

OTRO

Departamento de  
Artes Audiovisuales

FACULTAD  
**DE ARTES**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

TESIS DE GRADO

**Licenciatura en Artes Audiovisuales orientación Guión**

# OTRO

Autor y autoría en el audiovisual en el contexto de Internet y la digitalización de los procesos creativos.

<https://youtu.be/6lEdQpnNXVM>

## **Programa de Tesis Colectivas Interdisciplinarias**

Galmán, Catalina – Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación guión

Peralta Nondendeu, Santiago E. - Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación realización

**Estudiante:** Catalina Galmán - Leg. 63031/1 - DNI 36.906.244 - catagalman@gmail.com

**Tutor:** Prof. Alejandro J. Nigri - alejandronigri@hotmail.com

Agosto 2022

*A mi familia y amigos que asintieron y festejaron a pesar de no entender.  
A Alejandro por la compañía y guía de años.  
A los viernes de películas en casa (al Orson y el Camelot).  
A Santi por el empuje.  
A la fuerza de concluir, siempre, todo.*

*Agradecimientos:  
a mis padres por las lecturas, por el apoyo y por entender,  
a mis hermanos por ser actores, técnicos y académicos primitivos,  
a Alejandro por ser fuente inagotable de preguntas,  
a Tato por sus oídos y paciencia infinita,  
a Santi por la compañía, el aguante y los largos encuentros océano mediante,  
**a quienes entendieron y lucharon por una educación pública, gratuita y de calidad.***

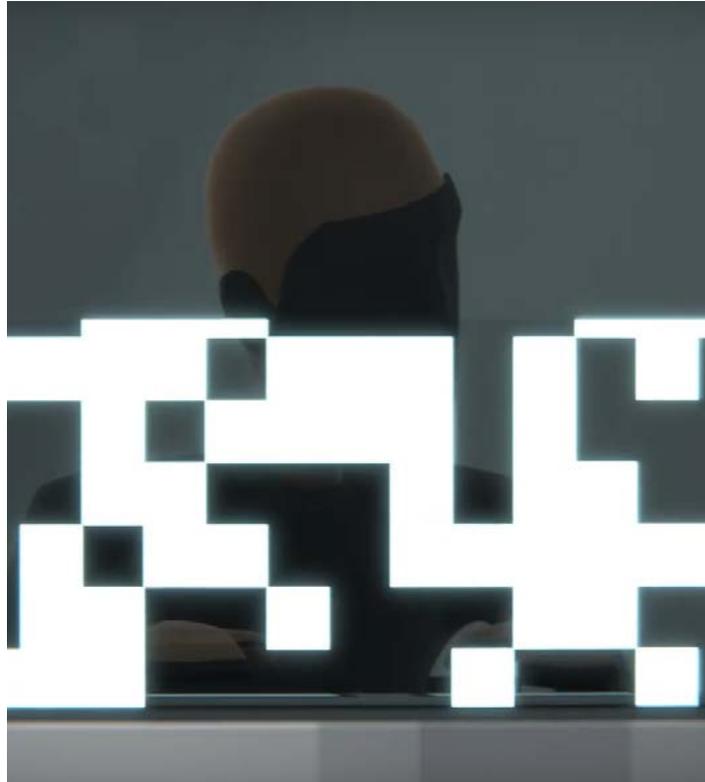
## ÍNDICE

Abstract	Pág. 4
Ficha técnica	Pág. 4
Una película de...	Pág. 5
A propósito del guión	Pág. 6
Autor ¿siempre hubo uno solo?	Pág. 7
Internet, redes y colaboraciones	Pág. 11
El Dominio Público: origen	Pág. 13
Cambia el paradigma ¿Cambia la autoría?	Pág. 15
Referencias	Pág. 17
Bibliografía y videografía	Pág. 17
Anexo	Pág. 19

## ABSTRACTE

¿Por qué se encasilló el proceso creativo audiovisual bajo los mismos conceptos de otras artes de carácter individualistas y menos tecnológicas, en lugar de buscar y debatir sobre sus propias formas autorales? Teniendo en cuenta que el audiovisual ha sido siempre un proceso de creación colectiva, ¿por qué reconocemos como autores solo a individualidades?. Internet y su incumbencia en la producción y distribución logra (re)evidenciar estas problemáticas, “Otro” es una búsqueda de ahondar en estas reflexiones mediante un análisis poético del quehacer audiovisual.

