



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Only They Know. Desarrollo teórico-práctico de un proyecto  
de instalación audiovisual.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Hoyle Gutiérrez, Mikel

Tutor/a: García Miragall, Carlos Manuel

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA**

**ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA**

**Máster en Postproducción Digital**



**Only They Know**  
**Desarrollo teórico-práctico de un proyecto de  
instalación audiovisual**

**TRABAJO FINAL DE MASTER**

Autor:  
**Mikel Hoyle Gutiérrez**

Tutor:  
**García Miragall, Carlos Manuel**

**GANDÍA, 2023**

Título:

Only They Know: Desarrollo teórico-práctico de un proyecto de instalación audiovisual.

Resumen:

Siguiendo el camino abierto por cineastas en la intersección del documental y la ficción, el proyecto audiovisual adjunto es una película híbrida del viaje por un territorio desde una perspectiva inmigrante. Impulsado por temas como conectividad, aislamiento, lenguaje y tecnología, este proyecto explora algunas posibilidades narrativas y técnicas, combinando imágenes paisajísticas del terreno con una narrativa de ficción. Con el propósito de crear una experiencia en relación al espacio físico, el proyecto ha sido desarrollado como instalación audiovisual. Su tono, ritmo y lenguaje han sido influenciados por piezas de video-ensayo y otras formas de experimentación audiovisual.

Palabras Clave:

instalación audiovisual, cultura Maori, conectividad, aislamiento, globalización, individualidad, lenguaje, tecnología, interactividad.

*Title:*

*Only They Know: Theoretical-practical development of an audiovisual installation project.*

*Abstract:*

*On the path opened up by filmmakers at the intersection of documentary and fiction, the accompanying audiovisual installation project is an hybrid travelogue across a territory from an immigrant perspective. Driven by issues like connectivity, isolation, language and technology, this project explores some narrative and technical possibilities, combining landscape imagery of the territory with a fictional narrative. To deliver an experience in relation to the physical space, this project was developed as an audiovisual installation. Its tone, pace and language were influenced by video-essays and other audiovisual experimental forms.*

*Keywords:*

*audiovisual installation, Maori culture, connectivity, isolation, globalisation, individuality, language, technology, interactivity.*

#### Agradecimientos:

Este trabajo no hubiera sido posible sin el apoyo de numerosas personas que me acompañaron y a las que quiero agradecer.

A todas las personas que son parte de mi vida, sin ellos no estaría aquí. En especial a mi familia, por su apoyo y su cariño incondicional. A mis amigos, colegas y todos aquellos que fueron parte de mi paso por Nueva Zelanda, en especial durante el viaje de producción. Todos ellos aportaron de distintas formas a que este proyecto se lleve a cabo.

A mi tutor Carlos, por aceptar acompañar este proyecto, por su aliento y asistencia durante el trabajo.

A Michele, por su cariño, apoyo y mirada durante el proyecto, por creer en él y ser parte de este viaje desde el principio.

# ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN	5
1.1 MOTIVACIÓN Y CONTEXTO	5
1.2 OBJETIVOS GENÉRICOS Y ESPECÍFICOS	6
2 MÉTODO	7
2.1 GÉNESIS E HIPÓTESIS DEL TRABAJO	7
2.2 DINÁMICA DE TRABAJO	7
2.3 APLICACIÓN Y FORMA	8
3 MARCO TEÓRICO	11
3.1 CITANDO CONCEPTOS: LA DIGITALIZACIÓN DE NUESTRA REALIDAD	11
3.2 MITOLOGÍA MAORI	12
3.3 ACERCA DEL DOCUFICCIÓN	15
3.4 REFERENTES AUDIOVISUALES	16
4 DESARROLLO PRÁCTICO	18
4.1 PRE PRODUCCION	18
4.2 PRODUCCIÓN Y RODAJE	23
4.3 POST PRODUCCIÓN	25
4.4 ASPECTOS TÉCNICOS	28
4.5 INSTRUMENTAL	29
5 CONCLUSIONES	30
6 REFERENCIAS	31

*“All great fiction films tend toward documentary, just as all great documentaries tend toward fiction . . . He who opts wholeheartedly for one necessarily finds the other at the end of his journey.”*

Jean-Luc Godard

# 1 INTRODUCCIÓN

Este capítulo habla del contexto personal y social en que se germinó el proyecto, así como de los objetivos que busca alcanzar.

## 1.1 MOTIVACIÓN Y CONTEXTO

En el 2014 decidí mudarme fuera de Lima, Perú, donde viví hasta entonces, e ir a Nueva Zelanda a pasar una temporada. Mi estancia se extendió, y después de varios años viviendo allí, surgió la motivación de plantear un proyecto audiovisual para acercarme a su territorio, gente y tradición desde mi propia perspectiva como extranjero viviendo en ese país.

El aspecto y ubicación geográfica del país fueron parte de lo que me atrajo inicialmente, y naturalmente, fueron una inspiración para el proyecto. En un principio, me planteé contactar con personas en zonas remotas y rurales del país, conocerlos y aprender sobre su vida en estos lugares, reflexionar sobre las diferencias con la ciudad, y crear nexos entre las distintas perspectivas sobre comunidad, tecnología, aislamiento y globalización.

La vida en un lugar como Nueva Zelanda, separado por horas de vuelo de los destinos más cercanos y con una de las densidades poblacionales más bajas del mundo, puede ser suficiente para experimentar algún tipo de aislamiento y distanciamiento del resto del mundo. Por otro lado, a partir del estallido mundial de la pandemia COVID-19 y en conjunto con las medidas de seguridad sanitaria que se vivieron en gran parte del mundo, las ideas de aislamiento y la salvaguarda de la salud, cobraron nuevos significados y trajeron nuevas formas de vida para muchos alrededor del mundo.

El proyecto originalmente propuesto para Mayo del 2020, fue pospuesto con la llegada de la pandemia COVID-19 ese año. Las restricciones de movilidad frenaron completamente el flujo de gente ingresando al país, además

afectaron el tráfico interno de la población y se impusieron medidas para restringir el funcionamiento cotidiano de los negocios. En ese clima de incertidumbre, el proyecto se pospuso indefinidamente. Luego de alrededor de un año, el proyecto pudo ser retomado en Abril del 2021, habiendo recuperado casi por completo el funcionamiento dentro del país. Pero lejos de disminuir la motivación para llevar a cabo el proyecto, la situación de aislamiento/reclusión forzosa de las personas, trajo una nueva luz sobre los temas que impulsaban este trabajo y motivación para realizarlo.

A su vez, la experiencia de atravesar una cuarentena tiene un efecto en la manera en que percibimos el tiempo y el día a día. Desde mi punto de vista, esta experiencia trajo cuestionamientos sobre la forma en que vivimos en las sociedades occidentales. El trabajo busca crear esa sensación de un paso lento del tiempo. Por otro lado, nuestra percepción del tiempo está ampliamente influenciada por las formas de comunicación tecnológica que tenemos en la actualidad. La manera en que interpretamos nuestro lugar en este mundo y la distancia con otras personas, están también muy ligadas. La inmediatez, el flujo constante de la información, y su alcance global, son algunas de las características del nuevo espacio virtual que se tuvieron en mente al realizar el trabajo.

## **1.2 OBJETIVOS GENÉRICOS Y ESPECÍFICOS**

A manera general, el objetivo de este trabajo es la producción de una pieza audiovisual que sea a la vez, un retrato de un territorio desde mi propia experiencia como migrante y un trabajo artístico cautivante, utilizando como punto de partida el material audiovisual recolectado personalmente en Nueva Zelanda. Conjuntamente, esta pieza busca generar una experiencia para el espectador que entable una relación con el lugar en el que se proyecta.

De manera más específica, el trabajo busca explorar las capacidades comunicacionales de estilos y herramientas audiovisuales narrativas y técnicas no convencionales que presentamos a continuación y que serán detalladas más adelante, como la narración no lineal, la intersección entre ficción y documental, y el formato de la instalación audiovisual.

Finalmente, este trabajo busca entrelazar y contrastar algunos paradigmas dominantes actuales con los de poblaciones pre coloniales. Nueva Zelanda tiene una rica tradición indígena. La mitología Maori está llena de simbolismos y de historias. Tienen sus propias interpretaciones sobre el origen del universo, del cielo, la tierra, los árboles y las constelaciones, historias de montañas con nombre propio, y otras sobre el origen del cielo, la tierra y las constelaciones, que llevan mucho de sus creencias espirituales. Mi intención es re-imaginar historias de la rica cosmovisión Maori desde una mirada contemporánea, y en especial desde una mirada digital.

