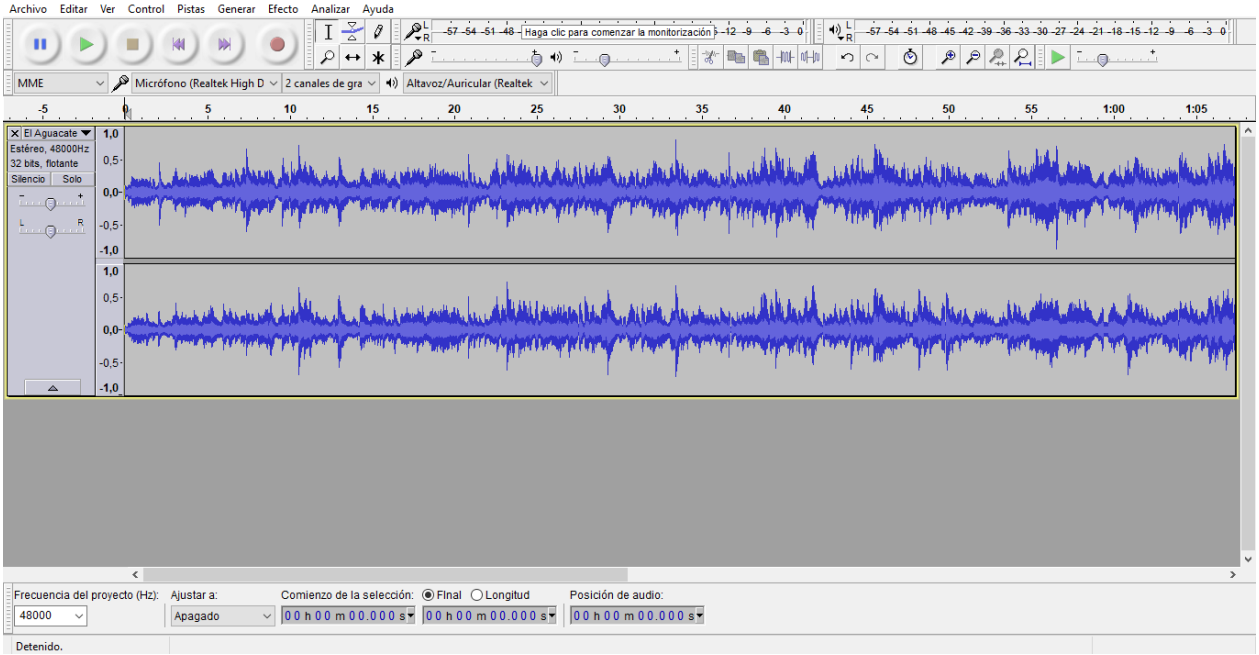


Figura 4 Interfaz del programa de edición de audio Audacity

Al obtener los elementos visuales y musicales respectivos para la creación de la obra, se dispuso la construcción final de la misma, para ello se recurrió a los programas semiprofesionales de edición de video *Wondershare Filmora* y *Vegas Pro.* En el primero se realizó todo el proceso de edición de texto y la sincronización de audio y video (véase Figura 5), y con el segundo se pulirían detalles varios como cortes y efectos dentro del videoclip (véase figura 6). Por último, se exportaría el videoclip en formato MP4, compatible para cualquier reproductor de video, para su exhibición en forma de video-arte, o instalación [con escenografía complementaria], pero conservando su esencia de videoclip (véase Figura 7).

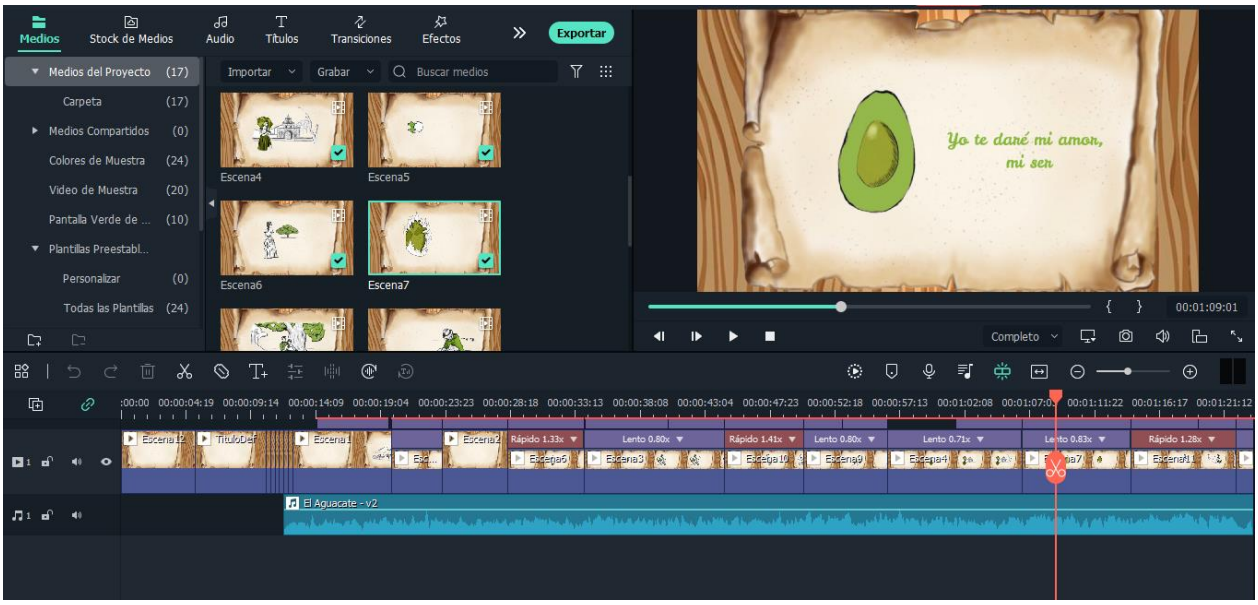


Figura 5 Interfaz del software de edición de video Wondershare Filmora. Escena 10