*#Producción #Audiovisual  
#Autoría #Autor #ArteColectivo  
#Poética*



## FICHA TÉCNICA

**Guión y realización:** Catalina Galmán y Santiago Peralta

**Sonido:** Tatiana Paties, Catalina Galmán y Santiago Peralta.

**Música:** Damián Noriega y Santiago Peralta

**Postproducción:** Santiago Peralta

Enlace al cortometraje “OTRO”: <https://youtu.be/6lEdQpnNXVM>

“El cine es- y debe ser- un arte colectivo”  
Milos Forman<sup>1</sup>

Usualmente cuando nos preguntan qué película vimos respondemos “*la de nombre del Director/Directora*”, cosa que no sucede con las series por ejemplo, formato que ganó terreno con la llegada de las OTT cómo ventana de distribución. Desde siempre, a nivel personal, la frase como mínimo me resulta incompleta: siendo el audiovisual una construcción y producto devenido del trabajo colectivo ¿Por qué identificar su autoría con una sola persona, con un individuo específico?

“**Otro**” nació como un proyecto en conjunto con Santiago Peralta, buscando responder a ciertos interrogantes y temáticas que siempre llamaron nuestra atención. El proyecto tiene como tema central Internet y su funcionamiento, sumado a que su desarrollo se produjo de forma 100% digital, buscando exprimir al máximo ciertas características y herramientas disponibles a partir de la digitalización del proceso productivo audiovisual. Desde un comienzo los roles

fueron divididos no sólo por nuestros intereses, sino también por la orientación que cada uno había tomado en la carrera, él realización y yo guión. Enseguida comenzamos a leer, investigar, plantear posibles recortes temáticos, buscar referentes y escribir. El proceso fue largo, pasando por varias versiones del guión, scalettas, diferentes diseños de personaje y escenarios, story-boards y más, hasta llegar a las diferentes versiones finales de los distintos elementos, sobre las cuales trabajamos. En dicho proceso de constante escritura, revisión y re-escritura en sus diferentes formatos, volví a encontrarme con el mismo interrogante: ¿Por qué sólo podía reconocermme como guionista, cuando el trabajo de autoría había ido más allá al de sólo plasmar el relato de forma escrita en las hojas del guión?

Para comenzar, es imperativo aclarar que a lo largo del escrito hablaremos de audiovisual y/o obras audiovisuales, comprendidas bajo el concepto de *Audiovisual Ampliado* acuñado por Marino (2016) donde el Audiovisual Ampliado es “Entendido como el conjunto integrado por los sectores del cine, la televisión abierta y de pago (analógica y digital) y los

servicios online, que cada día cobran más fuerza como jugadores del sector.” Tomo dicho concepto porque logra identificar bajo sí mismo, todas las nuevas formas resultantes de la digitalización y aparición de Internet en los procesos audiovisuales, independientemente de su forma de producción o su ventana de exhibición.

Bajo este mismo concepto y desde sus inicios, el trabajo audiovisual ha sido siempre un proceso de creación colectiva, un producto audiovisual ya sea un largometraje, cortometraje, serie, video, etc, es siempre el resultado del esfuerzo aunado, trabajo y creatividad de un grupo de personas con un mismo objetivo final. No sólo aquellas que trabajan durante la etapa del rodaje que es la más conocida, sino que también es necesario tener en cuenta a quienes participan en la previa y toda su logística y, a su vez, aquellos que, una vez finalizados estos procesos, diagraman cómo ese objeto va encontrarse con sus espectadores/usuarios<sup>2</sup> y terminar de concretarse en dicha unión. Teniendo en cuenta esto, plantear la separación de los procesos y otorgar el carácter de autor a un individuo de acuerdo a si estuvo más

1 En: Tirard, L. (2014). *Más lecciones de cine* (1° ed. 2° reimpr. ed.). Paidós.

2 El uso de ambos conceptos responde a entender el audiovisual como un universo expandido, que abarca diferentes formas y usos más allá del cine y la televisión, consecuencia de los diferentes desarrollos tecnológicos. Por tanto, hablar de espectadores o receptores simplemente no reflejaría la concepción ampliada del audiovisual desde la cual baso mi discurso.

presente en una u otra etapa es, a mi entender, forzar la creación audiovisual a ajustarse a formas o conceptos de autoría derivados de otras artes de índole más individualistas. Si bien fui yo misma, quien realizó (quién tecleó siendo específicos) el proceso de escritura de “Otro”; el aporte de Santiago, sus apreciaciones en cuánto al argumento, pero también la implicancia de ciertos limitantes técnicos a la hora de poder realizar el corto, modificaron de forma radical esa escritura, y es imposible diferenciar sus aportes de los míos.