## 2 MÉTODO

Este proyecto ha seguido evolucionando a lo largo de su desarrollo. Su planteamiento inicial fue influenciado por cada etapa del proyecto hasta llegar a su forma final. Este capítulo habla del inicio del proyecto, su dinámica de trabajo y, finalmente, algunas de las principales características que definen al proyecto.

### 2.1 GÉNESIS E HIPÓTESIS DEL TRABAJO

Inicialmente, *Only They Know* fue concebido como un documental experimental titulado *Remote* que explorase formas de conexión, aislamiento, globalización, individualidad, tecnología, y maneras de vivir simples en la era digital.

Durante la concepción del proyecto, el objetivo era explorar las ideas de comunidad y conexión, identidades individuales y excentricidades, y la tecnología como herramienta y plataforma cultural, desde la perspectiva de personas viviendo en lugares aislados de Nueva Zelanda. Para ello decidí emprender un viaje de cuatro meses recorriendo las islas del país, planteándome preguntas como ¿Cómo es la vida rural en esta parte del mundo? ¿Cómo influye la tecnología y las nuevas formas de comunicación en la vida de estas personas? ¿Qué significa aquí la comunidad, y qué balance encuentran en sus vidas entre una vida remota y sociedad?

Durante el viaje tuve la oportunidad de conectar con gente y con el territorio en zonas lejanas. A diferencia de lo que me propuse originalmente para el proyecto, el material terminó enfocándose en el territorio y el paisaje. Esto me llevó a adaptar mi propuesta y considerar el desarrollo de una pieza más simbólica e incluir elementos de ficción, algo que no me había planteado hasta entonces, y distinto a lo que asociamos a la palabra ‘documental.’ El material recogido se convirtió en el punto de partida para este proceso creativo, ensayando distintas combinaciones de imágenes, texto y sonido.

Así, el trabajo tomó una nueva forma, manteniendo el objetivo de explorar las ideas en cuestión de una forma audiovisual, pero valiéndose de una nueva herramienta que era la ficción. Un aspecto nuevo para el trabajo fue plantearse ¿cómo puede la ficción mostrarnos aspectos de nuestra vida en una nueva luz?

### 2.2 DINÁMICA DE TRABAJO

El método de trabajo tuvo cuatro fases: recolección, investigación, ensayo y ensamble. La primera fase fue **recolección** de material audiovisual. Durante mis viajes por el país documenté la geografía variada y mis experiencias. Utilicé una filmación contemplativa, manteniendo continuidad de estilo; así, era



consciente de que dotaba a las imágenes de una cierta flexibilidad para ensayar distintas narrativas durante el ensamble.

Después de la primera etapa, con el objetivo de plantear más concisamente el proyecto, empezó una fase de **investigación**. Mediante lecturas y material audiovisual, aprendí sobre el trabajo de cineastas, académicos y filósofos, y a partir de esta investigación empecé a definir el trabajo que quería lograr.

Luego, en la fase de **ensayo** se trabajó con el video, fotos y audio recolectados. Naturalmente se empezó con segmentos cortos, que fueron tendiendo algunos hilos narrativos. A medida que se establecieron algunas ideas, la edición fue creciendo con nuevas conexiones.

Finalmente, en la fase de **ensamble** los segmentos de vídeo y el sonido se juntan una línea de edición de tres canales de vídeo y uno de audio. La edición, post-producción, diseño sonoro y puesta física de la instalación son parte de esta etapa.

Estas mismas fases de recolección, investigación, ensayo y ensamble, han sido por momentos intermitentes y simultáneas. El producto de una fase informaba a la otra, resultando en saltos entre ensayo y recolección, investigación y de vuelta a ensayo, o manteniendo estas etapas activas simultáneamente. De esta manera, se trabajó con un método fluido de creación.

## **2.3 APLICACIÓN Y FORMA**

### **2.3.1 La narración**

El estilo de narrativa no-lineal o desarticulada es fundamental en el trabajo, no sólo por la manera en que está escrito el guión, sino en la forma en la que se trabajó con el material audiovisual, y finalmente en la manera en la que se eligió presentar el trabajo terminado.

Con un hilo narrativo sutil y sin derivar necesariamente en un desenlace, la narrativa en el presente trabajo busca crear vínculos y asociaciones entre ideas e imágenes, sonidos y emociones. En ese sentido, no intenta principalmente contar una historia, sino envolver al espectador en un mundo ficticio que despierte asociaciones que puedan resonar emocionalmente con el espectador, particularmente en referencia a aspectos de la vida moderna.

Inicialmente se contempló utilizar un narrador convencional, con una voz en off que cuente la historia. Luego de grabar una referencia inicial y montarla sobre las imágenes, se hizo claro que la voz del narrador llevaba consigo una alta carga de información sobre emoción, identidad, procedencia, etc. y que un narrador más sutil y misterioso podría adecuarse mejor al proyecto. Con la idea en mente de mantener un narrador enigmático, surgió la opción del narrador a través del texto.

El texto escrito, en particular el texto escrito en medios electrónicos, es una manera de comunicación con la que la mayoría nos relacionamos mucho hoy en día. Es un código que encontramos familiar y cotidiano. Lo usamos para

comunicarnos con seres queridos, colegas, etc. Es parte de nuestras vidas. Por otro lado, el texto en la pantalla en sí es un medio desprovisto de muchas cualidades humanas físicas como la entonación, timbre, ritmo, volumen, acento, etc. Esta dualidad me llamó la atención.

Un narrador que se encuentra detrás del teclado deja muchas preguntas abiertas. ¿Quién es? ¿De dónde vino? ¿Cómo se ve? Sólo nos llega el texto que escribe. Sin embargo, vemos lo que escribe en tiempo real y el acto físico de presionar las teclas se hace presente a través del sonido, dándole una presencia enigmática a través de la pieza.

### ***2.3.2 La intersección entre ficción y documental***

El cine de ficción y el cine de documental comparten más de lo que parece. Este trabajo es deliberadamente híbrido y aspira a nutrirse de ambas perspectivas.

Este proyecto tuvo su génesis en forma de documental. La recolección del material audiovisual no tuvo escenificación y no siguió un plan de rodaje ni guión audiovisual, sino que apuntó a la documentación de momentos y lugares. El resultado fue un material orgánico que captó contemplativamente algunas de las vivencias durante el viaje por el país.

Posteriormente, con el objetivo de transformar el material en mano en algo distinto, una realidad ficticia fue emergiendo que guió la redacción de un guión y la edición del material. Este enfoque híbrido es fundamental para el resultado que se busca.

### ***2.3.3 El formato de la instalación audiovisual***

Desde el inicio del proyecto, la idea de montar una instalación estuvo presente. La intención de usar una narración discontinua y el objetivo de crear una pieza con elementos de interactividad se juntaron en la idea de una puesta en forma de instalación audiovisual. Además, con mi experiencia previa en la realización de instalaciones, me pareció una forma de lograr una interacción activa con el público (Véase figura 1).

La pieza estaría compuesta por tres pantallas y un track estéreo de sonido. Esta manera de presentar el proyecto no es sólo su característica más aparente, sino que resulta fundamental en la propuesta que apoya el objetivo de comunicar de una manera discontinua o fragmentada. El uso intermitente de las tres pantallas, junto a la naturaleza contemplativa del material audiovisual, es una oportunidad para el espectador de navegar las pantallas pausadamente, encontrando distintos puntos de atención a lo largo de la pieza.