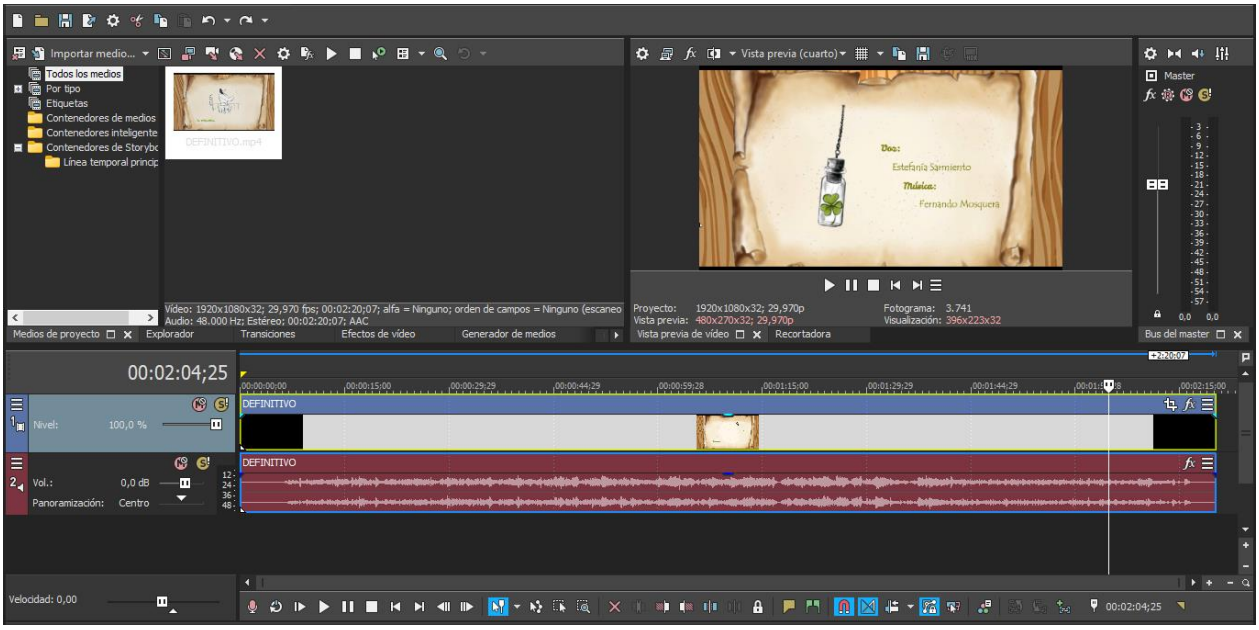


Figura 6 Interfaz del software de edición de video Vegas Pro. Créditos finales

Figura 7 Titulo del videoclip ilustrado El Aguacate

Conclusiones

Es un hecho que el avance tecnológico y el sistema digital proporcionan herramientas que contribuyen a la solución de varios problemas de toda índole Por consiguiente la tecnología es un medio necesario para el desarrollo colectivo abriendo la posibilidad a nuevas reflexiones.

En una época de globalización, dispositivos como el Internet y la red nos facilitan la difusión de contenido, esto quedó evidenciado tanto con los artistas locales como extranjeros, quienes han logrado generar propuestas relevantes que han aportado en su discurso artístico.

El presente proyecto tuvo como finalidad intrínseca, presentar la evolución artística en relación a lo tecnológico, es decir, que el arte contemporáneo puede y/o debería adaptarse a la visión actual, y que, de hecho, lo está haciendo ya que, ahora más que nunca los artistas alrededor del mundo pueden crear o expresar un discurso y hasta inspirar al de otros gracias a la versatilidad y a la oportunidad de difusión de la era digital.

Por otro lado, se planteó rescatar una fracción importante del colectivo ecuatoriano en el apartado musical como lo es el pasillo, debido a su riqueza cultural. Es por ello que se hizo énfasis en juntar a estos dos elementos, uno del pasado: el Pasillo y otro del presente: los programas tecnológicos de ilustración y edición, para demostrar así que, mediante el arte actual y los instrumentos digitales, es posible producir apartados de carácter estético y sensitivo, que contribuya a salvaguardar parte de la historia, demostrando a futuras generaciones que tanto el arte, así como la tecnología, son elementos, con los que podemos generar discursos con un valor verdadero, afirmando al mismo tiempo, que el Arte es un dispositivo vital; no muere, solo se transforma.

Referencias

Aguirre, M. G. (2005). Breve Historia de la música del Ecuador. En M. G. Aguirre, *Breve Historia de la música del Ecuador* (pág. 184). Corporación Editora Nacional. Recuperado el agosto de 2022

Altamirano, J. W. (2008). *Perspectivas de transformación de la Industria Discográfica en el Ecuador.* Quito, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolivar. Recuperado el 15 de diciembre de 2022

Blumer, N. (2018). *Mott.pe*. Obtenido de Mott.pe: https://mott.pe/noticias/conoce-la-historia-del-dibujo-en-sus-distintas-etapas/

Castellano Estornel , G. M., & Moreno Gálvez, Á. (2019). Ley de conservación de la masa: de la alquimia a la química moderna. Antoine Laurent Lavoisier. *Cultura Científica para la Enseñanza Secundaria*, 8.

Cultural, I. N. (s.f.). *Patrimonio Cultural: El Pasillo Ecuatoriano*. Obtenido de https://www.patrimoniocultural.gob.ec/el-pasillo-ecuatoriano/#

Herrera, S. (2021). *La Identidad Musical del Ecuador: El Pasillo.* Recuperado el septiembre de 2022, de file:///C:/Users/pc/Desktop/Mis%20Trabajos/Noveno%20Ciclo/Gesti%C3%B3n%20de%20Proyectos/Bibliografia/LA_IDENTIDAD_MUSICAL_DEL_ECUADOR_EL_PASI.pdf

López, S. (2020 de Marzo de 2020). *Doméstika.org*. Obtenido de Doméstika.org: https://www.domestika.org/es/blog/3205-reflexiones-sobre-el-arte-digital

Moreno, C. S. (2019). Estéticas Caníbales: Investigaciones inter, multi y transdisciplinares en el campo artístico actual. *Tsantsa. Revista de investigaciones artísticas*.

Real Academia Española. (2022). *Definición de Línea.* En Diccionario de la Lengua Española (edición de tricentenario). Recuperado el 2022, de https://dle.rae.es/l%C3%ADnea

Real Academia Española. (2022). *Videoclip.* En Diccionario de la Lengua Española (Edición del Tricentenario). Recuperado el 15 de diciembre de 2022, de https://dle.rae.es/videoclip

Sandoval, J. M. (2009). Música patrimonial del Ecuador. En J. Mullo, *Música patrimonial del Ecuador* (Vol. III, pág. 27). Quito, Ecuador: Fondo Editorial. Obtenido de https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52868.pdf

Vidal, D. L. (2021). *ARTE DIGITAL: Historia, Evolución y Tendencias en el Arte de los Nuevos Medios* (Primera ed.). Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el diciembre de 2022

Fuentes-Martin, J.M. (2015). *Dibujo digital*. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. Innovaciones con tecnologías emergentes (Edit.). Universidad de Málaga. Málaga, España

Pro-Meneses, A. (1997). *Discografía del pasillo ecuatoriano.* Ediciones Abya-Yala. Quito, Ecuador.

