

**Música dibujada. Explorando las tecnologías digitales  
para transformar el dibujo a mano alzada  
en un instrumento performático colectivo**

**Drawn music. Exploring digital technologies  
to transform freehand drawing  
into a collective performance instrument**

**Marcela Flavia Rapallo**

Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

E-mail: marcelarapallo@gmail.com

Fecha de recepción: 25 de Noviembre 2023 • Aceptado: 11 de Diciembre 2023

RAPALLO, M. (2023). Música dibujada. Explorando las tecnologías digitales para transformar el dibujo a mano alzada en un instrumento performático colectivo *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 26 (14), pp. 81-95.

---

**Resumen**

El artículo narra la experiencia del taller “Música dibujada”, realizado en diferentes espacios culturales, en el cual se parte de dinámicas de dibujo colectivo con un enfoque lúdico e interdisciplinario, y se desarrollan improvisaciones donde los trazos son proyectados y animados en vivo, en diálogo con el lenguaje de la música. A su vez, se explica cómo el desarrollo de este taller es parte de un proyecto de investigación que abarca diferentes equipos y redes de trabajo, y se relaciona con distintas experiencias realizadas en programas socioeducativos y en el marco de escuelas públicas de educación primaria e inicial.

Palabras clave: dibujo en vivo; animación en tiempo real; música; dibujo colectivo; software libre

**Abstract**

The article narrates the experience of the Drawn Music workshop, carried out in different cultural spaces, in which the dynamics of collective drawing are based on a playful and interdisciplinary approach, and improvisations are developed where the lines are projected and animated in real time, in dialogue with the language of music. At the same time, it is explained how the development of this workshop is part of a research project that encompasses different teams and work networks, and is related to different experiences carried out in socio-educational programs and in the framework of public schools of primary and initial education.

Keywords: live drawing; real time animation; music; collective drawing; software libre

---

Imagen 1: Taller “Música dibujada” en el Festival La Ballena Azul, Centro Cultural Kirchner, 2015



Fuente: elaboración propia

### Preguntas para tejer el diálogo

\_ ¿Les gusta dibujar? Los que dijeron que no dibujan porque dibujan mal, ¿quién les dijo que dibujan mal? ¿Quién les puede decir que dibujan mal o que dibujan bien? ¿Quién les puede decir que saben dibujar o no saben dibujar? ¿acaso hay una sola forma de hacer las cosas? ¿Saber dibujar es saber copiar? ¿A alguien le gusta dibujar cosas imaginando, sin copiar, por ejemplo? o empezar copiando y luego transformar esa imagen? ¿o de otra forma que se les ocurra?

Este tipo de preguntas dan comienzo al taller “Música dibujada”, el curso que van tomando varía según las respuestas, según el diálogo que se abre. Buscamos reflexionar sobre qué es saber dibujar, y sin desestimar el dibujo como copia, poder abordar las diferentes formas de dibujar, remarcando algo fundamental de la educación artística: que no hay una sola forma de hacer bien las cosas.

\_ Y en cuanto a las diferentes formas que hay de dibujar, ¿Dibujaron alguna vez en grupo? ¿Les gustó la experiencia? ¿Alguien hizo murales? ¿Cómo se organizaron para dibujar en grupo en los murales? A los que nunca dibujaron en grupo, ¿les dan ganas de hacerlo?

Luego de haber reflexionado sobre el saber dibujar y las diferentes formas de hacerlo, indagamos en uno de los ejes del taller: el dibujo colectivo. Las preguntas apuntan tanto a conocer la experiencia de cada quien, como a descubrir las ganas, y a imaginar en conjunto las posibilidades que se abren. En “Música dibujada”, exploramos la forma de hacerlo tomando como punto de partida la música.

\_ Para dibujar en grupo, ¿cómo podemos tomar de referencia a las personas que hacen música? ¿Cómo hacen estas personas para tocar juntas? ¿Cómo podemos hacer para escucharnos y prestarnos atención?

El primer punto de contacto entre el dibujo y la música lo establecemos a través de la práctica grupal. Buscamos correr del lugar común de tomar el dibujo como práctica individual, pensando cómo sería hacer un dibujo en grupo, como se hace una canción en un grupo de música. La escucha es la clave para hablar del diálogo, escuchar es oír pero también es prestar atención, percibir. Buscamos entender el dibujo colectivo como una práctica en la que dibujamos a partir del diálogo con otras personas. Propongo algo con mis trazos, y respondo también con mis trazos las propuestas que hacen otras personas con los suyos. Hablar de la escucha en el lenguaje visual, nos sirve para remitirnos a la idea de comunicarnos, de ser personas receptivas entre sí durante el acto creativo.