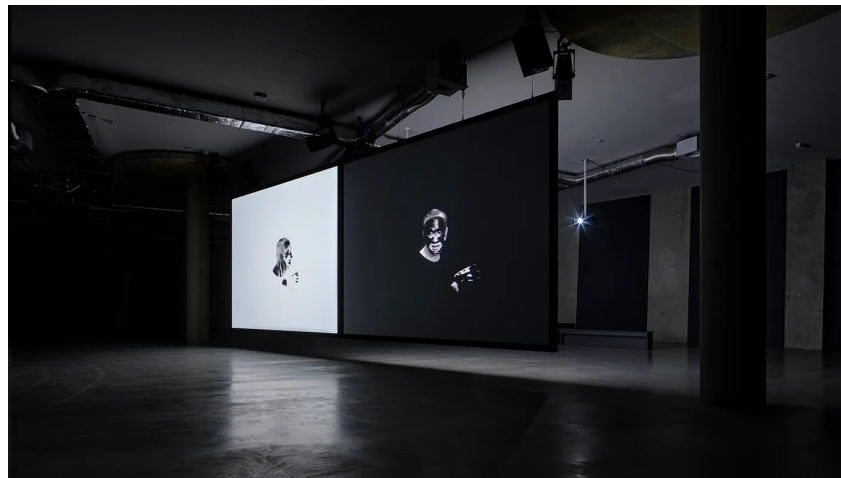
Al ser un trabajo pensado para presentarse en un espacio designado, ya tenemos un factor externo al medio audiovisual que jugará un papel: el espacio. Sin dar demasiada importancia al tipo de espacio en el que se proyecte, es claro que la intención es que sea fuera del espacio familiar del espectador (sea su hogar, su trabajo, el medio de transporte, o donde sea que acostumbren consumir contenidos audiovisuales). A partir de esto, podemos empezar a pensar en su experiencia. La idea de desglosar el film en tres marcos

físicamente separados en el espacio, presenta una oportunidad de interacción diferente para el espectador, tal vez más activa, en formas sutiles como decidir la distancia desde la que se mira el trabajo, o cuando se mira una escena que continúa en otra pantalla o se desarrolla en más de una (Véase figura 2).

A la fecha de culminación del presente trabajo escrito, la instalación no está desarrollada. Este trabajo describe el montaje de los canales de video y audio, que está completado, y el plan para su proyección en las tres pantallas físicas necesarias para la instalación. Para ver el trabajo con los canales de video y el audio reunidos, puede seguir el siguiente enlace: [Only They Know.](#)



**Figura 1. Lines**  
Hoyle, M. (2019)



**Figura 2. Sunshine State**  
McQueen, S. (2022)

## 3 MARCO TEÓRICO

La investigación para el presente trabajo se enfocó en dos visiones del mundo que la pieza busca enlazar. Por un lado, la comunicación digital, y por otro, la mitología Maori. Además, se investigó sobre el género híbrido entre el documental y la ficción, y finalmente se detallan las referencias audiovisuales más relevantes para el trabajo.

### 3.1 CITANDO CONCEPTOS: LA DIGITALIZACIÓN DE NUESTRA REALIDAD

Los avances en la comunicación digital han traído consigo posibilidades de conexión inimaginadas en otros tiempos, podemos comunicarnos inmediatamente con seres queridos, sin importar la distancia que existe en el mundo físico. Sin embargo, la revolución de la información no sólo trae efectos positivos. Como nos dice el autor Byung Chul-Han, nuestro ámbito social hoy en día se caracteriza por la sobre-comunicación y el sobre-consumo, llevándonos a escapar de la negatividad inherente en el Otro, y enfatiza que un sistema que rechaza la negatividad del Otro desarrolla rasgos autodestructivos. Asimismo, vemos que aspectos como la corporeidad de la voz y la mirada son valiosos factores en nuestra conexión con el Otro. Que llevan en sí mucho que no se apoya sobre un discurso, sino que transmiten de manera más abstracta algo sobre el Otro. (Han, 2018, p.10-11)

Nos encontramos dentro de una revolución tecnológica de gran impacto social y psicológico, sucediendo a una velocidad mayor a cualquier otro cambio tecnológico previo. Nuestra capacidad de comprensión y adaptación a estos cambios, y su efecto práctico en nuestra forma de vernos a nosotros mismos, comunitaria, humana o espiritualmente, no marchan al mismo ritmo. Estamos conectados al mundo digital por medio de enlaces poderosos y muy reales para nosotros: las emociones.

Estamos en los tiempos de un entorno ambiental en todas y cada una de las 'presencias', lo virtual entreteje una red de interacciones que construye un nuevo cuerpo sin materia y un nuevo tiempo, que supera la inmediatez y corporeidad de la sincronía. Este factor nace y crece del manantial emotivo. Cada clic, cada instante fugaz será efímero en la medida en que carezca de emoción, será permeable, intenso y mínimamente estable si existe vinculación o afinidad. Es otra realidad, que puede ser complementaria al *offline*, pero también sustitutoria. (Marta-Lazo y Gabelas-Barroso, 2023, pp. 26-27)

Asimismo, Byung Chul-Han nos regala una imagen poética que toma prestada de Kafka, quien ya ve en las cartas escritas un despojo de lo inmediatamente humano.

A Kafka ya se le presenta la carta como un medio de comunicación inhumano. Este autor cree que la carta ha traído al mundo una terrible perturbación de las almas. En una carta escribe a Milena: «¿De dónde habrá surgido la idea de que las personas podían comunicarse mediante cartas? Se puede pensar en

una persona distante, se puede aferrar a una persona cercana, todo lo demás queda más allá de las fuerzas humanas»... Los fantasmas de Kafka, entre tanto, han inventado también internet, Twitter, Facebook, el teléfono inteligente, el correo electrónico y las Google Glass. Kafka diría que la nueva generación de fantasmas, a saber, los digitales, son más voraces, desvergonzados y ruidosos. De hecho, ¿no van los medios digitales más allá «de la fuerza humana»? ¿No conducirán a una vertiginosa, ya no controlable multiplicación de los fantasmas? ¿No nos olvidamos con ello de pensar en un hombre lejano y de palpar a un hombre cercano? (Han, 2014, p.59)

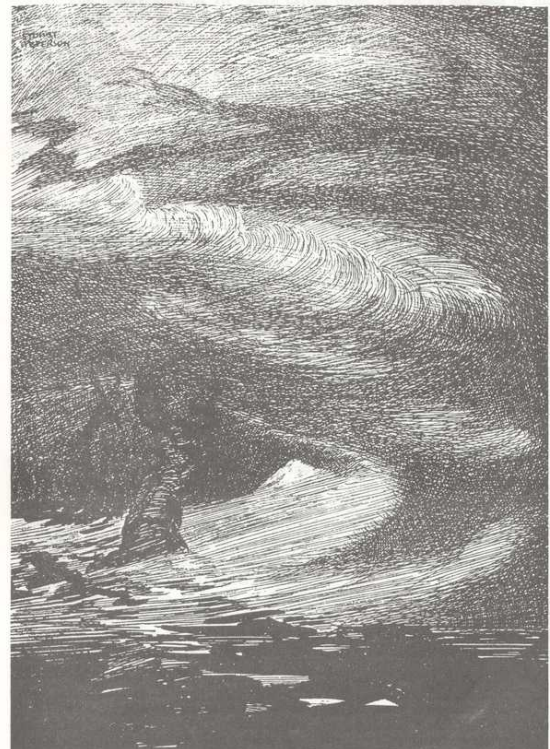
Estos son algunos aspectos de la revolución digital que aún atravesamos, y que no terminamos todavía de comprender. Lo actual y urgente de estos temas ha servido de inspiración para incluirlos en este trabajo con el que intento darles una interpretación personal.

### 3.2 MITOLOGÍA MAORI

El pueblo Maorí llegó a las islas de Nueva Zelanda desde otras islas de la Polinesia entre los siglos X y XIV, y se establecieron ahí creando una sociedad aislada del resto del mundo hasta la llegada de los europeos. Su cultura es rica en mitos y leyendas que se pasaron oralmente en forma de canción e historias. Por ejemplo, historias que explican el inicio del mundo como una separación de la madre tierra (Papatūānuku) y el padre cielo (Ranginui) (Véase figura 4), o que describen personas vueltas a la vida después de la muerte (Véase figura 3).



**Figura 3. Peterson, S.(1987).  
Patito's Return from The Reinga.**



**Figura 4. Peterson, S.(1987). The  
Separation of Rangi and Papa**

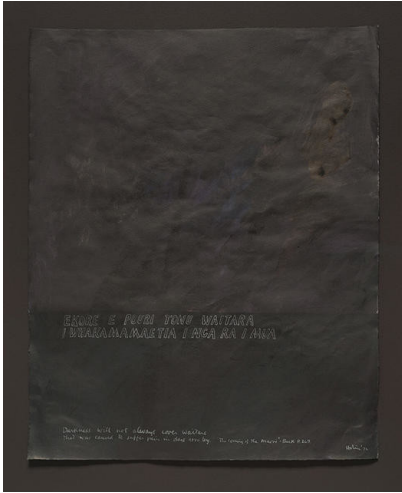
Una creencia profundamente arraigada en la cosmovisión Maori, y a lo largo de las islas de la Polinesia, es el vuelo de los espíritus. Según se dice, las almas de los muertos viajan recorriendo la tierra hacia extremo noroeste de la isla, hasta el lugar desde donde las almas dan el salto, llamado Reinga o Rerenga-Wairua. En el camino, ellas piensan “en viejos hogares en este mundo de luz y los seres queridos que dejaron atrás”. Desde la orilla, las almas dejan la tierra y parten de vuelta hacia donde vinieron, un lugar llamado Hawaiki. (Pomare y Cowan, 1987, p.50)

La creencia tiene su origen en que la gente Maori migró desde tierras al Oeste, y se escuchan versiones similares en islas como Tihiti o Samoa. Por otro lado, es interesante ver los paralelos con creencias Gaélicas, que hablan de las almas de los Celtas “siguiendo el camino del sol poniente”, que sugieren que hay algo universal en estas interpretaciones. (Pomare y Cowan, 1987, p.49)

El presente trabajo imagina este mito desde otra mirada. La poética imagen de almas que viajan para regresar al lugar de donde vinieron, suena mucho como una historia de migración. Las imágenes de viaje se nutren de la magia y espiritualidad del mito, y adquieren, tal vez, otros significados. Es una invitación a pensar en nosotros mismos y nuestros propios viajes y migraciones.



