



Universidad
de las Artes

DEPARTAMENTO
TRANSVERSAL

COLECCIÓN DOCENTES

Fragmentos

de un discurso del cuerpo

Editora: Olga López

PRELIMINAR
cuadernos de trabajo



Autores: Andrés Jaramillo, Astrid Torres, Cristhian Duche, Paul Betancur, Abner Borbor, Darwin Quintuña, Mabel Campo-verde, Paul Marín, Ariana Castillo, Gisell Reyes, Daniela Delgado, Bryan Espinoza, Gabriel Avecilla, Gianni Candel, Richard Ubidia, Rosa Quiroz, Kevin Santos, Valquiria Barros, Mayerling León, Arelys Suárez, Nicolás Monteros

N.º 04

N.º 4

Cuaderno de Departamento Transversal
Teorías Críticas y Prácticas Experimentales

Guayaquil, Ecuador

Septiembre 2020 - abril 2021

ISSN: 2773-7322

PRELIMINAR
cuadernos de trabajo

UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes - ILIA
Preliminar Docentes N.º 4, abril de 2021

Rector: William Herrera
Vicerrectora de Investigación y Posgrados: Olga López



Director: Pablo Cardoso
Coordinación de proyectos ILIA: Carla Salas
Dirección editorial: Ana Crespo y Carlos Rugel
Editora: Olga López
Editora adjunto: Andrea Alejandro
preliminar.ilia@uartes.edu.ec
<http://www.uartes.edu.ec/sitio/preliminar/>

CONSEJO ASESOR UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Janina Pinzón	Departamento de Nivelación
Agustín Garcells	Departamento Transversal
Andrés Landázuri	Escuela de Literatura

Imagen de portada: Jefferson Castro
Diagramación: Andrea Alejandro

Preliminar publica una edición continua

N.º 4

ISSN: 2773-7322

PRELIMINAR
cuadernos de trabajo

Lo sublime kantiano y la narrativa del storyboard

The sublime kantian and
the storyboard narrative

Arelys Suárez y Nicolás Monteros*

Recibido: julio 2020

Aceptado: octubre 2020

Resumen:

Esta propuesta retoma el concepto de lo sublime de Kant e intentar llevarlo al campo del arte contemporáneo, mediante una construcción tanto visual (storyboard) como de diseño sonoro. Para ello, elaboramos una breve historia en donde la protagonista experimenta una serie de estados que le demuestran su insignificancia ante las fuerzas de la naturaleza.

Palabras claves: Kant, sublime, storyboard, diseño sonoro.

* Este trabajo fue desarrollado en la materia Fundamentos de la estética, sociología y filosofía del arte. Arelys Suárez y Nicolás Monteros. Universidad de las Artes, Artes Visuales y Cine. Guayaquil, Ecuador. arelys.suarez@uartes.edu.ec david.monteros@uartes.edu.ec.

Cómo citar:

Suárez Arelys y Nicolás Monteros. "Lo sublime kantiano y la narrativa del storyboard". En *Fragmentos de un discurso del cuerpo. Preliminar: cuadernos de trabajo*, N.º 4 (2021): 133-148.

Abstract:

This proposal takes up Kant's concept of the sublime and tries to bring it to the field of contemporary art, through a construction both visual (storyboard) and sound design. To this end, we elaborate a brief story in which the protagonist experiences a series of states that show her insignificance in the face of the forces of nature.

Keywords: Kant, sublime, storyboard, sounds.

* * * * *

La protagonista se hunde en un sublime dinámico que la atrapa con su violencia y sólo cuando se aleja puede dimensionar el infinito que acompaña ese estado del espíritu: sublime matemático. Ahora bien, Kant define paulatinamente en su “analítica de lo sublime” -que encontramos en *Crítica del juicio*-, el término de lo sublime, sin embargo, nosotros queremos recordar el siguiente fragmento que ubica el lugar desde donde queremos pensar: sublime es lo que, sólo porque se puede pensar, demuestra una facultad del espíritu que supera toda medida de los sentidos.¹ Si prestamos atención a este fragmento de Kant, vemos que el autor nos quiere decir: aunque lo sublime es una confrontación con fenómenos que infunden respeto y temor, ello no se limita a un estado sensorial, sino que hace visible una facultad del espíritu. A lo cual podemos agregar, esa facultad implica la capacidad de ponernos en contacto con el mundo de las ideas.

¹ Immanuel Kant, *Crítica del juicio* (Barcelona: Austral, 2014), 183.