— ¿Les gusta dibujar con la computadora, o con los celulares o las tablets? ¿En sus casas? ¿en la escuela? ¿Qué programas y aplicaciones conocen? ¿alguien hizo alguna vez dibujos animados? ¿Gifs o algún otro tipo de animación?

Empezamos entonces a hablar del dibujo digital, de las distintas formas de hacerlos, y de los dibujos animados, para luego llegar a explicar otro eje de este taller: el dibujo en vivo y animación en tiempo real, lo que quiere decir que les daremos movimiento a los dibujos a través de efectos digitales al mismo tiempo que los dibujamos. Esto también da pie a hablar del dibujo como arte del tiempo, de que vamos a dibujar dándole protagonismo al proceso en el que se realizan los dibujos por sobre el resultado. De hecho, el resultado no será un dibujo fijo, sino un dibujo en transformación constante, cuyo resultado no queda plasmado en una imagen fija sino que queda guardado en nuestra memoria. Entonces, decir que tomaremos el dibujo como arte del tiempo, quiere decir que lo haremos como si fuese un arte del tiempo como la música (ó como la danza ó el teatro), que se desarrollan transformándose en el tiempo.

### **El dibujo como la música**

“Música dibujada” es un taller que se basa en la relación del dibujo con la música. Los ejes del taller son el dibujo en vivo, el dibujo colectivo y la animación en tiempo real. Se trabaja con las plataformas de software libre Andiamo y Trazos Club, para poder animar los dibujos en tiempo real y de forma colectiva. El taller es acompañado por una persona DJ (Disc Jockey), que mezcla la música en vivo, e interactúa permanentemente con la dinámica del taller.

Uno de los ejes de la práctica artística de cuya investigación forma parte “Música dibujada”, es abordar el dibujo como arte del tiempo. Se busca generar narrativas a partir del potencial del dibujo transformándose, donde el proceso de construcción del dibujo pasa a ser el hecho estético en sí mismo. Al desarrollarlo de manera colectiva se suma otro factor importante que complementa esta condición temporal, porque tenemos que trabajar sobre un tiempo grupal, un tiempo colectivo. La equivalencia con la música nos sirve para pensar en recursos como el como el ritmo ó la melodía, la importancia de los silencios, y la importancia de la escucha.

“Música dibujada” se desarrolla generalmente en contextos como centros culturales y festivales, con una duración de aproximadamente cuarenta minutos. Gracias a una secuencia didáctica precisa y a su carácter lúdico, posibilita tener en un solo encuentro una experiencia de educación artística poniendo en práctica los ejes propuestos, a la vez que abre la posibilidad de que la experiencia no termine ahí, ya que en el cierre de la actividad se comparte como acceder desde cualquier dispositivo a Trazos Club, la plataforma tecnológica que posibilita el dibujo colectivo y la animación de los trazos

en vivo.

Imagen 2: Taller “Música dibujada” en el Festival La Ballena Azul, Centro Cultural Kirchner, 2015



Fuente: elaboración propia

“Música dibujada” es parte de una investigación en la que he desarrollado diferentes propuestas de taller para infancias, realizadas mayormente en el ámbito de la educación pública, a través de programas socioeducativos. En “Música dibujada” convergen los ejes de esta investigación, por lo que compartir esta experiencia sirve para dar cuenta de la misma. Este artículo hace ese relato, a la vez que relaciona esa experiencia con otras desarrolladas dentro del ámbito educativo, a fin de mostrar las posibilidades de trabajar con las infancias a través del arte de manera interdisciplinar y colectiva, utilizando tecnologías digitales de forma integral a medios analógicos y en función del dibujo a mano alzada.

Compartir estas experiencias busca dar a conocer la investigación a la vez que proponer formas de trabajar junto a las infancias a través de las tecnologías digitales, tanto en un campo disciplinar amplio, utilizando estos recursos para abordar diferentes contenidos, tomando las artes como eje transversal de la educación; como así también en un campo específico, al poder sumarse a los contenidos que suelen trabajarse en la escuela en cuanto a la relación entre las distintas artes, en particular entre la música y el dibujo, a partir de la introducción de la animación en vivo de los trazos digitales colectivos.