**Figura 5. Vista desde Cape Reinga, el lugar del salto de los espíritus.**



**Figura 6.**  
**Te Whiti. Hotere, R. (1972).**

Por otro lado, otra creencia muy importante para la espiritualidad Maori es la noción de oscuridad. Para ellos implica una dualidad con la luz, trae en sí el germen de la luz. (Véase fig. 6) Según Ford, la significancia metafísica de la oscuridad en la visión Maori es evidente en su representación artística, y lo ejemplifica con el trabajo de Ralph Hotere:

Te kore, the nothing – but the nothing is called te kore, the ‘te’, the definite article, has the implication that there is the nothing and therefore the not-thenothing. So you have that two-way thing right at the beginning. Look at work like Ralph Hotere’s and you see this duality is basic to his underlying structures.... we see the underlying concepts of the nothing and the not-thenothing, of light and dark, of commemoration, of coming and going, of responsibility toward land, responsibility toward one another. And that’s what makes his work Māori. It is not that he is using lots of korus, but it is absolutely Māori thought.... What is Māori art? ‘ ...Oh that’s easy, it is just the materialisation of Māori thought!<sup>1</sup> ’ (como se citó en Osborne, 2018 p.180).

Tanto la noción de oscuridad como el mito del vuelo de los espíritus son ideas Maori presentes en este proyecto audiovisual. Sin intentar hacer una representación exacta de estas ideas o historias, este proyecto las conecta con una perspectiva y códigos más contemporáneos, intentando así crear una sinergia de ideas que resulten en algo novedoso.

---

1 Te kore, la nada – pero la nada es llamada te kore, la ‘te’, el artículo definitivo, tiene la implicancia de que hay la nada y, por ende, la no-nada. Así es que se tiene una dualidad desde el inicio. Mira trabajos como el de Ralph Hotere y ves que esta dualidad es básica a sus estructuras fundamentales... vemos los conceptos fundamentales de la nada y la no-nada, de la luz y oscuridad, de conmemoración, de ir y venir, de responsabilidad hacia la tierra, responsabilidad con el otro. Y eso es lo que hace su trabajo ‘Maori’. No que use muchos korus, pero es pensamiento absolutamente Maori... ¿Qué es arte Maori? ... Eso es sencillo, es la materialización del pensamiento Maori!

### 3.3 ACERCA DEL DOCUFICCIÓN

El cine ha tenido desde sus orígenes una dosis de realidad y de ficción. Como comenta el artículo *Art of The Real: Hybrid Cinema Timeline*, dedicado al cine híbrido, “desde su creación, el cine se ha apoyado, completa y equitativamente, en su esencial combinación de artificio autoral y realidad fotográfica.” (Sullivan, 2014, párr. 1)

Como ejemplos recientes de cine híbrido, podemos citar películas como *The Act of Killing* de Joshua Oppenheimer, *Notes on Blindness* de James Spinney y Peter Middleton, *The Arbor* de Clio Barnard, entre otras. Unos años antes encontramos el trabajo de Chris Marker, quien ha sido una referencia principal en este proyecto, y que tiene un lugar especial en la historia reciente del cine híbrido, siendo activo durante una época en que el cine se encontraba con el video y la experimentación artística, junto a autores como Welles, Herzog, Goddard, entre otros. (Sullivan, 2014)

El docuficción es un género híbrido en constante expansión y con múltiples aplicaciones. Wikipedia lo define de la siguiente forma:

Se trata de un género cinematográfico que intenta captar la realidad tal como es y al mismo tiempo que introduce elementos irreales, o situaciones de ficción en la narrativa con el fin de la fuerza de la representación de esta realidad utilizando algún tipo de expresión artística.  
 (“Docuficción”, (s.f.), parr. 2)

Por otro lado, Jean-Pierre Candeloro describe en su tesis el docuficción de la siguiente manera:

Docu-fiction programs suggests an equivalence between fiction (i.e. drama) and documentary that, in audience terms, is provocative (because it makes themselves ask in what ways any drama can be “documentary” and any documentary “drama”). These programs offer a form – not-documentary, not-drama – through which the audience is challenged to reconstruct its mental model of the real by means of codes both documentary and dramatic.<sup>2</sup>  
(Candeloro, 2000, p.42)

De esta manera, en su descripción de la manera en la que el docuficción comunica y el balance de ambas formas que conlleva, sin definir un estilo ni herramienta narrativa particular, Candeloro nos brinda una idea general de lo que el docuficción es o puede ser, y deja abiertas múltiples aplicaciones prácticas que éste puede tomar.

---

<sup>2</sup> Los programas de docuficción sugieren una equivalencia entre ficción (i.e. drama) y documental que, en términos de audiencia, es provocativo (porque hace que se pregunten en qué formas cualquier drama puede ser “documental” y cualquier documental “drama”). Estos programas ofrecen una forma – no documental, no drama – a través de la cual la audiencia es desafiada a reconstruir su modelo mental de lo real por medio de códigos tanto documentales como dramáticos.



### 3.4 REFERENTES AUDIOVISUALES

#### 3.4.1 Chris Marker: *La Jetée* y *Sans Soleil*

La *Jetée* ha servido de gran inspiración en la realización de *Only They Know*. Su técnica narrativa fue innovadora en gran medida por la decisión de utilizar principalmente imágenes estáticas. La importancia de cada cuadro utilizado se magnifica al ser extendidos en el tiempo, como momentos a los que uno tiene un acceso prolongado, que nos permite analizarlos a más detalle. Así mismo, las decisiones de edición se vuelven protagonistas en el ritmo de la película, pues son la única fuente de movimiento y progresión de la pieza.

La película cuenta con un único momento de imagen en movimiento. Sucede por unos segundos cuando, en un momento climático del corto, el protagonista logra acercarse a su objeto de deseo, que hasta ese momento se muestra siempre pasajero y distante por razones que escapan a su control. Sin embargo, la experiencia fragmentada en la que vive el personaje, y que durante todo el corto define su experiencia, parece romperse por un momento en que logra acercarse a la mujer de sus sueños y sus viajes en el tiempo. Ese momento es transmitido de extraordinaria manera gracias al movimiento, que brilla en contraste con la imagen estática. (Véase fig. 7)

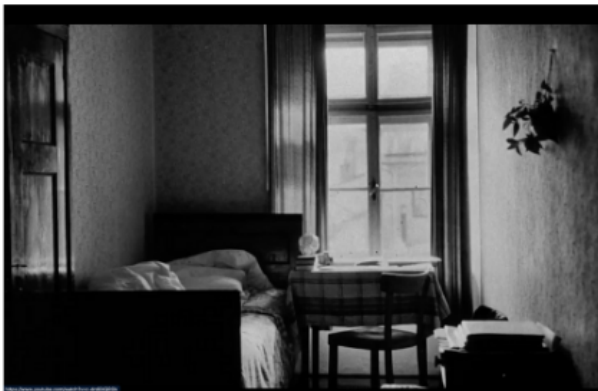


Figura 7. *La Jetée*. Marker, C. (1962).

Ese concepto ha servido de inspiración para el presente trabajo, en relación al pase del tiempo y nuestra percepción de él. Aquí se explora la imagen estática, la imagen en movimiento y algunos puntos intermedios, que nos dejan a veces con sólo un vestigio sutil de movimiento.

Chris Marker también saca provecho del rol de un narrador. En su influyente obra *Sans Soleil* hace uso de material documental filmado en sus viajes, además de material de archivo. El resultado se asemeja a una película documental de viaje, sin embargo la narración (de una voz femenina que lee cartas supuestamente enviadas a ella misma), marca la pauta de la película. Una meditación poética sobre la naturaleza humana, *Sans Soleil*, es clasificada de video-ensayo.