Es así como, Kant no es un empirista, sino un filósofo que a través de lo sublime nos demuestra su método trascendental, es decir, el ponernos en contacto con nuestras facultades de conocer y nuestra posibilidad de concebir Ideas.

Es en este contexto que nos planteamos una serie de preguntas para la realización de una propuesta que sea acorde al concepto kantiano. La primera de ellas sería: ¿aún está vigente el concepto de lo sublime de Kant? A lo cual podemos agregar otros interrogantes: ¿es posible extraer lo sublime en tanto que “estado del alma” que se produce en el contexto de la naturaleza y llevarlo al arte? ¿de qué manera se encuentra ligado lo sublime a la estética moderna y contemporánea? ¿desde la postura del espectador de una obra de arte se puede llegar a experimentar lo sublime a la manera como Kant lo expresó con aquel espectador de la naturaleza? ¿es posible lograr un equilibrio entre lo que se muestra y lo que se oculta en la experiencia estética? Desde el comienzo, nuestro objetivo fue crear una historia para luego llevarla a un formato audiovisual (cortometraje), pero debido al contexto en el que nos encontrábamos, nos resultaba muy complicado, es por esto que decidimos utilizar el storyboard como herramienta y a su vez realizar un boceto sonoro con la intención de armar la idea que generamos en un principio.

Luego de que definimos, a breves rasgos la historia, decidimos buscar referencias que reforzaran las ideas que ya teníamos; en nuestra búsqueda, se afianzó el concepto de Kant a la vez nos llevó a generarnos preguntas en torno a si es posible llevar al espectador al estado de lo sublime mediante una obra o pieza de arte.

Fue ahí cuando empezamos a trabajar desde esa pregunta. En cuanto a las referencias visuales, las películas de Lars Von Trier, Jordan Peele, Danny Boyle y otros autores independientes nos influenciaron al momento de crear una narrativa audiovisual, encontrando así, el tono que deseábamos para nuestro proyecto.

A continuación, la secuencia de dibujos:

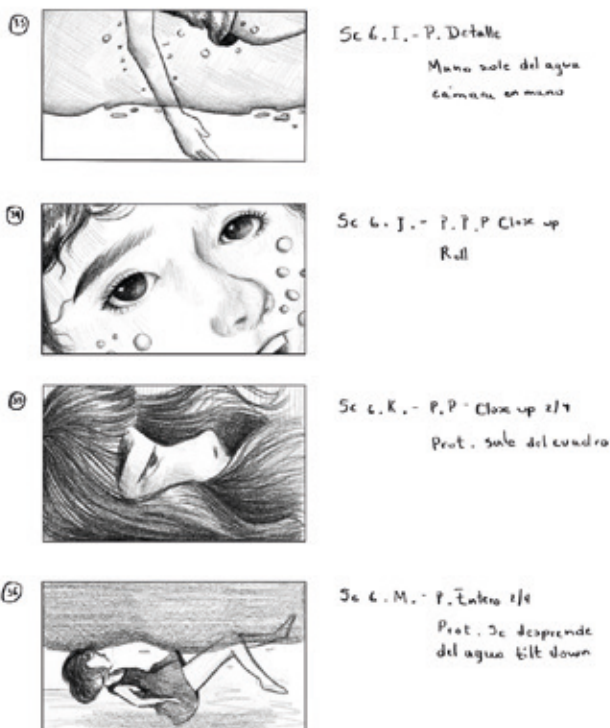


Figura 1. Arelys Suárez, Bocetos storyboard (2020). Dibujo.
Fuente: Arelys Suárez y Nicolás Monteros.

Consideramos que el storyboard es bastante conciso dentro de los parámetros de pre producción cinematográfica, por ende, la idea de grabar un cortometraje a futuro es algo que nos llama la atención. Sin embargo, sabemos que el storyboard dentro de la elaboración de un proyecto audiovisual es un factor o un recurso mínimo e incluso opcional para el desarrollo de una película o cortometraje. Hay elementos que son indispensables al momento de preparar un proyecto, como, por ejemplo, un desglose de producción, un plan de rodaje, una hoja de llamado, un cronograma de pre producción, y manejo de presupuesto, entre otros aspectos. Creemos que el proyecto tiene sentido, sin embargo, existe un pensamiento en nosotros que nos hace creer en la posibilidad de que estamos tan enamorados de la idea que no percibimos ciertos errores o falencias, por esta razón el exponer nuestro proyecto y el recibir opiniones provenientes desde otros puntos de vista, tanto técnicos como teóricos representa un gran aporte para nuestro trabajo.