“Música dibujada” se desarrolló por primera vez en el año 2015, en el marco del Festival La Ballena Azul del Centro Cultural Kirchner, y más adelante en lugares como el Centro Cultural de la Ciencia y en los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018.

Imagen 3: Taller “Música dibujada” en el Festival La Ballena Azul, Centro Cultural Kirchner, 2015



Fuente: elaboración propia

### Un dispositivo escénico construido con tecnologías libres

Luego de terminar la conversación introductoria del taller, recorremos el dispositivo armado para hacerlo, explicando cómo están conectados los equipos y donde vamos a ver la proyección.

El dispositivo generalmente está formado por dos computadoras, dos tabletas gráficas, y dos proyectores cuyas imágenes se proyectan en convergencia. La actividad también puede realizarse con menos equipamiento si se cuenta con conexión a internet, porque si se utiliza la plataforma Trazos Club en vez de Andiamo, puede utilizarse un solo proyector, y tablets en vez de computadoras. Otra cosa que no es imprescindible son las tabletas gráficas, puede dibujarse con un mouse externo.

Imagen 4: Dispositivo armado para el taller “Música dibujada” en el Centro Cultural de la Ciencia, 2016



Fuente: elaboración propia

Imagen 5: Dispositivo armado para el taller “Música dibujada” en el Centro Cultural de la Ciencia, 2016



Fuente: elaboración propia

Continuamos el taller haciendo una breve demostración de cómo funciona el dispositivo y el programa utilizado. Cómo podemos realizar trazos digitales a mano alzada y que estos, a través de efectos que están preconfigurados, se pongan en movimiento.

Hablamos de la música también, y de lo que va a hacer la persona DJ que nos acompaña mezclando la música en vivo. El programa que utilizará, a diferencia de los que se utilizan para grabar música, está pensado para modificarla en tiempo real, en vivo, al igual que el programa que utilizaremos para dibujar. Durante el desarrollo del taller abordamos esto estableciendo relaciones entre lo que dibujamos y lo que hace la persona DJ.

Comentamos la dinámica de rondas de dibujo que vamos a hacer durante todo el taller, desplazándose alrededor de los equipos. Aclaramos que estamos haciendo una ronda, no una fila, y hablamos de la importancia de la contemplación, ya que mientras no estoy dibujando, tengo que observar el dibujo que hacen las otras personas, ya que se trata de un dibujo en transformación constante, en el cual estoy participando.

Luego de mostrar y conversar, comienzan las rondas de dibujo, y la música.

Los “instrumentos musicales” que usamos para dibujar la música: las plataformas Andiamo y Trazos Club

“Música dibujada” se desarrolla con las plataformas de software libre Andiamo y Trazos Club, que son parte de un proyecto que realizamos junto a un equipo interdisciplinar, que abarca el desarrollo de tecnologías libres, de obras artísticas escénicas, audiovisuales e instalativas, y de proyectos educativos y de mediación cultural.

Andiamo está desarrollado sobre el entorno de desarrollo Processing y Trazos Club sobre P5JS, que forma parte del mismo proyecto y se utiliza para desarrollo web. Processing es un gran proyecto de Software Libre que se utiliza en proyectos artísticos y de educación en muchos países.

Trazos Club es una plataforma web para dibujo colectivo. Una herramienta que busca, a través del trabajo colaborativo y el dibujo de trazos digitales animados en un tiempo simultáneo, propiciar experiencias artísticas y educativas novedosas, atractivas por su carácter lúdico, con amplias posibilidades para trabajar contenidos en el ámbito escolar, y que a su vez entienda la educación artística en un sentido amplio, que abarca la apropiación cotidiana de los lenguajes expresivos.

Andiamo es la tecnología hermana de Trazos Club. Ambas comparten las posibilidades de animación en tiempo real de los trazos y están pensadas para el dibujo en vivo. Trazos Club funciona desde el navegador web, suma la posibilidad de realizar los dibujos de manera colectiva, compartiendo el lienzo con otras personas. Trazos Club, tal como se presenta hoy, es el comienzo de un proyecto más grande, que crecerá tomando la forma de un Club de dibujo virtual, un lugar de encuentro con salas de dibujo y propuestas de actividades. Hoy la plataforma es un prototipo, una semilla, del proyecto a gran escala que deseamos concretar.

