

Departamento de  
Artes Audiovisuales

FACULTAD  
**DE ARTES**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la  
**Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en Realización  
de Cine, TV y Video**

**Imágenes terrenales versus códigos en red**

*El rol del director en la videoinstalación.*

**Programa TAE**

**2021**

Alumna: Agostina Corona Román

DNI: 27.507.057

Legajo: 35323/3

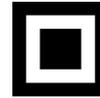
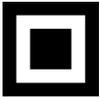
Teléfono: (298) 4317932

E-mail: [agos11corona@hotmail.com](mailto:agos11corona@hotmail.com)

Tutora: Julieta Cutta

Link carpeta:

<https://drive.google.com/file/d/1vMejS5Wv73gpOQuKaZMpiba1sFDZqQuL/view?usp=drivesdk>



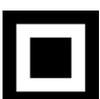
## **RESUMEN**

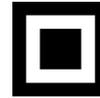
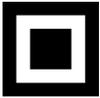
La siguiente reflexión forma parte del trabajo de grado para la Licenciatura en Comunicación Audiovisual y desarrolla el rol del director en la videoinstalación.

El objetivo es contar cómo se desarrolla una videoinstalación desde el lugar del director/a dentro de este tipo de formato y cómo va construyendo este nuevo espacio pensado para esta forma de exhibir.

## **PALABRAS CLAVES**

Videoinstalación - espacio de exhibición - narración - espectador activo- estructura clásica-





## FUNDAMENTACIÓN

### Perdidos en el tiempo

Me voy a permitir remontarme en el tiempo para empezar a contar un poco la historia de cómo surge este proyecto audiovisual.

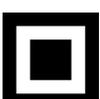
En el año 2005 luego de un par de años de finalizada la cursada, con un grupo de compañeros/amigos dimos inicio a la tan ansiada tesis, después de varios meses decidimos apartarnos un poco de los proyectos audiovisuales clásicos, entendiendo como tales a aquellos que parten de un guion clásico y están pensados para un espectador pasivo, sentado frente a una sala de proyección y nos permitimos pensar en una obra diferente, al menos eso creíamos; así nació el proyecto de *videoinstalación*, habiendo llegado a tener todo el proyecto armado y a punto de su realización. Por distintos motivos el proyecto se fue diluyendo y perdiendo fuerzas, cada uno de nosotros tomó rumbos diferentes y se perdió en el tiempo.

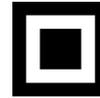
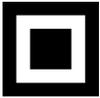
### Tiempo de cambios

Volviendo al presente, nos reencontramos con la posibilidad de retomar el viejo proyecto y aggiornarlo a los tiempos actuales, el tema, que antes iba a *ser la violencia de los medios*, en la actualidad toma más fuerza debido a la irrupción e invasión de las redes sociales.

### Tiempo de reflexiones

En esta nueva etapa, el proyecto me ubica en el lugar de la escritura del guión, junto a mi compañera actual, y en el rol de directora, hasta el momento la obra está conformada por la escritura del guión y el diseño de la instalación, ambas tareas realizadas en conjunto entre las dos. Pensemos en un director/a tradicional, sabemos cuál es la tarea o las muchas tareas que este lleva adelante, pero cuando nos apartamos de los formatos tradicionales, en este caso en particular el de una videoinstalación ¿Cuál es su rol? ¿Cómo construye este nuevo espacio? ¿Cómo plantea la estética y la narrativa?





<<...*La belleza está en los*

*ojos del espectador.*>>

(*Oscar Wilde*)

Clair Bishop (2006) <<El arte de instalación, se diferencia de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía, video) en que está dirigido directamente al espectador como una presencia literal en el espacio. Más que considerar al espectador como un par de ojos incorpóreos que inspecciona la obra desde una cierta distancia, las instalaciones presuponen un espectador corporeizado con los sentidos del tacto, olfato y oído tan desarrollados como el de la vista. Esta insistencia en la presencia literal del espectador podría decirse que es la característica clave de las instalaciones>> (p.46).

En esto pensaba desde mi lugar de realizadora cuando nos planteamos un formato diferente, queríamos sacar al espectador de su zona de confort: Mariño (2008) <<Espacio cinematográfico. No es otro que el espacio filmado, aquel del cual el espectador tiene la ilusión de conocer. Se trata de un espacio virtual, reconstruido en la mente del espectador con el concurso de los elementos fragmentarios del film. Tiene un valor expresivo y lingüístico. No es un espacio real, es intelectual y mental. Se crea por medio del montaje >>(p.175).

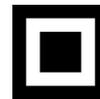
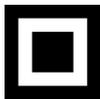
Por lo que desde mi rol empecé a diseñar un espacio en función de éste. ¿De qué manera podía diseñar este nuevo espacio desconocido para mí? ¿Cómo romper las estructuras de una puesta en escena y una narración tradicional que hasta el momento estaban enmarcadas dentro un set de filmación luego montadas y exhibidas en una sala de cine?