Parramón, J.M. (1989). *El gran libro del dibujo.* Parramón (Edit.). Barcelona, España.

Godoy-Aguirre, M. (2011). *La música ecuatoriana: Memoria local – patrimonio global*. Recuperado de: https://www.academia.edu/**.** Riobamba, Ecuador.

Murillo-Sandoval, J. (2009). *Música patrimonial del Ecuador.* Fondo (Edit.). Quito, Ecuador.

Mora-Yanza, J.P. (2014). *GALA DEL PASILLO ECUATORIANO: recital para violín solista canto y orquesta de cámara.* Repositorio Institucional de la Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador.

Guerrero-Blum, E. (2000). *PASILLOS Y PASILLEROS DEL ECUADOR. Breve antología y diccionario biográfico.* Ediciones Abya-Yala. Quito, Ecuador.

Fernández-González, A. (2019). *Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI.* Recuperado de: https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4&isAllowed=y. Oviedo, España.

Calderón, J. La Zona Cero (2020) *100 MEJORES Videos Musicales Animados.* Obtenido de: https://youtu.be/_Q49nzBfJY8

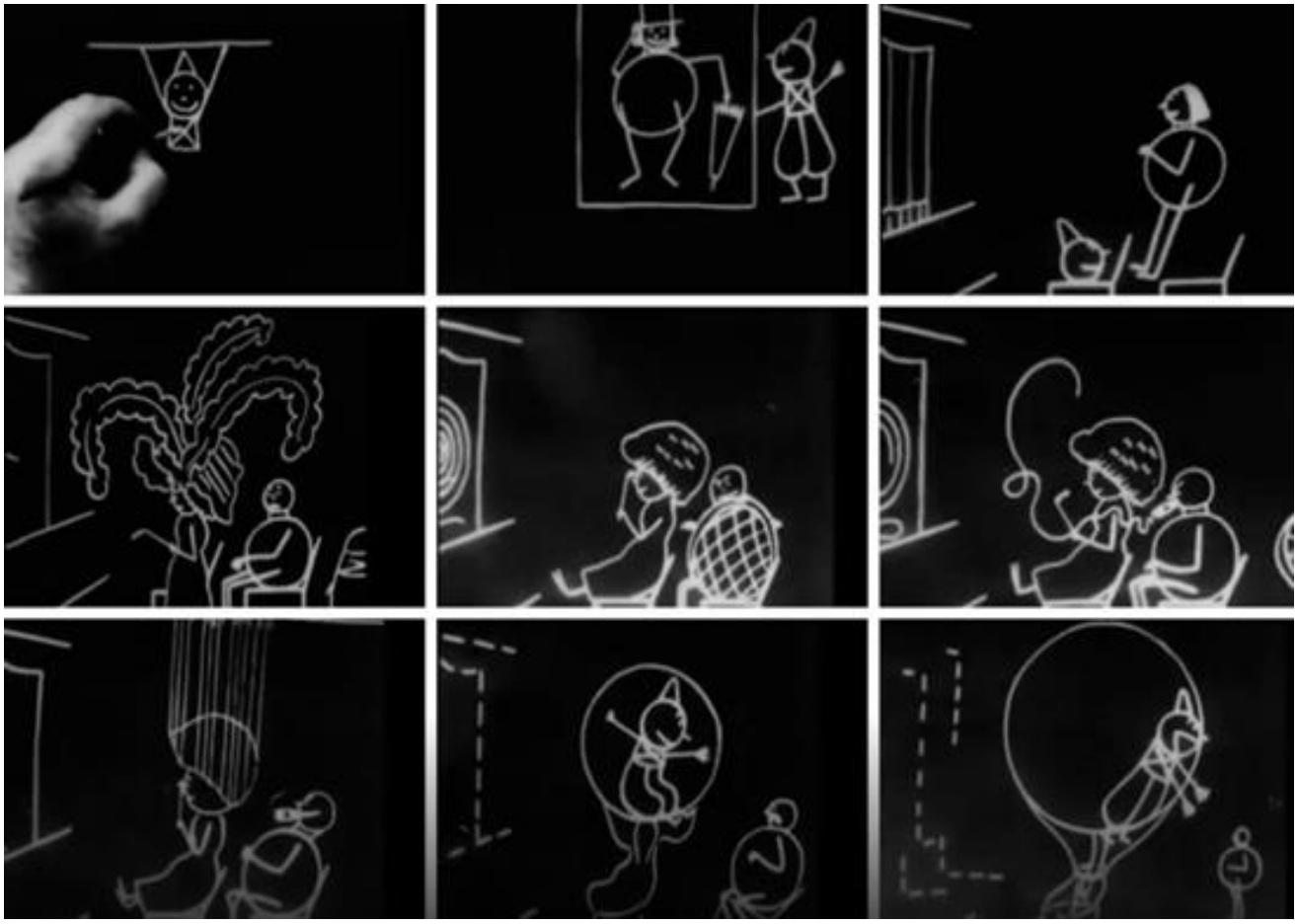
Videoclip ilustrado del pasillo El Aguacate https://drive.google.com/file/d/1sz7NOjYFXCPtU_ZDhN2cRqWNSvQLd4r8/view?usp=sharing