La animación en tiempo real de los trazos nos permite que los efectos que le aplicamos al dibujo estén puestos en función del dibujo a mano alzada. Las tecnologías utilizadas poseen interfaces muy intuitivas y se basan en el gesto del trazo, por lo que resultan muy amigables y apropiadas para abordar la integración de la cultura digital en el aula, la integración de las tecnologías digitales con las tecnologías analógicas, y para ayudar a salir de ciertos lugares comunes, como lo es la idea de que se necesitan conocimientos técnicos muy avanzados o programas muy difíciles de utilizar para poder trabajar con tecnologías digitales.

Figura 6: "Música dibujada" en el Centro Cultural de la Ciencia, 2017



Fuente: elaboración propia

Figura 7: “Música dibujada” en el Centro Cultural de la Ciencia, 2017



Fuente: elaboración propia

### Rondas de dibujo

La secuencia didáctica de “Música dibujada” está basada en el carácter lúdico y en trabajar progresivamente sus ejes, comenzando por las formas de dibujar, siguiendo por el dibujo colectivo, continuando con el dibujo digital, la animación en vivo, y profundizando luego en las relaciones con la música que todos estos ejes posibilitan para explorar el lenguaje visual de forma interdisciplinar.

La experiencia se basa en una dinámica de rondas de dibujo, que tienen una función didáctica pero también son un recurso que sirve para trabajar con tecnologías digitales contando con menos recursos. Desarrollé estas dinámicas trabajando en programas públicos y en sectores vulnerables, lo que me permitió potenciar a la vez el trabajo colaborativo y la conciencia de que pueden realizarse actividades de educación artística que incorporen la cultura digital sin contar con grandes recursos.

El taller comienza con una ronda que funciona como entrada en calor en la que la música acompaña y solamente nos vamos desplazando en ronda alrededor de las computadoras, haciendo muy pocos trazos marcando el ritmo. La persona que coordina va relatando la dinámica, marcando un ritmo para que las infancias participantes puedan ir alternándose el rol del dibujante. Esta primera ronda de entrada en calor sirve por un lado para familiarizarse con el dibujo digital (para quienes nunca lo hicieron), y sobre todo con el recurso de dibujo animado en tiempo real, en el que las líneas desaparecen a medida que las vamos trazando.

En la ronda de dibujo se practica el tiempo y el ritmo grupal. La coordinadora va hablando de estos temas, señalando estas cuestiones con la palabra, remarcando algo fundamental en este ejercicio que es la contemplación. Cuando tengo que esperar el turno para dibujar, es importante que ese tiempo de espera no se viva cómo hacer una fila, sino que tenemos que contemplar la transformación de ese dibujo en el tiempo, para poder continuarlo cuando nos llegue el tiempo de hacerlo. En la construcción de ese dibujo colectivo transformándose en el tiempo, es tan importante

el momento en el que se dibuja, como el momento de la contemplación.

### **Desarrollo progresivo del lenguaje visual, la apropiación tecnológica y el trabajo colaborativo**

En la secuencia didáctica de “Música dibujada” se trabaja sobre un orden progresivo de acciones e indicaciones, a fin de incorporar y apropiarse del lenguaje del dibujo digital en vivo, animado en tiempo real. En simultáneo, se trabaja también de manera progresiva la dinámica colaborativa, apoyándose en estrategias lúdicas para motivar el diálogo a través de los trazos y salir así de los condicionamientos culturales que naturalizan el dibujo como práctica individual.

Comenzamos basándonos en lo lúdico y lo automático, dando protagonismo al aspecto sensorial. A medida que avanzan las rondas y con ellas la familiarización con los recursos utilizados, empezamos a incorporar elementos de la música, como por ejemplo poniendo en diálogo el ritmo y la melodía con los diferentes tiempos de velocidad en la desaparición de la línea.

Para comprender el funcionamiento del programa que utilizamos para dibujo animado en tiempo real, lo comparamos con un programa para mezclar video en vivo, ó música en vivo, como es el caso del programa utilizado por el DJ en vivo en el taller, quien ayuda a hacer demostraciones en vivo de estas relaciones. La clave es entender el dibujo en vivo animado en tiempo real como un arte que tiene que ver con el tiempo presente.