La técnica y el uso de la edición para avanzar las ideas de Marker, partiendo de una premisa ficticia en la que una mujer recibe estas cartas del camarógrafo de las imágenes, fue inspiradora para imaginar lo que se puede lograr con material de archivo e imágenes recolectadas en modo “película de viaje”.

### **3.4.2 Portraits at The Edge of The World**

Una inspiración temprana para el proyecto fue la miniserie web *Portraits at The Edge of The World*. Inspirada en la búsqueda de lo remoto, las imágenes e historias que contaban fueron un punto de referencia para el proyecto. Realizada por el colectivo español Goroka para Nowness, una plataforma de curaduría audiovisual online, la serie cuenta tres historias en lugares aislados, profundizando en lo que significa vivir en esas áreas del planeta.

Los capítulos se componen de retratos en el círculo ártico. Una comunidad científica en el archipiélago Noruego de Svalbard, un pueblo minero abandonado y protegido por un nativo ruso, y pobladores Inuit y su caza tradicional en Groenlandia. Si bien las piezas individuales son de muy corta duración y el retrato de las personas algo superficial, en esencia, para mí esta corta serie se alineaba muy bien a lo que buscaba lograr inicialmente con mi proyecto: un retrato de la vida en lugares remotos. (Véase fig. 8)



**Figura 8. Portraits at The Edge of The World.**  
Cascante G. y Baró S. (2015).

## 4 DESARROLLO PRÁCTICO

A pesar de que el desarrollo de este proyecto se llevó a cabo de una manera dinámica, sin seguir un orden cronológico de las etapas de producción audiovisual, este capítulo las presenta en su forma clásica de pre producción, rodaje y post producción, buscando así hablar del proceso siguiendo una estructura fácil de entender para quien lee este documento. Además, se incluyen una sección de aspectos técnicos que habla de las características físicas de la instalación audiovisual y una sección del instrumental utilizado. El trabajo puede verse en el siguiente enlace: [Only They Know](#).

### 4.1 PRE PRODUCCION

#### 4.1.1 *Guión*

Debido a las características de realización de este proyecto, el guión fue elaborado durante el desarrollo del rodaje y principalmente la post producción. Siendo un proyecto documental y experimental, el trabajo previo al rodaje fue determinar locaciones, método de trabajo, equipo y presupuesto. Posteriormente, informado por los resultados del rodaje y de la investigación, se dio forma al guión que aquí presentamos.

A continuación, presentamos el guión en su forma final.

VIDEO 1	VIDEO 2	VIDEO 3	AUDIO
<p>Fade in. Tomas de un recorrido en auto a través de campos y bosque.</p> <p>El cursor empieza a escribir un texto:</p> <p>NO NACÍ EN ESTA ISLA.</p> <p>EN MIS VIAJES LA ENCONTRÉ Y LA HICE MI HOGAR.</p> <p>¿ES ESTE EL LUGAR QUE ESTUVE BUSCANDO?</p> <p>AÚN TENGO EL RECUERDO DE UN MUNDO AL OTRO LADO DE LA ORILLA.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Texto:</p> <p>DICEN QUE UN CAMPO MAGNÉTICO RODEA LA ISLA.</p>	<p>Fade in. Tomas de un recorrido en auto a través de campos y bosque.</p> <p>Vemos el mar. Corrientes opuestas se encuentran unas con otras.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Vemos un collage de fotos, apareciendo rápidamente una encima de otra.</p>	<p>Fade in. Tomas de un recorrido en auto a través de campos y bosque.</p> <p>Vemos un faro girando.</p> <p>Corte a negro.</p>	<p>Escuchamos un canto Maori distante.</p> <p>El canto se transforma en el sonido de la marea de las olas.</p> <p>Escuchamos el sonido del teclado escribiendo las palabras mientras aparecen en la pantalla.</p> <p>Silencio.</p> <p>Goteos entrecortados junto con las imágenes.</p> <p>Sonido del teclado.</p>

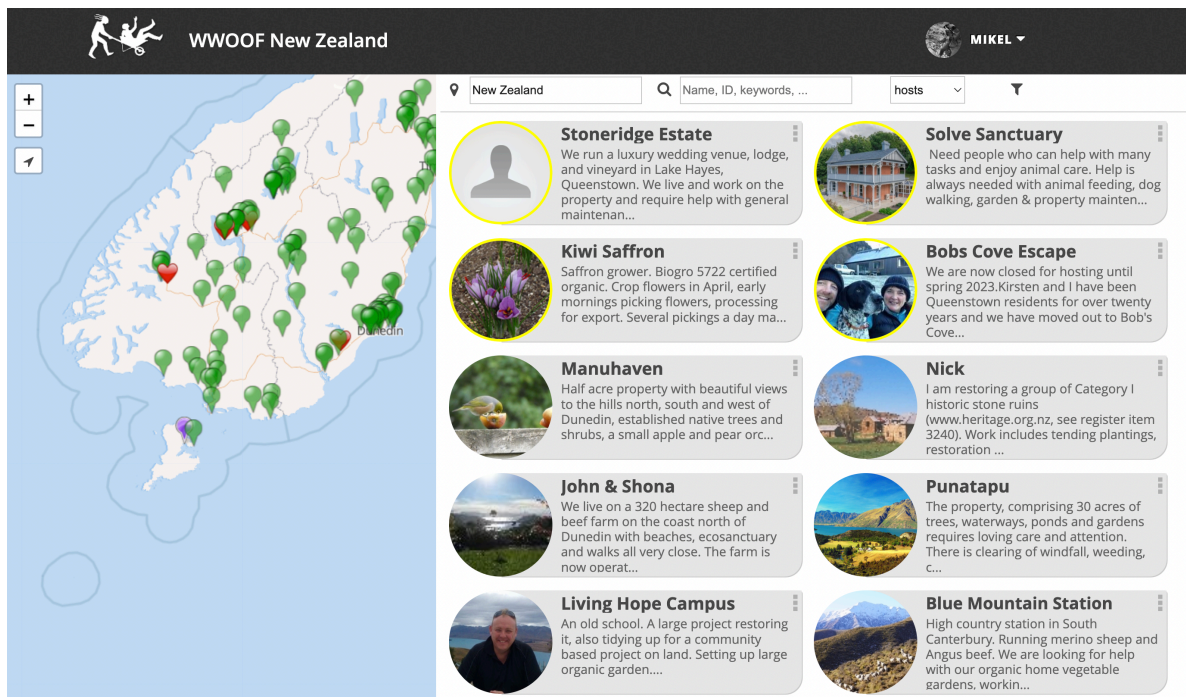
<p>LA GENTE LE TEME, PIENSAN QUE EMITE RADIACIONES,</p> <p>QUE LES PROVOCAN DEFECTOS EN LOS ÓRGANOS Y DEFORMACIONES.</p> <p>POR ESO NO SALEN DE SUS CASAS.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Otra ventana de la misma casa desde otro cuarto muestra el exterior. Corte a negro.</p> <p>Mas tomas de un campo poblado por plantas de palta cubiertas con un velo blanco.</p> <p>Vemos tomas desde dentro de una avioneta sobrevolando una isla.</p> <p>Se congela el último cuadro.</p>	<p>Foto: Musgo.</p> <p>Foto: Árboles y musgo.</p> <p>Foto: Bosque húmedo. Corte a negro.</p> <p>Foto: Nieve.  Corte a negro.</p> <p>Vemos un cuarto en el interior de una casa. Las cosas en desorden, vemos por la ventana árboles. Afuera llueve.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Vemos un campo poblado por plantas de palta cubiertas con un velo blanco.</p>	<p>Vemos el exterior de una casa.  Corte a negro.</p> <p>Otra ventana de la misma casa desde otro cuarto muestra el exterior.  Corte a negro.</p> <p>Mas tomas de un campo poblado por plantas de palta cubiertas con un velo blanco.</p> <p>Texto:  ALGUNOS CIENTÍFICOS INTENTARON</p>	<p>Sonido de una interferencia continua.</p> <p>Interferencia se detiene.</p> <p>Escuchamos el viento y la lluvia afuera de la casa.</p> <p>Sonidos de una multitud que no es inteligible, sube en intensidad.  Escuchamos al fondo, unas frecuencias medias graves.</p> <p>Escuchamos el motor de una avioneta.</p> <p>Escuchamos el sonido del teclado escribiendo</p>
--	--	---	--