Anexos

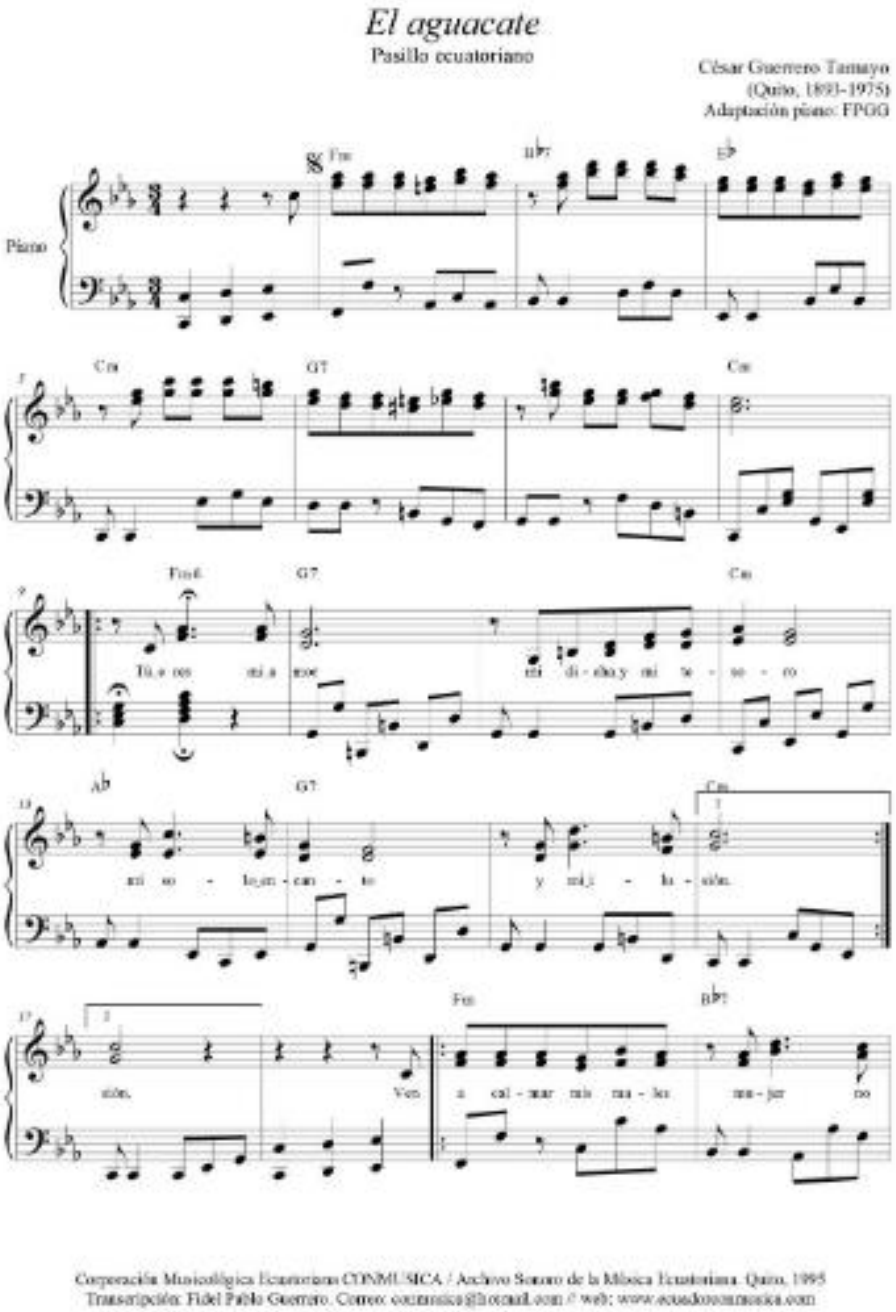
Anexo A

Anexo B

Anexo C

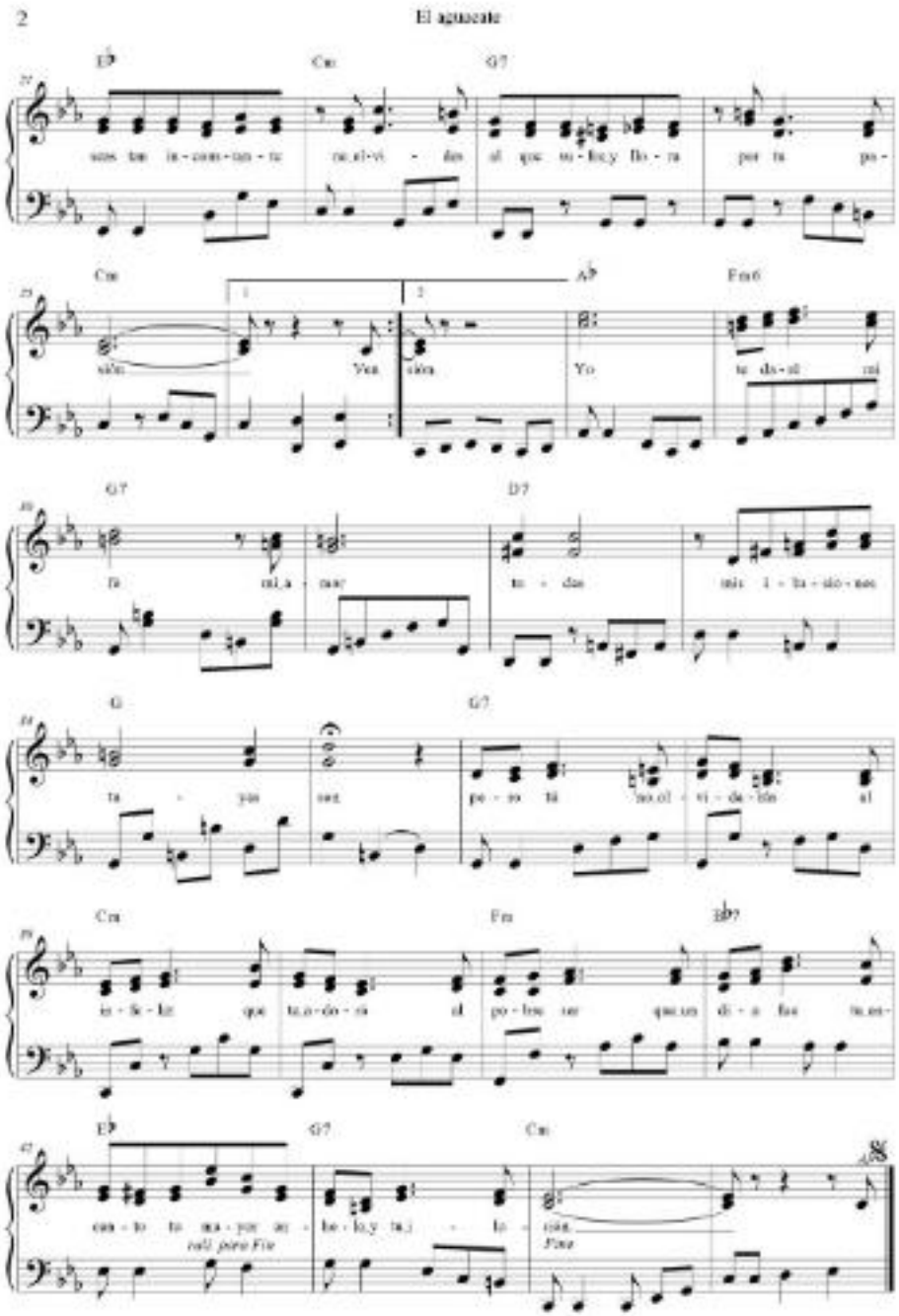


Anexo D

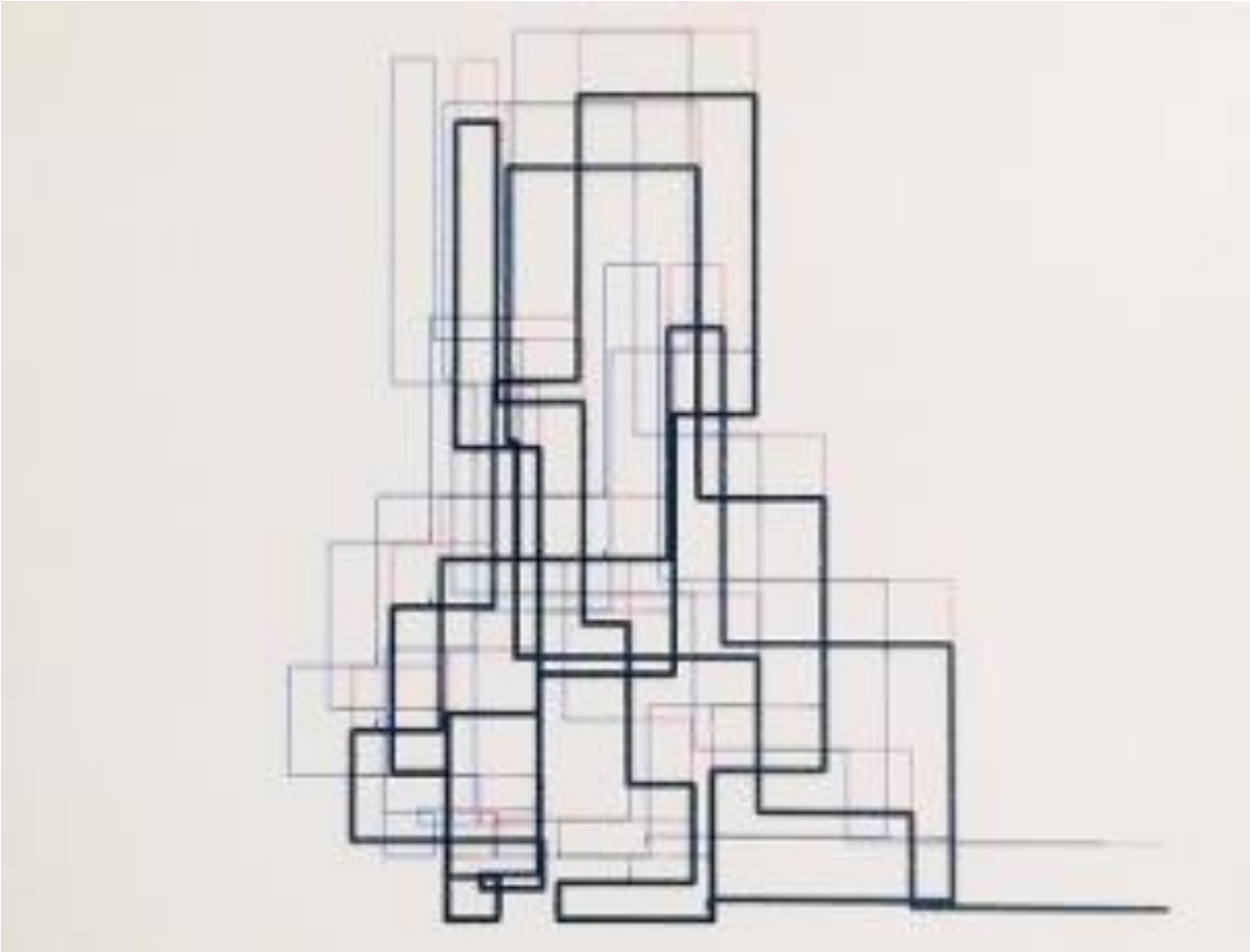


Corporación Musicológica Ecuatoriana CONMUSICA / Archivo Sonoro de la Música Ecuatoriana. Quito, 1995
Transcripción: Fidel Pablo Guerrero. Correo: conmusica@hotmail.com / web: www.ecuadorenmusica.com