Es importante entender que el término de autor/autoría, con el que trabajaremos y reflexionaremos a lo largo de este escrito, es pensado desde un plano artístico-poético (éste último termino derivado de *poiesis*<sup>3</sup> (ποίησις), creación) y no simplemente desde su costado jurídico. Hoy en día, al hablar de ambos conceptos, automáticamente caemos en las concepciones jurídicas de los mismos sin tener en cuenta que “es la práctica artística a través de la historia la que confirma y explica la clase de derechos que el autor-artista ha considerado y establecido como propios” (Camps, 2007, p.11)

Primeramente, debemos advertir que para el desarrollo de un sentido jurídico el concepto debió ser acuñado culturalmente, nuestras leyes surgen de nuestra realidad, es decir son siempre posteriores a las definiciones y apropiaciones culturales. Y dado que reglan nuestro accionar y derivan del mismo, indefectiblemente el concepto de autor para el cuál se preveeran garantías y derechos compartirá características y responderá a accionares propios de la cultura reinante, en nuestro caso de la cultura occidental. Como menciona Raffo (2010, p.20) “En todo fenómeno jurídico hay siempre un dato prenortativo –de conducta compartida- del cual las normas, con mayor o menor fortuna en su redacción tratan de hacerse cargo”. Teniendo en cuenta dicha interrelación, me permito entonces cuestionar las formas y aspectos que ambos conceptos toman dentro del mundo audiovisual, basada en el proceso mismo de creación y concreción de un proyecto propio, en este caso es la realización de “Otro”. Porque es el hacer artístico no sólo una manera de impulsar la reflexión, sino también la forma de tratar de encontrar respuestas, o seguir ahondando en los diferentes matices y dudas que de allí surjan.

*“Las características de un medio no dictarán si éste puede o no tener autores, sólo como la autoría puede funcionar en su interior”*

*C. Paul Sellors*

Durante toda la carrera se enfatiza, desde el comienzo, que como futuros artistas audiovisuales, es necesario entender el guión como la primera instancia de reflexión audiovisual. No como una lista de planos a grabar, ni como una estructura de base: **el guión debe y tiene que ser un proceso de escritura audiovisual**. Según algunos autores sin embargo, el guión no es más que un objeto pasajero, así, Anne Huet (2006, p.13) va a decir que “es el punto de partida del trabajo de la película, pero en sí mismo no es un «objeto artístico»”, afirmación con la cual me voy a permitir disentir, ya que entiendo el guión como una instancia primitiva de indagación en los aspectos técnicos propios del quehacer audiovisual que permite reconocer los elementos y herramientas para generar un discurso coherente que permita exponer el argumento deseado. Limitarlo, entonces, a

<sup>3</sup> Término griego que significa “creación” o “producción”, derivado de *poieō* (ποιέω), “hacer” o “crear”.

## AUTOR, ¿SIEMPRE NUEVO UNO SOLO?

una simple instancia previa o de base, como un puente hacia un “objeto superador” conlleva cierta perspectiva del trabajo del guionista y pre-conceptos en cuánto a la realización audiovisual que me gustaría contraponer al proceso de realización de nuestro cortometraje “Otro”.

Concebir el guión como una herramienta audiovisual es entender que

El guionista no busca solamente palabras, frases, acciones, acontecimientos; busca también – quizás ante todo y en cualquier caso al mismo tiempo- imágenes, encuadres, sonidos particulares [...] Toda esa búsqueda, que se comparte con el director forma parte de la escritura [...] El cómo apoya al *porqué*, a veces incluso lo adelanta, lo provoca, lo exige. (Carrière & Bonitzer, 1998, p.33)

Consecuentemente, debemos abandonar la mirada que presenta al director como un traductor de las palabras de un otro, en este caso el guionista, a imágenes y sonidos, y en la cual sólo aquellos que logran englobar bajo si mismos, en mayor o menor medida, el proceso de escritura y realización pueden ser considerados artistas.