Siendo *Imágenes Terrenales* una videoinstalación, todas estas estructuras conocidas quedan obsoletas, lo que me llevó a diseñar un espacio de proyección muy diferente, se incorpora ahora dos proyecciones<sup>1</sup>, una que activa el espectador, y otra que se proyecta permanentemente, en loop, no son sincrónicas, el visitante que recorra la instalación,

---

<sup>1</sup> Se sugiere ver la propuesta en la carpeta del proyecto p.2.





decide cuándo verlas, puede empezar por una o por otra. De esta manera él tiene la potestad de hacerlo sin sugerencias, armando así su propio concepto. Este nuevo espacio pensado en función del tema, *la violencia de los medios y las redes*

*sociales*, es un ambiente hostil, solo hay unos pocos elementos<sup>2</sup> que están en estrecha relación con el tema abordado.

El lugar es un ambiente pequeño y oscuro, sólo estará iluminado por una luz cenital<sup>3</sup> sobre el lado derecho de la habitación, marcando así donde deberá posicionarse quien recorra la instalación, esta luz proyecta una sombra similar a un enrejado para reforzar la idea de prisión y dependencia de los medios y pantallas, sobre esta pared a una altura alta respecto al espectador, habrá una carcasa de celular con un código QR que deberá ser escaneado por éste, de este modo se refuerza el concepto de serialidad y dependencia que deseamos lograr, donde se verá un video, sobre el lado izquierdo se proyectará en loop, una secuencia de imágenes que muestran la idea contraria al video antes mencionado.

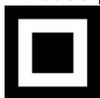
Syd Field (2005) <<Un guion clásico se divide en tres actos: Un Primer Acto, o Presentación, un Segundo Acto o Confrontación y un Tercer Acto o Resolución. >> (p 23).

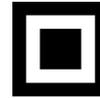
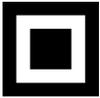
Al momento de la escritura del guion nos encontramos con la dificultad de que dentro del formato de videoinstalación no iba la estructura clásica que hasta el momento conocíamos, lo que nos llevó a reconstruir el guion en una mezcla de literario, técnico y escaleta, atendiendo a este nuevo espacio, donde el montaje, la proyección y el sonido tomaban una dimensión distinta a la conocida. Las primeras versiones escritas, si bien, no eran tampoco las de un guion clásico, sino más bien una especie de grilla, dividida en cinco columnas, fueron mutando hasta la versión definitiva de Imágenes Terrenales, donde no solo reformulamos la estructura del guion, sino que modificamos aspectos narrativos, como el personaje principal, para forzar al espectador a que ocupe ese lugar, tornándose activo y necesario, sin modificar el mensaje que queríamos transmitir.

---

<sup>2</sup> Véase pág.2 del proyecto.

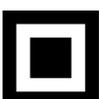
<sup>3</sup> Véase pág.4 del proyecto.

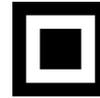
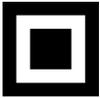




Menos es más...también modificamos la forma de proyección, antes, eran tres monitores, donde se mostraba distintas etapas que el personaje iba sufriendo, ahora, quedó limitado a una proyección sobre una pared y a una interacción directa entre el espectador y su celular, reforzando la idea de dependencia a las pantallas que queremos dar.

La propuesta narrativa de Imágenes Terrenales tiene una mirada desestructurada respecto de la narrativa audiovisual clásica y preponderante. Dunav Kuzmanich (2008) <<Toda narración manifiesta un tema. El tema lo concreta el autor concertando tres elementos: idea, historia y escenario>> (p.11). En este sentido, nuestra obra va más allá de estos conceptos, salvo el de la idea, la historia acá no tiene lugar, no hay personajes que lleven adelante la trama, no hay lugares reales donde suceden los hechos, no hay conflicto, hay visitantes que construyen y resignifican el mensaje. Tampoco escenarios, entendido como lugar donde se suceden los hechos, hay un espacio construido adrede y sólo recorriéndolo se da sentido a la obra.





## CONCLUSIONES

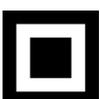
Así termina una etapa a la cuál casi me estaba convenciendo de que no iba a llegar.

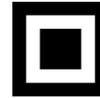
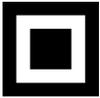
A lo largo de la carrera no sólo fui adquiriendo conocimientos y experiencias académicas, sino que además conocí y aprendí maneras, muchas maneras de contar historias, ésta es la forma más oportuna que encontré/encontramos de hacer algo distinto a lo que se venía haciendo en cuanto a trabajos de graduación, sobre todo si pienso en el tiempo que pasó desde que esta idea se originó, tal vez ahora no lo es, pero sigo pensando que en el arte no hay modos de hacer, hay ideas y hay artistas, a las ideas hay que concretarlas y los artistas deben experimentarlas.

Creo que este proyecto que se presenta, junto a esta reflexión, está listo para ser experimentado y puesto en marcha. Solo llevándolo a cabo sabremos de su impacto y de su éxito.

Gracias a la FDA por esta oportunidad.

Para Emilia, mi más bella  
creación.





## REFERENCIAS

- >>Bishop, Clair (2008). El arte de la instalación y su herencia. Revista Ramona Nro78, Buenos Aires.
- >>Pulecio Mariño, Enrique (2008). El cine, Análisis y estética. Ministerio de Cultura. República de Colombia.
- >>Kuzmanich, Dunav (2008). Cartilla de Narrativa Audiovisual. Bogotá, Colombia.
- >>Syd Field (2005).El manual del guionista, ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. España.