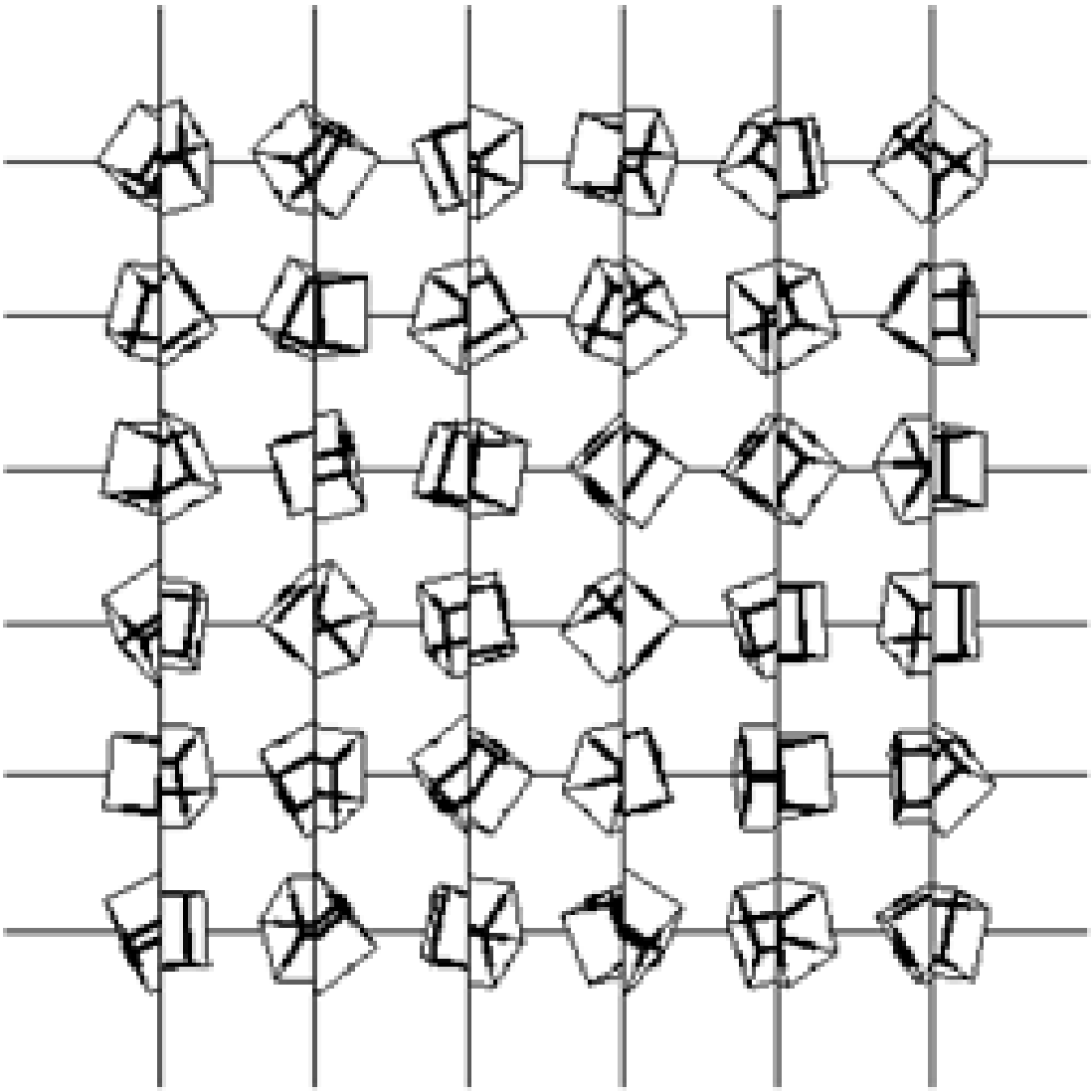
Anexo E



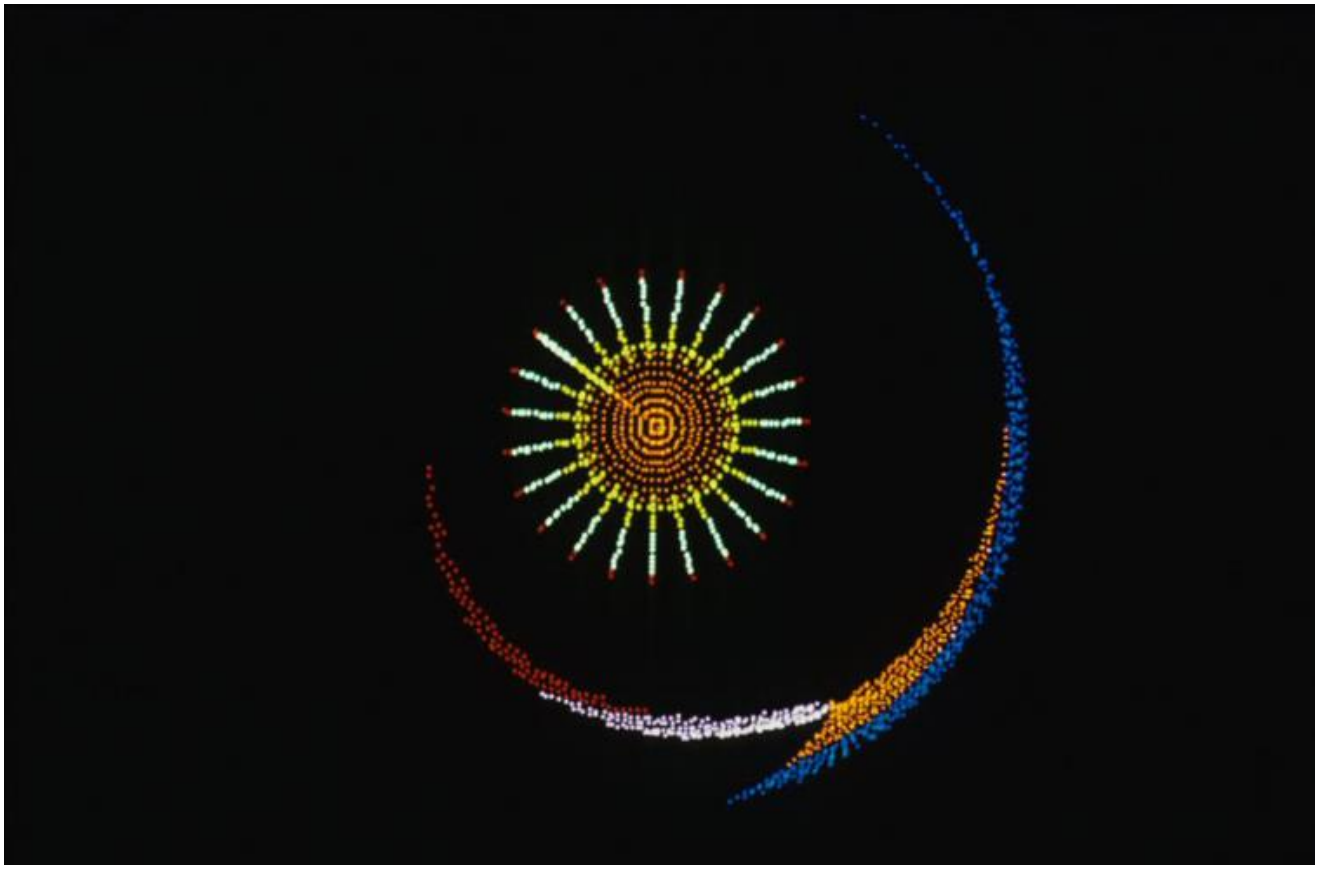
Anexo F



Anexo G



Anexo H



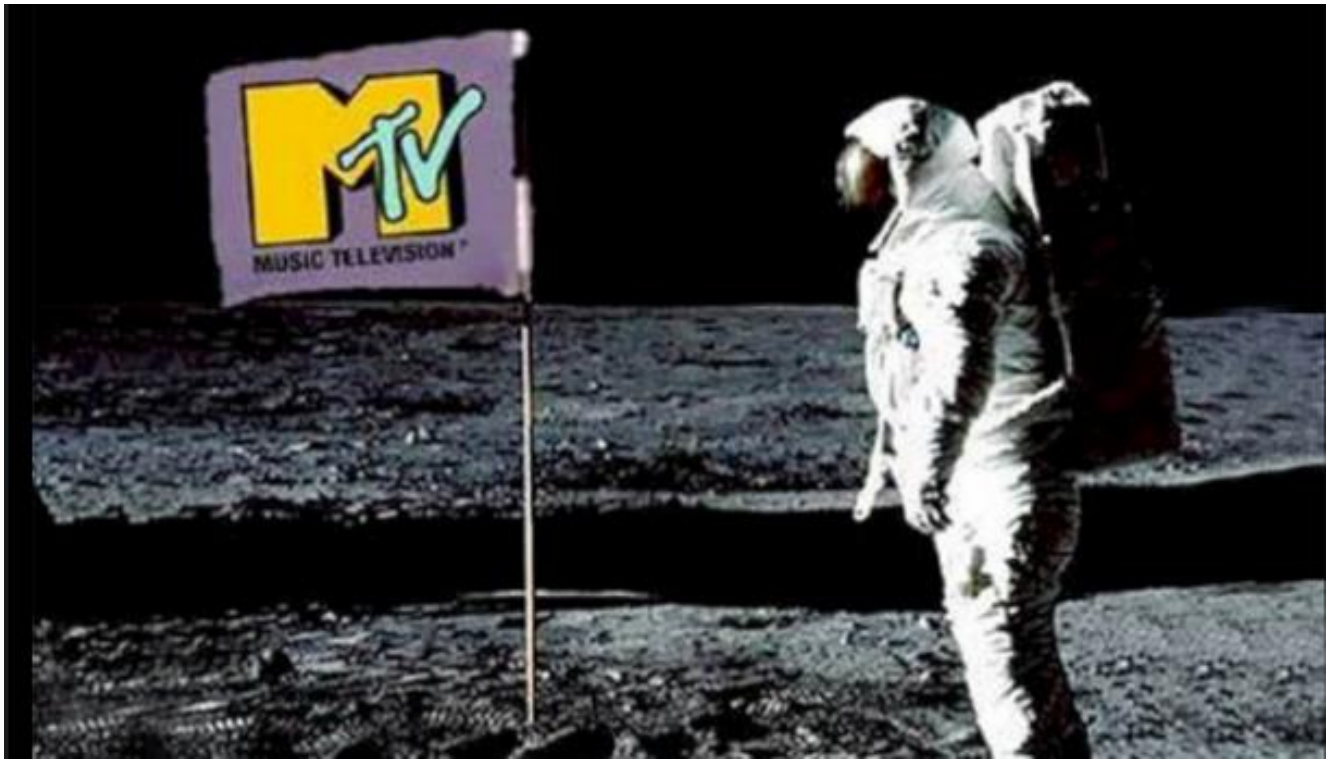
Anexo I

Anexo J

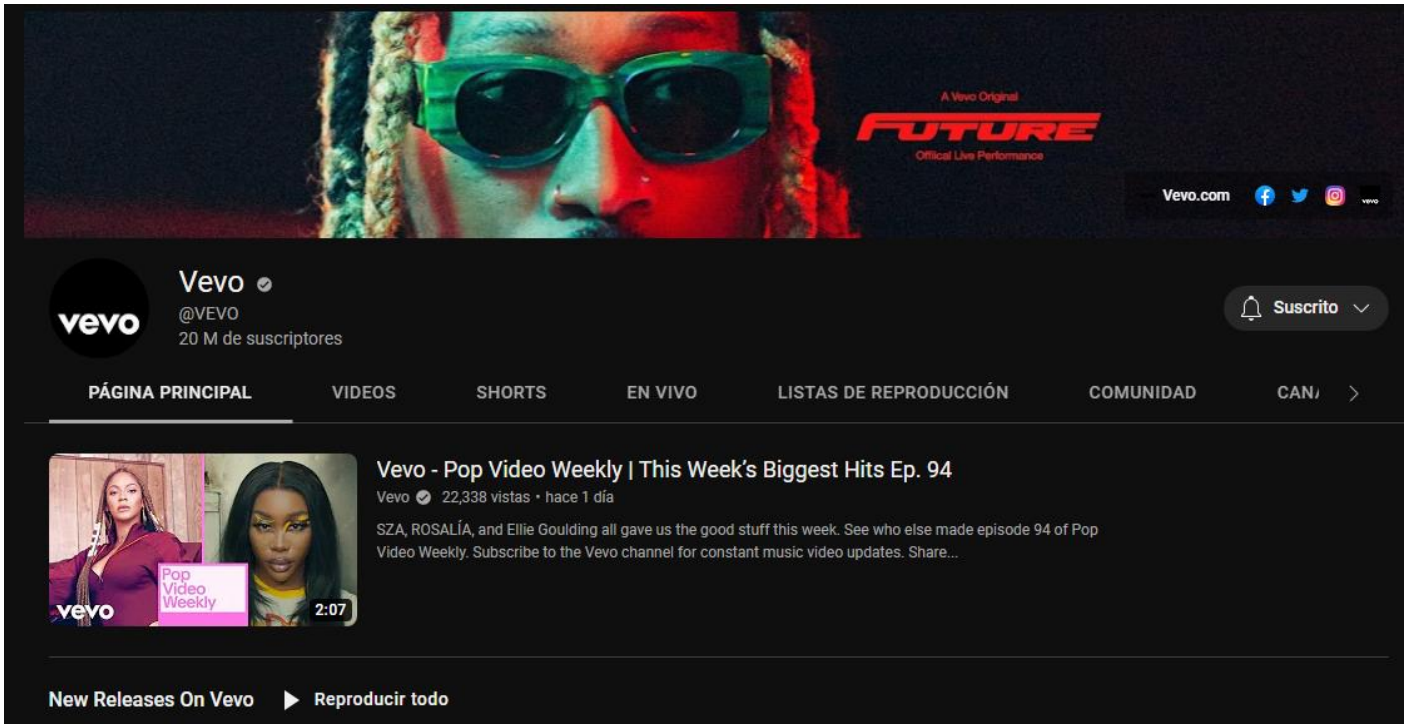
Anexo K

Anexo L

Anexo M



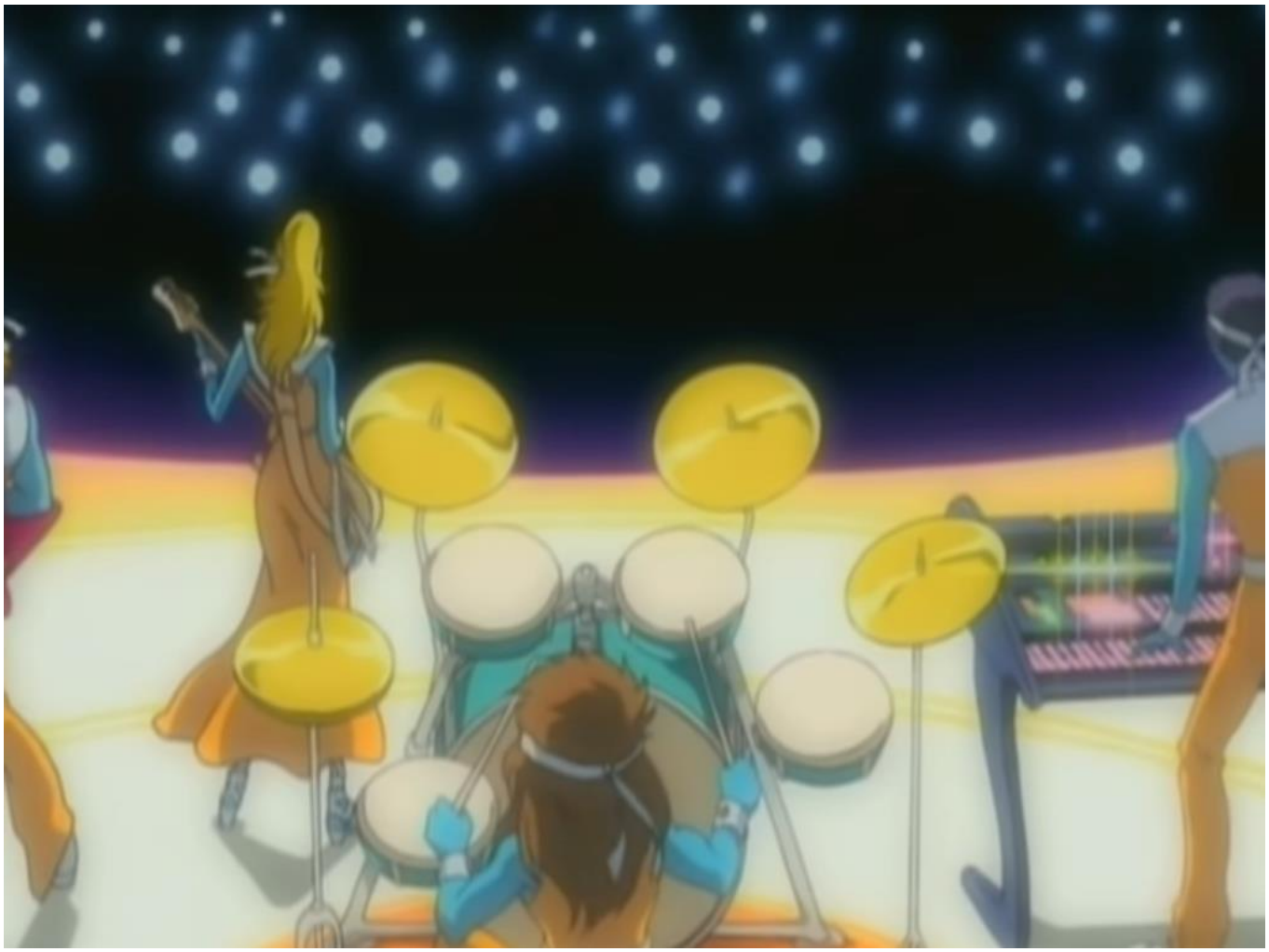
Anexo N