El trabajo en la etapa de preproducción, es un trabajo colectivo. En ese sentido, sin Santiago, que fue quien llevó a cabo el modelado y animación del personaje y los escenarios, y quien advirtió por ejemplo, que la simulación de un tren era muy difícil de lograr y llevaba muchas horas de render de las cuáles no disponíamos; esa idea no hubiese terminado de mutar en containers dispersos en un universo sin espacialidad arriba- abajo, permitiéndonos también reflejar la sensación de infinitud, de “no lugar” necesaria, a nuestro entender, para reflejar metafóricamente la existencia espacial de Internet. Entiendo entonces, que el guión es una forma del audiovisual y que, como menciona Filippelli “no tiene otra especificidad que los problemas específicos del cine” (2008, p.45).

*“...Lo cierto es que las obras existen, sin embargo, el autor sólo existe si se le conoce”*  
Teresa Camps

Ahora bien, a partir de lo expuesto se refuerza la duda inicial ¿por qué reconocemos como autores solo a individualidades? A estas alturas me parece interesante y necesario hacer un breve repaso por el devenir histórico de los conceptos de autor y autoría, para poder luego ejemplificar con formas concretas aquellas zonas en las que, creo, se refleja la incapacidad de poder clasificar las obras audiovisuales bajo estos conceptos.

En un comienzo la figura de autor no era reconocida por la sociedad, ya que el lugar del arte era diferente al que le concedemos hoy en día. Numerosos son los historiadores de arte que afirman que durante la Edad Antigua, aquello que hoy consideramos como obras de arte primitivas perseguía una función utilitaria en contraposición a la función simbólica que hoy le atribuimos a las denominadas “obras artísticas”.

Todos los indicios aluden a que este arte servía de medio a una técnica mágica y, como tal, tenía una función por entero pragmática, dirigida totalmente a inmediatos objetivos económicos. [...] El arte no era, por tanto, una función simbólica, sino una acción objetivamente real, una auténtica causación. (Hauser, 2014, p. 10)

extraestético.[...] Para el pensamiento de la Edad Media no existen, en relación con la religión, ni un arte existente por sí mismo, despreocupado de la fe, ni una ciencia autónoma. El mismo arte, por lo menos en lo que se refiere a su efecto de difusión, es incluso el más valioso instrumento de la obra educativa de la Iglesia. (2014, p.)

asociada a los esclavos y estratos sociales más bajos. En cambio durante el Renacimiento, el interés económico-comercial que ganan las obras para la sociedad, sumado a la explosión de la concienciación del individualismo que va a encontrar su máxima expresión en la idea del “genio”, van a acompañar el surgimiento de la figura del artista romántico, avalando así su emancipación.

Considerando estas características, es de entender la ausencia de firmas o adjudicaciones, la falta de reconocimiento de “paternidad” de dichas obras, el arte era una herramienta utilizada con fines determinados, la importancia no radicaba en la obra en sí misma, sino en las consecuencias que su realización podía traer. Entonces, sacando del centro la obra, pierde importancia el quién la realiza.

Habrán quienes refuten esto, argumentando que será durante la Grecia Antigua donde los artistas comiencen a firmar sus obras. Con riesgos de no desviarnos del eje central de este repaso, voy a valerme de las ideas de los Wittkower (2021, p.13) cuando mencionan que si bien

Será, entonces, en los fines de la Edad Media y con el comienzo del Renacimiento donde se darán algunos hitos importantes para el surgimiento de la figura del Autor como la conocemos hoy en día. El fin del mecenazgo y los gremios como lugares únicos de formación artística, la importancia de la individualidad y subjetividad del Artista plasmadas en la obra y la firma como marca de originalidad, harán que el arte abandoné la burbuja de la artesanía y el saber técnico, para pasar a ser “el Arte”<sup>4</sup> y tener un finalidad en sí mismo. Siguiendo de nuevo a Hauser (2014) debemos resaltar que

Pasamos de un arte utilitario en la Edad Antigua a uno simbólico, de carácter mayormente documental y/o decorativo, y completamente anónimo, durante la Edad Media. Como menciona Hauser

Dos veces en la historia del mundo occidental advertimos el hecho de que los que se dedicaban a las artes visuales fueron elevados desde el rango de meros artesanos al nivel de artistas inspirados: por primera vez en la Grecia del siglo IV, y de nuevo, en Italia, en el siglo XVI.