<p>Vemos tomas de turbulencia.</p> <p>La turbulencia aumenta.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Texto:</p> <p>ANTIGUAMENTE SE CREÍA QUE LAS</p> <p>ALMAS VIAJABAN HACIA LA COSTA NOROESTE.</p> <p>BUSCANDO LA ORILLA</p> <p>QUE LAS DEVUELVA AL LUGAR DE DONDE VINIERON.</p> <p>Vemos tomas en movimiento atravesando el paisaje.</p> <p>Corte a blanco.</p>	<p>Vemos el piloto de la avioneta.</p> <p>Se congela el último cuadro.</p> <p>La turbulencia aumenta.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Vemos un túnel que estamos atravesando.</p> <p>Nos acercamos al final del túnel.</p> <p>Vemos tomas en movimiento atravesando el paisaje.</p> <p>Corte a blanco.</p> <p>Fade a negro.</p> <p>Una toma final de la playa con las olas llegando a la orilla.</p> <p>Fade a negro.</p>	<p>PENETRAR</p> <p>EL CAMPO MAGNÉTICO, VOLANDO</p> <p>CON JAULAS FARADAY.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>La turbulencia aumenta.</p> <p>Corte a negro.</p> <p>Vemos tomas en movimiento atravesando el paisaje.</p> <p>Corte a blanco.</p>	<p>Escuchamos una turbulencia.</p> <p>La turbulencia aumenta.</p> <p>Impacto con el agua.</p> <p>Sonido del teclado escribiendo.</p> <p>Sonido de un Powhiri, comienza con un instrumento de viento anunciando una llegada.</p> <p>Escuchamos un sonido de voces que se suman al cuerno.</p> <p>Escuchamos la marea de las olas.</p> <p>Olas continúan a fade out.</p>
---	--	--	--

### **Búsqueda de localizaciones**

La búsqueda de locaciones se realizó con el criterio de que sean localidades remotas, con una población reducida. Para este propósito, la búsqueda se realizó a través del servicio WWOOF NZ. Una plataforma virtual que funciona en múltiples territorios, y que brinda a granjas orgánicas la oportunidad de conectar con individuos que estén interesados en aprender y experimentar cómo se cosecha comida y se crían animales orgánicamente, mientras son hospedados por las familias de estas granjas. (Véase fig. 9)

Este servicio dio la oportunidad de ubicar y conectar con individuos, negocios y familias que viven en lugares remotos, entablar una relación de mutuo beneficio, y así facilitar nuestro acercamiento a la vida en estos lugares.



**Figura 9. WWOOF New Zealand sitio web.**

#### **4.1.3 Plan de trabajo**

El plan de trabajo se realizó en relación a cada locación en la que trabajamos. Debido a que cada lugar tenía sus propios horarios, manera de funcionar, y requerimientos de nosotros mientras nos quedábamos con ellos, cada locación tuvo una única estructura de trabajo. A modo general, se podría decir que el plan de trabajo contempló que diariamente se dedicaran un número de horas al trabajo manual de ayudar con la siembra, cosecha, u otras tareas de la granja. Luego de esa labor, usualmente a horas de la tarde, empezaba el trabajo audiovisual de exploración, el objeto de esta estaría de acuerdo a lo que teníamos a nuestro alcance en cada locación. Después de cada filmación se descargaría el material al disco duro de la computadora portátil, donde se guardaba el material.

#### 4.1.4 Presupuesto

El presupuesto para el proyecto contempló la adquisición de equipos necesarios, además de los que eran de mi propiedad o fueron prestados, costos de producción y gastos de viaje y hospedaje. Los costos de trabajo en edición, diseño sonoro y post producción fueron considerados sin costo. Originalmente, se contempló un periodo de filmación de cuatro semanas, posteriormente, el período de filmación se extendió al rededor de ocho semanas. Gran parte del costo de viaje sería pagado con el trabajo que realizamos en las locaciones donde nos hospedamos. (Véase fig. 10)

Category	Notes	Unit	Price (EUR)
<b>Equipment</b>			
Sound recorder		H1n	105
Portable continuous light		Phottix LED light	70
Camera	(En Préstamo)	Canon 5D Mark II	0
<b>Production costs</b>			
Accomodation and Living		four weeks	570
<b>Travel and Locations</b>			
Petrol			114
Flights		South Island	93
Ferries		Waiheke, Stewart Island, Great Barrier Island, Little Barrier.	220
Food		four weeks	228
<b>Post Production</b>			
Editing			0
Sound Post			0
Video Post			0
		<b>Total</b>	<b>1400</b>

Figura 10. Presupuesto original.

## 4.2 PRODUCCIÓN Y RODAJE

La etapa de producción y rodaje tuvo lugar entre los meses de Abril a Junio del 2021. Durante el viaje a través del territorio de Nueva Zelanda, a través del contacto con personas y familias que nos hospedaron durante ese viaje, encontramos un punto de partida para la documentación de cada lugar. La mayoría del trabajo consistió en una documentación con un estilo de “filmación de guerrilla,” cuando el momento era adecuado y espontáneamente, este aspecto permitió un estilo de trabajo muy dinámico y flexible (Véase fig. 11).



Nuestro primer destino fue Stewart Island, también llamada Rakiura. Aquí hicimos contacto con Sam y Charlotte, una familia con una pequeña granja y dueños del único pequeño super mercado de la isla. Durante la mañana los ayudábamos con las tareas de la granja, mientras por las tardes salíamos por los alrededores con la cámara. La siguiente parada fue a las afueras de Dunedin, al sur de la Isla Sur con Bernie y Christine, que vivían en una vieja iglesia que habían convertido en su casa. Durante esas semanas el ritmo de filmación bajó. Luego, nos dirigimos a Te Anau, el pueblo a las afueras de los famosos fiordos. Durante una semana recorrimos la carretera de Milford Sound y filmamos las vistas de los alrededores, desde las montañas hasta los fiordos. De ahí nos dirigimos al norte, pasando la noche en Lake Tekapo y luego en la ciudad de Christchurch, donde visitamos un pequeño pueblo a las afueras llamado Lyttleton.



**Figura 11. Fotos del viaje y la producción.**

A continuación, nos dirigimos a Nelson, al extremo norte de la Isla Sur, desde donde nos encaminamos a recorrer Golden Bay, empezando por el parque nacional Abel Tasman, que lo recorrimos parcialmente en kayaks y el resto a pie. Después continuamos hacia Collingwood, desde donde seguimos explorando Golden Bay por varios días más. Aquí estuvimos con una pareja de locales que nos indicaron algunos buenos lugares donde filmar. Para continuar el viaje por tierra, era necesario cruzar el estrecho de Cook a bordo de un ferry

entre las islas. Después de unas noches en Wellington, nos encaminamos a Auckland, donde tuvimos un descanso del viaje. Luego de unos días, emprendimos camino hacia el norte. El norte de la Isla Norte es famoso por tener una mayor población Maori que el resto del país. Luego de recorrer la costa este, llegamos a Cape Reinga, al extremo norte de la isla, donde filmamos el lugar del mito del vuelo de los espíritus. Finalmente, descendimos por la costa opuesta, para la última parada del viaje en Hokianga. El estuario está rodeado por diversas pequeñas poblaciones, que se comunican por bote a través del río. Aquí pasamos unas semanas filmando los alrededores y conociendo a la población. Finalmente, nos dirigimos de vuelta a Auckland donde culminó el viaje.