En un programa para editar video tenemos una línea de tiempo en la que mezclamos diferentes fragmentos del video y lo exportamos en un formato final, lo mismo sucede con un programa para dibujos animados y con un programa para edición de audio. Los fragmentos se editan en una línea de tiempo y se exporta un resultado. A diferencia de esto, en un programa para editar música o video en vivo, no hay línea de tiempo, y el objetivo no es exportar un resultado. Hay capas y una pantalla que muestra el resultado en vivo de la combinación que hacemos en tiempo real de los recursos que tenemos en las capas, y los efectos que ponemos sobre ellas. Lo mismo sucede con los programas para dibujar en vivo y animar estos dibujos, no hay una línea de tiempo, hay diferentes recursos para combinar y componer, que se ejecutan en el momento presente.

El taller se sigue desarrollando progresivamente, incorporando diferentes formas de trabajar, primero el dibujo gestual y luego el dibujo figurativo. Luego de haber experimentado el dibujo gestual en diálogo a diferentes parámetros del lenguaje musical, nos preguntamos que estaría bueno dibujar con esta forma de animar los dibujos en vivo. Entonces empezamos a pensar en cosas que están en movimiento, cosas que se transforman, y empiezan a surgir ideas de formas de nuestro entorno que se mueven, cómo puede ser el agua, las plantas, el viento, las nubes. Con todo lo que surge de esas preguntas dibujamos un paisaje en movimiento, acompañado de diferentes sonoridades que nos comparte la persona DJ.

Una última ronda cierra el taller, descubrimos líneas multicolores que no habíamos usado hasta ese momento, la persona DJ comienza a mezclar en vivo música de fiesta, y concluimos “Música dibujada” con una gran improvisación de festejo.

### **La investigación**

A través de “Música dibujada” podemos narrar una experiencia que abarca los ejes de la

investigación que se centra en lo que denominamos dibujo abierto. De la misma participamos desde el equipo de Andiamo y Trazos Club, y también desde el equipo de investigación Dibujo abierto, que dirijo en la Universidad Nacional de las Artes. Estos equipos, a su vez, están relacionados y trabajan en redes junto a grupos de artistas independientes, instituciones culturales, fundaciones, y diferentes actores que forman parte de comunidades educativas, especialmente del contexto de la educación pública. Puede conocerse más sobre esta investigación a través del artículo “Dibujo abierto” (2021).

Los ejes de la investigación mencionada que se presentan en “Música dibujada”, también lo hacen en proyectos educativos desarrollados en instituciones culturales como el Centro Cultural de la Ciencia y la Dirección de Cultura de Acumar, y en diferentes ámbitos educativos, principalmente en programas socioeducativos de educación pública. Por ejemplo, en el Plan de Educación digital del Ministerio de Educación y Escuela de Maestros (GCBA), y el Programa CAJ (Centro de Actividades Juveniles (Ministerio de Educación de la Nación). Muchas veces las experiencias de taller se realizan directamente con las infancias, otras trabajando junto a quienes facilitan la apropiación pedagógica de los recursos digitales en la escuela, y otras a través de formaciones docentes.

Para nombrar algunos ejemplos de experiencias de taller realizadas en estos contextos que comparten los ejes de “Música dibujada”, podemos mencionar “Dibujar el agua”, “Pintores digitales”, “La banda que dibuja”, “Cadáver exquisito”, y “Dibujo en escena”.

“Dibujar el agua” es un taller desarrollado en el marco de la dirección de cultura de Acumar (Autoridad Cuenca Matanza Riachuelo), donde las dinámicas de dibujo colectivo se utilizan para abordar la temática del saneamiento y cuidado del agua con las comunidades de la Cuenca. Se trabaja a partir de la relación con la música, desde la gestualidad del trazo en relación a los movimientos del agua, y desde las temáticas abordadas en letras de canciones.

Una experiencia que sirve de ejemplo para poner en práctica la integración entre el dibujo y la pintura digitales y analógicos, es “Pintores digitales”, realizada con infancias en el Centro Cultural de la Ciencia y compartida como punto de partida en diferentes programas de formación docente. Se trabaja sobre los conceptos de color luz y color materia a partir de ejemplos, y se realizan experiencias prácticas para probar las diferencias entre la mezcla de colores primarios en ambos medios. Luego esto se pone en práctica en una pintura con témpera, a la vez que trabajamos una idea abordada en los talleres de dibujo colectivo, que es la de dejar algo inacabado para luego continuarlo. En este caso, la continuación se propone con otros medios, los digitales. Entonces digitalizamos la imagen y la continuamos desde una tableta a través de una aplicación en la que continuamos mezclando colores pero de manera digital.