La diferencia va a radicar en que la sociedad griega, a pesar de reconocer a autores filosóficos y literarios, sigue entendiendo la actividad manual como una de menor grado,

En el momento en que la religión deja de dominar en todos los campos de la vida intelectual, centrándolos en sí misma, aparece la idea de la autonomía de las

Para la Antigüedad clásica la obra de arte tenía ante todo un sentido estético; para el cristianismo, este sentido era

4 Nótese el uso de mayúsculas para nada aleatorio o vago: en esta etapa histórica se va dar la institucionalización del Arte, y tantos los individuos que en él participan como el Arte en sí pasarán a tener un reconocimiento superior por parte de la sociedad.

diversas formas espirituales de expresión, y resulta también imaginable una forma de arte que tenga en sí misma un sentido y su finalidad.

Su función, así, será mayormente estética, pasará a ser entendido como un vector para la formación del gusto y la sensibilidad estética, tomando entonces una función educativa. Este cambio va a impulsar la importancia del rol del Artista como autor, hasta ese momento ausente en la sociedad.

En paralelo, surge la imprenta de Guttenberg, y con ella la posibilidad de “[...] reproducir textos firmados por un autor e imágenes creadas por grabadores e ilustradores, se planteó en primer lugar los derechos de reproducción [...]” (Camps, 2007, p.25). Estas formas de proteger a quienes realizaban reproducciones, fue el puntapié inicial para generar formas de regulación de la autoría (que luego se extenderían a las obras visuales), y que derivarán en los dos paradigmas reinantes a la fecha cuando pensamos las legislaciones sobre Propiedad Intelectual: el Derecho de Autor y el Copyright. No podemos dejar de lado otro cambio importante en la época, como es la inserción del Arte en la esfera económica, en el sistema capitalista, impulsada no solo

por la nueva capacidad de reproducción, sino también por lo arriba mencionado, el papel del genio y la “originalidad” de la obra. Durante toda esta etapa, la relación entre espectadores y artistas era completamente desigual a favor de los segundos, muy pocos tenían el acceso y la formación necesaria para poder crear. Y será justamente, buscando equiparar y regular una característica de la realidad reinante (como mencioné en un primer momento en este texto) que van a surgir los conceptos de propiedad intelectual y derechos morales de los autores.

Más adelante, en el pasaje del Renacimiento a la Modernidad, podemos resaltar los grandes desarrollos técnicos en la esfera artística, con la aparición y evolución de la fotografía y el audiovisual, entre otros, como detonantes de nuevos paradigmas de producción artística, “el rápido desarrollo de la técnica no sólo acelera el cambio de las modas, sino también las variaciones en los criterios del gusto estético” (Hauser, 2014, p.629). Como bien sabemos, el Arte entonces toma una nueva dirección, aparecen las vanguardias, los artistas empiezan a considerar sus capacidades revolucionarias y la actividad creativa empieza a funcionar como la antítesis del sistema, a evidenciar las rupturas para con el mismo. Benjamin

(2019, p.6) va a asociar este hecho con la reproductibilidad técnica del Arte y la muerte de su aura, porque “se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber en la política.”

Aquí quiero subrayar lo que sucede en la esfera audiovisual: apareció la Crítica como forma de análisis y acreditación de los films. Lo que Naremore (2004) llamará “Auterisme” que va a trasladar hasta el día de hoy la idea del director como autor máximo en una obra audiovisual, comparándolo directamente con el autor literario, se “hablaba metafóricamente de la cámara como una lápizera, de la pantalla como un trozo de papel, y del director como un autor.”(Naremore, 2004, p.3). La explosión del individualismo, antes mencionada, en el Arte se va a traducir con el enaltecimiento de la figura del artista, entonces la crítica va a poner especial énfasis en conocer e indagar sobre el contexto socio-cultural en el que éste desarrolla su tarea creativa y cuál es su bagaje biográfico, entendiéndolas como piezas fundamentales a la hora de analizar y comprender el discurso artístico. Aún cuando las herramientas de producción son cada vez más accesibles, la diferencia entre artistas y público sigue

siendo marcada, y será solo bajo el aval de las instituciones especializadas y la crítica, cómo las diferentes producciones culturales van a ser consideradas verdaderas “obras de arte”. De esta forma empezamos a ver que la individualidad autoral, no es innata del arte en general, pero mucho menos del audiovisual, que nace colectivo y en las ferias, como mencionan los hermanos Lumiere, y que va a encontrar en la figura del *Autor* una firma que habilite su institucionalización y reconocimiento.