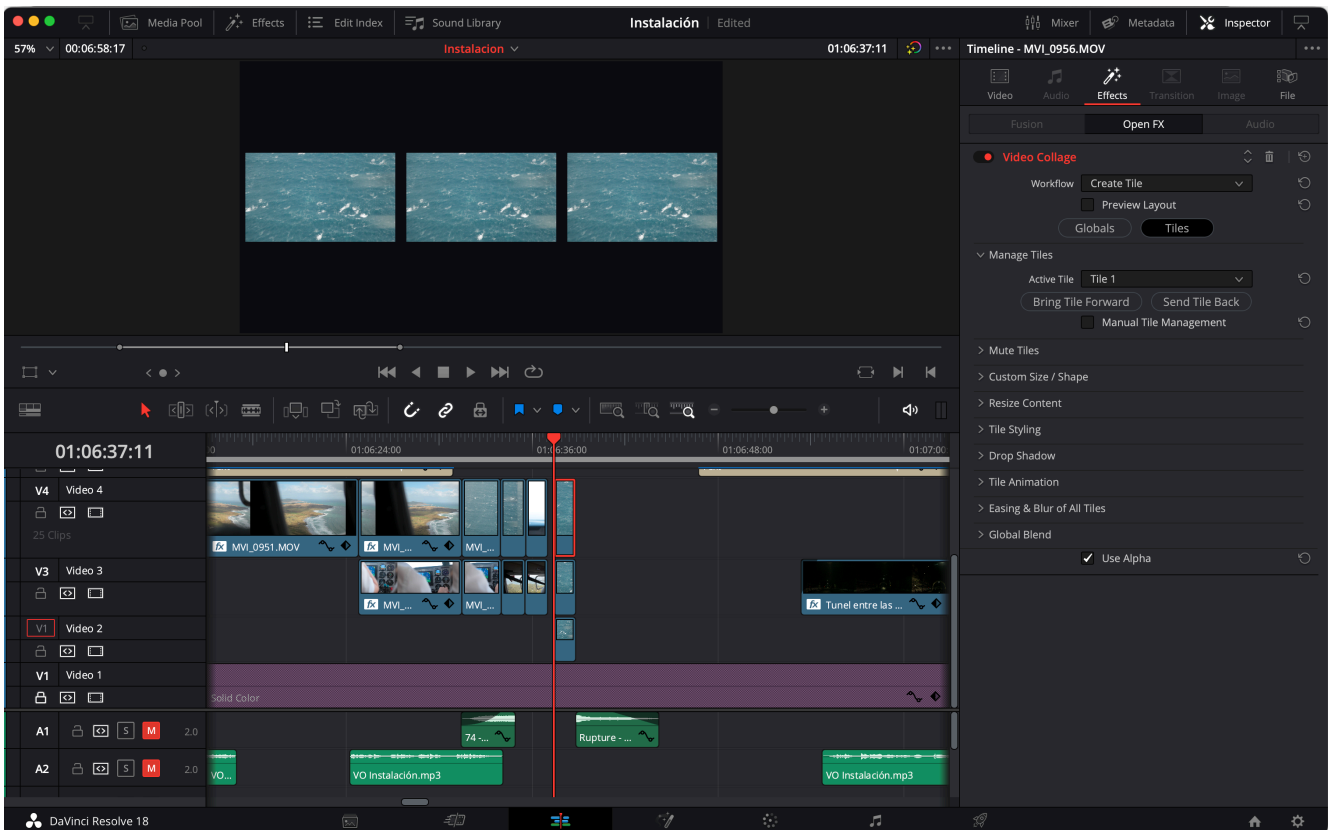
## **4.3 POST PRODUCCIÓN**

### **4.3.1 Montaje**

La naturaleza experimental de la pieza ha definido en gran medida su montaje, del que vamos a desarrollar los siguientes aspectos: el formato de múltiples pantallas, la cadencia, y la presencia del texto como personaje.

El formato de múltiples pantallas determinó el flujo de trabajo del montaje. Al tener disponible más de una pantalla, además de las características de un montaje ordinario, siempre está la opción de usar una, dos o las tres pantallas. El área de proyección no se maximiza, mostrando contenido en todo momento, sino que se deja espacio para la ausencia de imagen y así enfocar la atención del espectador. Para el montaje de tres pantallas se editaron los clips en tres capas en la misma línea de tiempo. Para poder ver los canales de video simultáneamente, a pesar de que el programa de edición Davinci Resolve sólo tiene un monitor para cada línea de tiempo, se utilizó la herramienta Video Collage dentro del programa. La herramienta permite ubicar los clips de vídeo en una sección del monitor; en este caso se separó la pantalla en tercios. (Véase figura 12).

El ritmo o cadencia de la pieza es otro aspecto significativo de su montaje. Desde la filmación del material con encuadres estáticos y poco o ningún movimiento, ya había una intención de montaje. El montaje apunta a crear un ritmo pausado, con cortes largos, dejando que el espectador absorba las tomas lentamente, como cuadros en movimiento. Por momentos, el montaje de la pieza cambia de ritmo, creando secuencias dinámicas que rompen con la naturaleza contemplativa de la mayoría del material audiovisual. Los contrastes en el ritmo a través de la pieza mantienen la atención del espectador, mientras crean un balance en la cadencia del montaje que complementa bien las tres pantallas simultáneas, resultando es una pieza audiovisual que invita a ser percibida de una forma contemplativa.



**Figura 12. Davinci Resolve, Video Collage effect.**

Finalmente, el personaje presente a lo largo de la pieza es el narrador detrás del teclado. Muy distinto a los subtítulos en una película, el texto aquí es un elemento audiovisual más, con su propio ritmo y duración. Además, el texto brinda el único contexto sobre las imágenes, lo que lo hace fundamental en la pieza. Como tal, el texto escrito en tiempo real toma protagonismo en el montaje, por momentos apareciendo solo en la pantalla, y por otros junto a otras imágenes.

### **4.3.2 Efectos Visuales**

Los efectos visuales han sido logrados, en primer lugar, a través del montaje para tres pantallas. La mayoría del material audiovisual ha sido trabajado mínimamente, se aplicó una coloración natural que sigue la línea de documental, y para sostener la sensación de realismo del material. Sólo en pocas ocasiones se trabajó la saturación y los niveles para crear algunas variantes. Más allá del color, vale la pena mencionar los efectos visuales en dos momentos de la pieza.

El primero es la corta secuencia de montaje de fotos superpuestas. Siguiendo la línea de introducir códigos de la comunicación digital en distintas formas, se creó un efecto desarreglando la posición y el tamaño de múltiples fotos. Este collage de fotos fue luego montado velozmente. Con el apoyo sonoro de gotas

de agua naturales y en reversa, se logra un efecto que simula la aparición de ventanas en una pantalla de dispositivo. Sin ningún elemento que sea inherentemente digital, utilizando fotos de animales, paisajes y naturaleza, se introduce un código visual propio de la comunicación digital gracias a la superposición de imágenes y un diseño sonoro acorde.

El segundo momento es la secuencia del viaje recorriendo el territorio. Aquí se introducen efectos visuales en su sentido más usado. La secuencia muestra tomas en movimiento de derecha a izquierda, con un montaje de cortes precipitados que alternan entre pantallas. Aprovechando el montaje veloz de la secuencia, se introducen tomas cortas con fuertes efectos visuales para crear la sensación de una amalgamación entre lo digital y lo analógico. Utilizando efectos como Digital Glitch y Edge Detect en Davinci Resolve, se alteraron algunas tomas de la secuencia, que continúan con el movimiento de la secuencia, pero que llaman la atención por verse distintas a las demás tomas.

En ambos casos, los efectos visuales descritos apoyan el mismo fin: introducir códigos visuales de lo digital.

#### **4.3.3 Diseño Sonoro**

Para el diseño sonoro de Only They Know, se han combinado distintos materiales sonoros como el sonido ambiental en locación, material de archivo, foley y sonidos creados digitalmente. Los elementos sonoros en los que me gustaría detenerme son: el agua, el narrador detrás del teclado, las voces de los mercados y la música y ceremonia Maori.

El agua ha sido un elemento sonoro presente a lo largo de la pieza. Ya que el agua está presente en muchas de las tomas utilizadas en el trabajo, ha sido interesante explorar sonoramente este elemento que, como ningún otro, se nos presenta cotidianamente en diversas cantidades, estados y formas.

En la pieza percibimos el agua en diversas formas. La masa de agua en el océano, como un cuerpo en sí mismo, es expansivo y voluminoso y su sonido es usado para expresar algo grande y vasto. En contraste, el agua en su mínima expresión es la gota, como efecto sonoro es utilizada de una manera más versátil, de manera particular en la escena descrita en la sección de efectos visuales. Más adelante tenemos la lluvia, que a su vez describe el contorno de las plantas y las casas donde cae, y que se utilizó para generar la sensación de distancia y espacio. Por ejemplo, cuando llueve afuera y es percibida desde dentro de una casa.

Por otra parte, el texto que narra la pieza también necesita un sonido. Quería contrastar la ausencia de la voz del narrador, con un sonido mecánico, que denote su acción física, y por ende, que nos acerque a ese narrador enigmático. A través del sonido de su tecleo, percibimos la presencia de quien escribe las palabras que vemos en pantalla, se vuelve la voz del narrador, y por eso se permite ser poco sutil, un teclado presente y percusivo. Otro efecto importante en el diseño sonoro fue el efecto de multitud. Para esto se grabaron paisajes sonoros de varios mercados de comida y de pulgas en Bruselas. La particularidad de estos mercados es que coexiste gente de diversas procedencias que hablan múltiples idiomas, aquí la multitud de gente y el

constante movimiento crean una marea de sonido donde el elemento principal es la voz humana.