①



Sc 1, A, EXT. CIUDAD, NOCHE
P. Gran general
trunk lateral de izquierda a
derecha

②



Sc 1, D. - P. General
trunk lateral de izquierda a derecha
se detiene en casa
transición fundido encadenado

③



Sc 1, C. - P. general
Zoom in
Fundido encadenado

④



Sc 2, A, EXT. Ventana. Noche
P. General - travelling in
se detiene en el close up
termina corte a negro



Sc 3. A. INT. HABITACION. NOCHE
P. Entero - hijo
Zenital



Sc 4. A. EXT. VENTANA. NOCHE
P. Rqjo



Sc 5. A. INT. HABITACION. NOCHE
Close up P. P. - hijo
Zenital



Sc 5. B. - Close up P. P. - hijo
Jump cut - Rqpl - Toma un
respiro

18



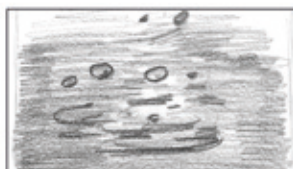
Sec. C. - P. Medio a/4
Il. / pedestal de cámara
hacia abajo

19



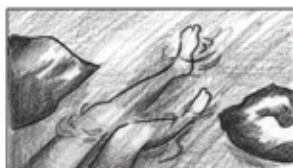
Sec. D. - P. Detalle
Zenital - Ijo. Gran
ángulo

20

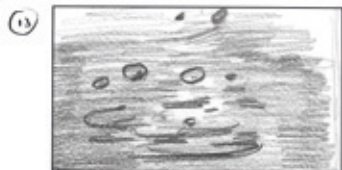


Sec. D. - P. Detalle
tilt up

21



Sec. F. - P. Detalle
Panco - siguiendo el
movimiento



Sc 5.4. - Detalle
Zoom in



Sc 5.4. - Detalle
P. Fijo - Mono entra a
cuadro



Sc 5.1. - P.P.P - Close up
traveling de
acercamiento
Zenital



Sc 5.1. - P. Medio
Cuerpo entra a
cuadro - 120 fps

17



Scs. M. - P. Medio corto fijo 1/4
Cuerpo entra a cuadro
-iso fps

18



Scs. N. - P. Americano - Nadir
Cámara en mano
Gran angular

19



Scs. N. - P. primerio
fijo con desenfoque
teleobjetivo

20



Se S.O. - P. Medio
Cámara en mano
Desenfocada

27



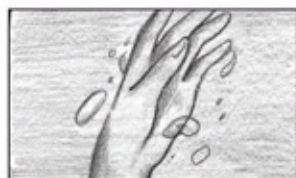
Sec. P. - P. General
Fijo

28



Sec. Q. - P. primero 1/4
Cámara en mano

29



Sec. R. - P. Detalle-fijo
Mano entra a cuadro

30



Sec. R. - P. Detalle-fundido
encadenado
Se observa la mano
de lejos

13

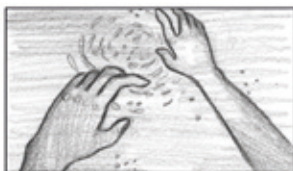


Se 6. A. INT. AGUA. NOCHE

P. Americana

Prot. Sale de cuadro

14



Se 6. B. - P. Subjetivo

Prot. desciende a lo profundo

15



Se 6. C. - Gran plano General
Fijo

Prot. Sale de cuadro

16



Se 6. D. - P. Zenital - Entero

Prot. se aleja hasta volverse diminuta.



Sc 6.E.- P. Gran General
tracking de seguimiento
Jib



Sc 6.F.- P. General
Zoom in Jib



Sc 6.G.- P. Medio corto
cámara en mano



Sc 6.H.- P. Americano 2/4
tracking de seguimiento
Jib

13



Sc 6. I. - P. Detalle

Mano sale del agua
Cámara en mano

14



Sc 6. J. - P. P. Close up

Roll

15



Sc 6. K. - P. P. Close up 2/4

Prot. sale del cuadro

16



Sc 6. M. - P. Entero 2/4

Prot. Se desprende
del agua tilt down

17



Se 6. N. - P. Medio Largo 1/4
Cintura en mano instable

18



Se 6. O. - P. General
trouling out
foudido u blanco

Link de acceso: <https://youtu.be/HqlvmMbVdho>



Bibliografía:

Caballero De la Torre, Vicente. La filosofía en 100 preguntas. Madrid: Ediciones Nowtilus, 2017.
Kant, Immanuel. Crítica del juicio. Barcelona: Austral, 2014.