A Vevo Original
FUTURE
Official Live Performance
Vevo.com
Vevo
@VEVO
20 M de suscriptores
Suscrito
PÁGINA PRINCIPAL
VIDEOS
SHORTS
EN VIVO
LISTAS DE REPRODUCCIÓN
COMUNIDAD
Pop Video Weekly
2:07
Vevo - Pop Video Weekly | This Week's Biggest Hits Ep. 94
Vevo 22,338 vistas • hace 1 día
SZA, ROSALÍA, and Ellie Goulding all gave us the good stuff this week. See who else made episode 94 of Pop Video Weekly. Subscribe to the Vevo channel for constant music video updates. Share...
New Releases On Vevo
Reproducir todo

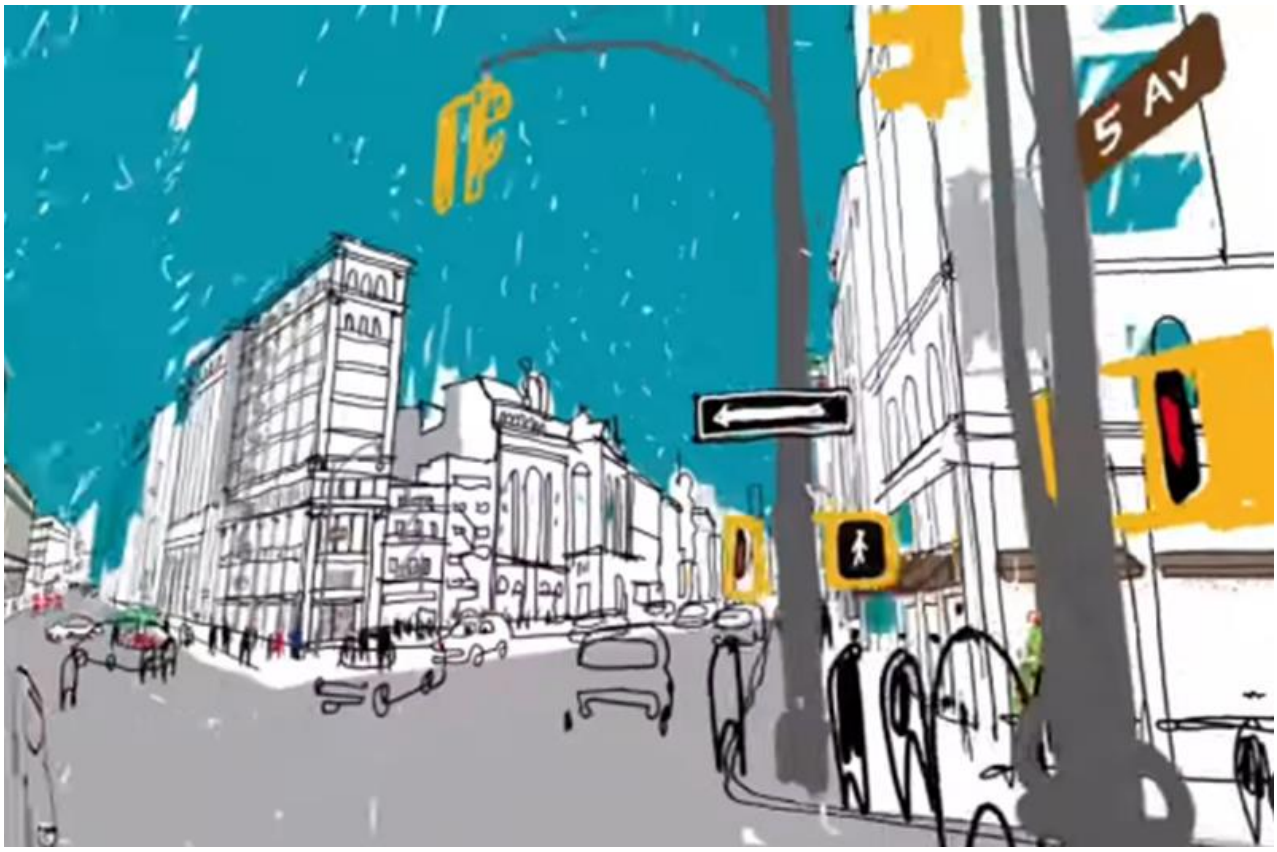
Anexo O

Anexo P

Anexo Q



Anexo R

Anexo S

Anexo T