Finalmente, llegando a nuestros días, entre el fin de la Modernidad y el devenir de la Posmodernidad, aparece un elemento netamente disruptivo, Internet. La red de redes va a permitir tanto un mayor acceso y distribución por fuera de las esferas institucionalizadas del Arte, como así también un mayor acceso a las herramientas de producción, como bien retoma Camps (2007) las palabras de Alsina

La nueva propuesta es interactiva, participativa y de comunicación, ideas centrales en el arte del siglo XX. Estas ideas implican cambios que llevan de una concepción de la obra cerrada a la obra abierta, de una concepción de objeto estático a un proceso dinámico, de la concepción del autor genial, a la

concepción del autor como productor o hacia la muerte del autor, hacia la autoría distribuida o colectiva, e incluso, de la concepción del artista como genio a la figura del artista como iniciador de procesos de comunicación, a menudo sociales y políticos.

De esta forma, contrariamente a lo que sucedía en los períodos anteriores, la relación entre cantidad de artistas/productores y espectadores pone a los primeros sino en mayor nivel, al menos en el mismo.

A nivel académico-filosófico son varios los autores que van a empezar a indagar en los conceptos de autor y autoría, quizás los más conocidos sean Roland Barthes con su texto “La muerte del autor”(2000) y Michelle Foucault con “¿Qué es un autor?” (1969). De ambos me gustaría rescatar la idea de que no podemos identificar dicho término con una persona o un individuo en singular, sino más bien es necesario pensarlo como una función discursiva, “En una palabra, se trata de quitarle al sujeto (o a su sustituto) su papel de fundamento originario, y analizarlo como una función variable y compleja del discurso” (Foucault, 1969, p.32). Para estos pensadores es necesario indagar la existencia del “autor” en

los límites del relato con la realidad, no existe en uno u otra, sino más bien en la fractura misma que los separa, es un modo de ser del discurso. Logran quitarle así el carácter fundante al sujeto, y empiezan a estudiar también el papel del espectador, no como un ente estático que simplemente visiona, sino más bien como una etapa de clausura, bajo estas nuevas formas de producción “la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito” (Barthes, 2000, p.5), será entonces el lector/espectador/usuario quien cierre y determine un significado a la relación de significantes propuesta por esa función autoral.

La finalidad de este breve repaso en el devenir del concepto es comprender por que me resulta imposible hablar de autoría de un solo elemento o una parte en el audiovisual. Refleja de forma clara y precisa la construcción y, por consiguiente, la intencionalidad del concepto de Autor impuesto en las diferentes formas de producción artísticas, y permite también ver como al momento del surgimiento y posterior

institucionalización del audiovisual como nueva forma de Arte, se aplica dicho concepto haciendo caso omiso a las características de esta nueva forma de producción.

Comprender el trabajo audiovisual creativo como colectivo y no simplemente como cooperativo, en donde cada parte aporta a una obra final, indisoluble, imposible de ser dividida en los diferentes elementos que la componen (porque estos carecerían de sentido). Y, en paralelo, entender la autoría como una función, un modo de ser frente al discurso, conlleva entender el audiovisual como la resultante de un proceso de producción con múltiples intervinientes que van a hacerse eco de esa “función de autor” en distintos momentos y con diferentes formas de aporte, siendo estas imposibles de ser desarticuladas en las partes que cada uno de esos autores aportó. Podemos, además, pensar que en un primer momento la función autoral será ocupada por el equipo realizador, cada uno desde su área de conocimiento aportando y modificando al discurso final; y en una segunda instancia por el público, quien terminará de concretar uno de los tantos significados posibles.