Se buscó crear una corriente de voces en movimiento que se escuchen unas encima de otras. Sumando numerosas capas de estas grabaciones se creó un efecto más concurrido y atareado. Estas capas pasan luego por filtros de frecuencias, se les asignó un panning y se les sumó distintos tipos de reverberación. El resultado es un sonido onírico.

Finalmente, la música es fundamental en el diseño sonoro. La pieza abre con un tema cantado por el coro de la escuela Saint Joseph Maori College. Se eligió este tema por su carga emocional por el estilo del coro, con un sonido similar al gospel. Hacia el final de la pieza también encontramos el audio de un Powhiri, una desafiante ceremonia Maori de bienvenida. Esta ceremonia reúne una serie de sonidos característicos Maori, desde el cuerno, el canto y los gritos, muy característicos del Haka.

#### **4.4 ASPECTOS TÉCNICOS**

La presentación de esta pieza en formato de instalación audiovisual, ha determinado algunas características de su producción.

Con el propósito de crear una experiencia cautivante, intrigante e inmersiva, se propone una instalación de tres pantallas en una forma similar a una media luna, creando un espacio envolvente, que invite al espectador a acercarse, y que le permita al mismo tiempo percibir las demás pantallas dentro de su campo de visión. Los ángulos de las pantallas individuales serían entonces: -45 grados, 0 grados y 45 grados (Véase la figura 13).

Además de los tres canales de video, un track de audio estéreo completa el trabajo. El diseño sonoro es reproducido por un par de parlantes, para el canal izquierdo y derecho, ubicados en los espacios entre las pantallas. Los parlantes estarán posicionados en un ángulo similar a las pantallas, lo que creará la posición idónea para el disfrute de la pieza audiovisual: en la intersección de las perpendiculares de los parlantes y pantallas.

Los canales de video deben empezar simultáneamente junto con el canal de audio. Para lograr una sincronía entre tres canales de video y uno de audio estéreo, es necesario centralizar la reproducción desde un programa que soporte la entrada y salida de múltiples canales audiovisuales. Para esto se usará la herramienta Touch Designer. Este poderoso software, nos servirá para generar un circuito simple que articule los múltiples canales y los reproduzca al mismo tiempo. Luego se implementará una forma de llevar tres salidas de video a sus respectivas pantallas. El canal de audio será parte de uno de los canales de video, ya que sólo consta de un canal estéreo.

#### 4.5 INSTRUMENTAL

Para la realización del proyecto se utilizó equipamiento básico, de esta forma se facilitó el trabajo de filmar durante el viaje, un conjunto reducido de equipos permitió filmar sin perturbar lo que ocurría. Este equipo se compuso de Cámara Cannon 5D Mark II, grabadora de mano Zoom H1N, trípode simple Manfrotto, computadora portátil MacBook Pro. Posteriormente, en la post producción se utilizó el software de edición Davinci Resolve 18, herramienta de Motion Graphics Fusion (dentro de Davinci Resolve) y Estación Digital de Sonido (o DAW) Logic Pro.

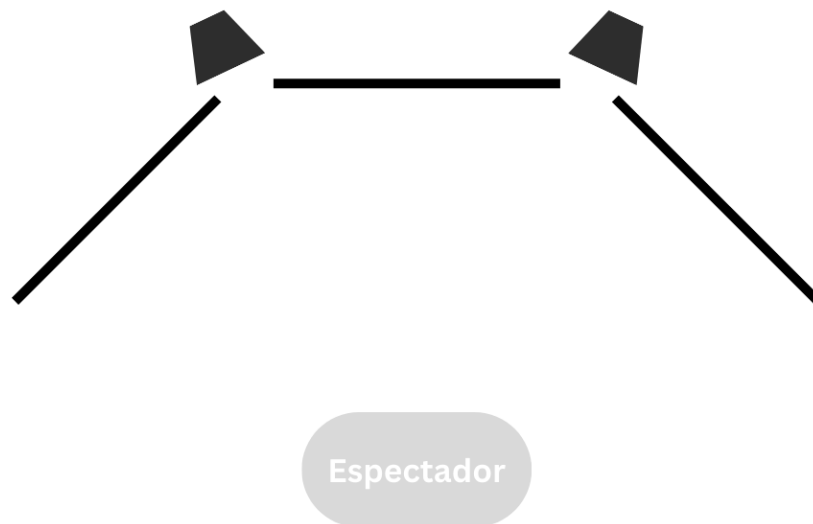


Figura 13. Despliegue pantallas múltiples.

## 5 CONCLUSIONES

Desde un punto de vista personal, el presente trabajo me ha permitido ver mi recorrido y la etapa de mi vida en Nueva Zelanda bajo una nueva luz. Aunque no sea una pieza estrictamente documental, trabajar con un material filmado *in situ*, y la mirada hacia una cultura que me acogió por varios años, me ha servido para aprender y entender esta etapa de maneras distintas.

Así mismo, he aprendido más sobre la cosmovisión Maori de lo que conocí durante mis primeros años en Nueva Zelanda. Tanto su idioma como su cultura están presentes en muchas ocasiones cotidianas, sin embargo es indagando y leyendo que pude conocer más a profundidad la riqueza de su manera de ver el mundo.

Desde el punto de vista de la producción, el proyecto ha sido un ejercicio para pensar las características y posibilidades de un trabajo audiovisual de formas distintas. Me siento afortunado por la libertad creativa que tuve durante la producción, y es algo de lo que he intentado sacar el mayor provecho. Su narración experimental, formato de instalación y estilo de producción, hicieron del proceso algo desafiante, y espero que con un resultado novedoso y coherente. Su producción ha sido también un aprendizaje, por el ciclo de ensayo y error, el proceso de producción audiovisual y las intersecciones entre sus etapas, no siempre en orden cronológico, sino informándose unas a otras sobre la marcha para llegar al resultado final. Esto me permitió disfrutar fluidamente del proceso.

Finalmente, es un proyecto que me trae satisfacción y me alegra terminar. Me anima a seguir recorriendo caminos nuevos y desafiantes, y reafirma mi capacidad como comunicador audiovisual. Ha sido un placer trabajar junto a las personas que acompañaron este proyecto y proceso.

## 6 REFERENCIAS

Candeloro, J.P. (2000) *Docu-fiction: Convergence and contamination between documentary representation and fictional simulation*. (Tesis doctoral, UNIVERSITÀ DELLA SVIZZERA ITALIANA, Italia). Recuperada de <https://web.archive.org/web/20110911104733/http://www.bul.unisi.ch/cerca/bul/memorie/com/pdf/9900Candeloro.pdf>

Cascante G. y Baró S. (2015) *Portraits at The Edge of The World [mini serie web]*. España: Nowness.

Dauman, A. (productor) y Marker, C. (Director) (1962) *La Jetée* [película]. Francia: Argos Films.

Docuficción (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 9 de Julio del 2023, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Docuficci%C3%B3n>

Han, B.C. (2014). *En el enjambre* (1ª ed. digital) Barcelona: Herder.

Han, B.C. (2018). *The Expulsion of the Other* (2ª ed.) Cambridge: Polity.

Hotere, R. (1972) *Te Whiti* [pintura]. Christchurch: Christchurch Art Gallery.

Marker, C. (Productor y Director) (1983) *Sans Soleil* [película]. Francia.

Marta-Lazo, C., y Gabelas-Barroso, J.A. (2023). *Diálogos posdigitales. Las TRIC como medios para la transformación social* (1ª ed.) Madrid: Gedisa.

McQueen, S. (2022). *Sunshine State*. United Kingdom.

Osborne, J. (2018). *Black light/whiteness rests my mind: Evocations of the spiritual in the art and practice of Ralph Hotere and Joanna Margaret Paul*. Recuperado de <https://ourarchive.otago.ac.nz/handle/10523/9593>

Peterson, S.(1987). *Patito's Return from The Reinga* [ilustración]. Recuperado de <https://nzetc.victoria.ac.nz/>

Peterson, S.(1987). *The Separation of Rangī and Papa* [ilustración]. Recuperado de <https://nzetc.victoria.ac.nz/>

Pomare, M. (1987) *Legends of the Maori*. Recuperado de <https://nzetc.victoria.ac.nz/>

Sullivan, D. (2014). *Art of the Real: Hybrid Cinema Timeline*. Recuperado de <https://www.filmcomment.com/blog/hybrid-history/>