imagen 8: Taller La Banda que dibuja, Plan de Educación Digital, Ministerio de Educación GCBA, 2012



Fuente: elaboración propia

### Proyectar la escuela

“La banda que dibuja” comenzó a desarrollarse en las escuelas primarias públicas hace diez años, en el marco del Plan de Educación Digital del Ministerio de Educación (GCBA). Antes de contar con la posibilidad que ofrece Trazos Club para animar en vivo los dibujos, trabajamos con programas para dibujo colaborativo, a fin de poder dibujar en tiempo sincrónico. Si bien los trazos no se ponían en movimiento, se sugerían pautas temporales para desarrollar la narrativa visual, acompañando la canción elegida para guiar la actividad. La idea central del taller es poder usar internet para dibujar de forma simultánea en un mismo lienzo, y a través de la secuencia didáctica, guiar la forma de organizarse para poder dialogar en vivo en grupo, como si se tratase de un grupo musical. En este taller desarrollé a partir de tecnologías digitales muchas de las dinámicas de dibujo colectivo que venía experimentando hace más de diez años de manera analógica.

Otro taller desarrollado dentro de ese programa es “Cadáver exquisito”, donde se recrea mediante tecnologías digitales la antigua técnica para realizar un dibujo grupal ocultando parte del mismo y dando lugar a una experiencia lúdica basada en el automatismo. Se modifica la disposición del aula formando rondas de manera que las pantallas de las computadoras no puedan ser vistas por las personas que están sentadas a los lados. Cada quien empieza un dibujo, y luego lo oculta dejando solo una línea a la vista, a través de la opción de desplazamiento y acercamiento del programa de dibujo utilizado, para que la persona que lo continúe tenga una pista desde donde seguir. Se realizan rotaciones, moviéndose de una silla a la otra, y el dibujo termina cuando cada quien vuelve a su lugar de inicio, en ese momento se descubren los dibujos completos y se comparten en grupo. Algo clave en esta experiencia es la introducción del movimiento del cuerpo. Si bien es algo muy simple, es muy efectivo para ayudar a salir del lugar común de que las actividades que se realizan con la computadora sean necesariamente en una posición estática. La simple modificación del espacio del aula también motiva la actividad, y la idea de ocultar los procesos potencia el factor sorpresa, siempre

tan importante en los procesos creativos.

Un tercer taller desarrollado en el mismo contexto del Plan de Educación Digital es “Dibujo en escena”, que se trabajó en los diferentes niveles educativos, y que a partir de la introducción de Trazos Club, tuvo una repercusión grande en el nivel inicial. En este taller la experiencia se centra en las posibilidades de animar en vivo los trazos realizados a mano alzada y de proyectarlos en el espacio, como en “Música dibujada”, pero el enfoque explora más la posibilidad de dibujar directamente sobre el espacio físico. El hecho de que dibujemos sobre fondo negro facilita la posibilidad de proyectar las imágenes tanto sobre el espacio arquitectónico, objetos, cuerpos en movimiento, ó sobre una imagen plana que puede ser un dibujo, una pintura mural. Esta experiencia, que permite articular el dibujo en vivo con lenguajes como la música, el teatro y la danza, abre posibilidades para actividades como eventos, festejos, y conmemoraciones escolares, dando lugar a intervenir directamente el espacio físico y el patrimonio de la escuela. También permite desarrollar el dibujo en vivo junto a la narración oral, lo que abre muchas posibilidades, ya que estos dos lenguajes comparten la posibilidad de construir de manera procesual un relato. Esta relación es explicada por Juan Garff (2009), a propósito de la obra teatral “Cuentos animados”: “Las imágenes tienen una singular calidad artística pero, a su vez, una teatralidad onírica, que enlaza las características de la narración, es más, de la lectura personal, con la dinámica de la representación escénica. (...) El recurso tecnológico se transforma de este modo en una herramienta artística. Y el viaje animado por las estaciones de las narraciones se convierte así en una experiencia inédita y a la vez familiar, porque remite al imaginario de los cuentos en su mismo proceso de gestación.”