## INTERNET, REDES Y COLABORACIONES.

*“Internet no es el lugar del flujo de información, es una máquina que detiene e invierte ese flujo”*  
Boris Groys

Internet favorece de manera casi irrestricta la participación en la creación colectiva. “Otro” es un proyecto resultado en toda su extensión de estas facilidades brindadas por internet, en ningún momento fue desarrollado de forma analógica, y aquí no hago solo referencia al modo en que nos comunicamos (que no fue más que un constante ida y vuelta de datos por redes), sino también a decisiones del ámbito de la producción y desarrollo del corto. Por ejemplo, la totalidad de los sonidos utilizados fueron trabajados desde bancos de sonidos con licencias Creative Commons(CC): materiales que son autoría de colegas al rededor del mundo, colocados por ellos a disposición en bancos gratuitos y de los cuáles pudimos hacer uso, modificándolos y variándolos a gusto y necesidad para poder construir el espacio sonoro de “Otro”. Dicha decisión, un universo sonoro donde las fuentes sonoras

no tienen los típicos sonidos a las que son asociadas y no responden a las características de una “estética tecno”, fue una búsqueda pensada desde un comienzo para sumar a la verosimilitud del relato, a la construcción de ese neo-espacio, explotando, no sólo, la capacidad misma de la animación, en donde la construcción sonora tiene un juego más amplio, sino también porque consideramos necesario, como autores/realizadores, que el universo sonoro no estuviese atado a la “realidad” o los sonidos que aparecen en audiovisuales sobre la temática trabajada.

De esta manera, desde la escritura misma tratamos de reflejar esta búsqueda sonora y fue una decisión estética planteada desde la preproducción y el guión, en conjunto también con Tatiana, quien desarrolló la mezcla y edición final de sonido. Para su trabajo realizamos una nueva re-escritura del guión, una especie de storyboard con anotaciones sonoras a partir de los resultados de nuestros encuentros digitales y puesta en común de lo que ella interpretaba de la animación y el bosquejo sonoro que habíamos armado<sup>5</sup>. Esta re-escritura, también tipeada por mí, no es en lo más mínimo de mi autoría individual.

5 Material disponible para consulta en Anexo: Guión Sonido

Allí se ve el trabajo colectivo de, en este caso, tres realizadores audiovisuales buscando concluir con un objetivo final. Volvemos aquí a ejemplificar lo planteado anteriormente, las problemáticas del guión son, y deben ser, problemáticas del lenguaje audiovisual, y en la producción y resolución colectiva de estas es imposible, y carece de sentido, delimitar los aportes que cada individuo realiza.

En tanto espectadores la obra se nos presenta como una totalidad, porque así lo es, no buscamos discernir los diferentes elementos de la banda sonora, las luces y su disposición, los movimientos de la cámara, etc. Hacemos una lectura totalizadora de imagen y sonido, guiados por las construcciones semánticas propuestas por los realizadores para poder generar un sentido. Esos sonidos que elegimos, aparentemente sin autor, fueron también re escritos, en cierta forma, adaptados y remixeados para construir nuestra propia versión, para pasar a ser un elemento más de un todo superador, su significado por si solos puede ser completamente diferente. Por ejemplo, para las teclas usamos sonidos de una goma, pero una vez insertos en el

mundo de “Otro”, abandona ese significante y gana uno nuevo, no se elimina el anterior, sino que se suma a su multiplicidad. Esto gracias a que internet logra poner a disposición y al alcance de todos una cantidad incalificable de herramientas y materiales, y en cierta manera permite que pensemos la producción y el acceso a las obras y a la cultura de formas diferentes a las tradicionales.

En línea con estas posibilidades digitales, otra de las decisiones de producción fue trabajar con softwares *open source*<sup>6</sup>, tanto para el modelado y animación, como para la postproducción y ensamblado final. Muchos autores y pensadores, entre ellos Foucault en su texto ya mencionado “¿Qué es un Autor?” (1969), sostienen que es imposible separar y analizar a los autores por fuera de su contexto histórico y social. Consecuentemente, podemos afirmar que seguir pensando y analizando los procesos de autoría contemporáneos desconociendo las influencias y modificaciones que trajo Internet al audiovisual ampliado resulta, por lo menos, absurdo.