## Redes

Las posibilidades que se abrieron en los últimos años a partir de poder animar en vivo los dibujos mediante tecnologías digital resignifican la definición de animación de Norman McLaren, precursor de la animación experimental: “La animación no es el arte de dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan”. McLaren, entre tantas investigaciones, realizó experiencias en las que realizaba simultáneamente animaciones y sonorizaciones manipulando material fílmico. Actualmente podemos animar en vivo los dibujos, simultáneamente a la ejecución musical, y dibujar los movimientos de las formas a partir del gesto mismo del trazo.

El contexto en el que se enmarcan las prácticas narradas en este artículo tiene como referencias principales el proyecto Processing, antes mencionado, también las investigaciones de Zach Lieberman (2007) en relación al arte generativo y sus aportes a la animación en vivo, y proyectos como el de la plataforma Tagtool en relación a la animación en vivo y la escena. También proyectos relacionados a la apertura de la práctica del dibujo, como el Club del dibujo y las experiencias pedagógicas desarrolladas dentro del mismo por Claudia del Río. A su vez, la animación en vivo está ligada a la tradición de la animación experimental, desarrollada y difundida actualmente por la Escuela de Animadores de Rosario, que fue fundada por personas artistas formadas en la escuela del animador Luis Bras, discípulo de McLaren.

Puede consultarse un panorama histórico y contemporáneo de estas prácticas, con más referencias, en la ponencia sobre dibujo en escena presentada en el I Congreso de Artes de la UNA.

## Conclusiones

“Música dibujada” concentra diferentes ejes relacionados a una ampliación del campo disciplinar del dibujo. Se genera el espacio para construir un imaginario visual mediante dibujos a mano alzada que toman movimiento en diálogo con el lenguaje musical.

“Música dibujada” muestra la posibilidad de realizar, en los tiempos cortos de los espacios culturales (con un público ocasional que circula), una experiencia que abarca contenidos amplios, dando el espacio para experimentarlos, y a la vez dejando abierta una puerta para que las infancias puedan luego seguir profundizando en ese lenguaje. Esto es posible gracias a habérselo apropiado a través de las metodologías y también por contar con la posibilidad de seguir utilizando de manera accesible Andiamo y Trazos Club, las tecnologías de Software Libre que posibilitan la práctica.

La experiencia sirve también como punto de partida para profundizar estos lenguajes en la escuela. Esto se sostiene en que la construcción de esta secuencia didáctica simplificada es resultado de una larga experiencia desarrollando proyectos a largo plazo en espacios educativos, de trabajar con diversidad de comunidades, y en gran variedad de espacios culturales.

El hecho de compartir el proceso de “Música dibujada” en este artículo se basa en el deseo de motivar nuevas experiencias y en alimentar la red mediante la que nos nutrimos mutuamente, para lo cual es tan necesario que podamos documentar y compartir nuestras prácticas. La realización en tantas ocasiones de este taller me produjo como hacedora la gratificación de comprobar en quienes lo transitan, la vivencia de disfrute y aprendizaje a través de una experiencia de taller de dibujo sostenido en un espacio escénico. Por sobre todo, esta gratificación está en que se pueda generar un tiempo diferente. A través de mi trabajo como dibujante escénica y docente, encuentro una clara relación entre el tiempo escénico y el tiempo propio del taller de artes. Un tiempo compartido en el que estamos presentes solamente en la construcción de ese imaginario común.

## Referencias bibliográficas:

DEL RÍO, C. Ikebana política. (2016). Editorial Ivan Rosado, Rosario.

GARFE, J. “La payasa que provoca risas de felicidad”. 2009. Diario La Nación. <http://www.lanacion.com.ar/1170835-la-payasa-que-provoca-risas-de-felicidad>

RAPALLO, Ma. Dibujo abierto. (2021). Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras. Universidad Politécnica de Valencia. <https://revistasonda.upv.es/portfolio/6339/>

RAPALLO, M. Dibujo en escena. (2014). I Congreso Internacional de Artes, Universidad Nacional de las Artes. <https://congresointernacionaldeartes.una.edu.ar/files/actas/0333.pdf>

SANCHEZ, A. y CHAVEZ, N. (2000). Manifiesto Club del dibujo. En: Haciendo dibujitos en el fin del mundo. Rosario: Centro Audiovisual de Rosario.

Referencias sitios web:

<https://andiamo.live/>

<http://trazos.club/>

<https://processing.org/>

<https://vimeo.com/44601359>

<https://www.oma.at/tagtool/>

<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/animation-2/>