Como con el sonido, el uso de herramientas open source nos permitió también optar por referencias de nodos y estructuras de personajes y elementos, como así también ciertas texturas. Modificando ese código inicial, capacidad resultante del carácter *open* de los softwares usados, los adaptamos para conservar los aspectos que nos servían para guiar la lectura del corto y obtener como resultantes elementos adaptados a las necesidades de nuestro relato. El código de barras, en constante modificación, que tiene cada container, es uno de dichos elementos resultantes de modificaciones a creaciones previas. El nodo inicial respondía a un movimiento azaroso de formas disimiles (Imagen 1 y 2) y fue adaptado para que responda a formas similares, y de manera más organizada.

De este modo, Internet pone en evidencia, una vez más, el carácter colaborativo y colectivo del quehacer audiovisual. En general, las obras dejan de ser un todo cerrado, único y finito, para pasar a ser abiertas, multifocales y procesuales. Siguiendo con el análisis de la autoría en estos casos, Naremore (2004, p.16) menciona esta nueva perspectiva, habilitada

6 Softwares Open Source son aquellos en los que todos pueden ver el código fuente, modificarlo y distribuirlo de la forma que consideren conveniente. Es decir que son desarrollados de forma colaborativa y descentralizada. Hoy en día la filosofía Open Source no implica solamente el desarrollo de softwares informáticos, sino que las comunidades que trabajan bajo estas formas de pensamiento lo aplican a diferentes formas de producción y resolución de problemas en comunidad.

por la digitalización, como una nueva forma de trabajar de los artistas: "Muchos grandes artistas posmodernos adoptan una estrategia similar, más como bricoleurs que como creadores, ellos hacen nuevos textos a partir de motivos prestados o retro, ironizando sobre su propia originalidad" . El cortometraje en cierta manera, como venimos comentando, funciona de esta forma, son numerosos los elementos que, disponibles en la red, hemos podido remixear para generar nuestro propio relato.



Imagen 1: Representación gráfica del nodo utilizado para generar los códigos de barras.

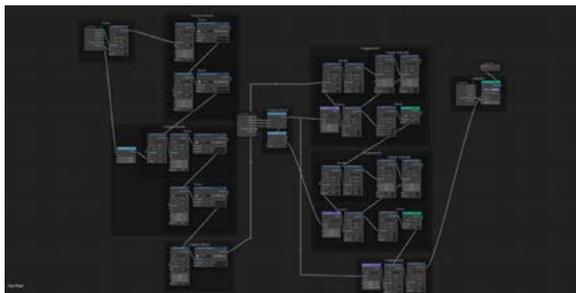


Imagen 2: Mapeo del nodo CC "Recursive Subdivision Geomtrynodes" de Ben

## EL DOMINIO PÚBLICO: ORIGEN.

*"Porque las obras de arte no provienen de nacimientos individuales y solitarios; son el resultado de muchos años de pensamiento común, de pensar junto a otros, porque es la experiencia colectiva la que habla a través de la voz individual."*  
Virginia Woolf

"Otro" es una alegoría, un relato metafórico sobre el sistema de ingesta de datos en internet, los usuarios y la capacidad de fractura con ese sistema. Como todo relato, no surge de una hoja en blanco, es más bien un recuento de muchas charlas, lecturas, visionados y concepciones, todo junto. Es el resultado de debates interminables, de ideas varias escuchadas o construidas a partir de lo que escuchamos, leímos, pensamos. Si algo caracteriza al concepto de autor romántico, adoptado por las Artes y puesto en tela de juicio aquí, son la individualidad y la originalidad. Sobre ésta última también me permito distanciarme, ya que la originalidad en dicho concepto se entiende como principio absoluto, como un inicio determinado, pero como se menciona

anteriormente, entiendo que toda idea deviene y se desarrolla en un contexto socio-histórico determinado, y es parte del bagaje cultural de los creadores. Estas concepciones están relacionadas con la visión oriental sobre el origen de las creaciones, "El pensamiento chino no se caracteriza por concebir la creación a partir de un principio absoluto, sino por el proceso continuo sin comienzo ni final, sin nacimiento ni muerte."(Byung-Chul,2016, p.13)

Para el cortometraje , necesitábamos reflejar la característica de actante de Internet, aún cuando no es un personaje en sí mismo, pensado como espacio tampoco podíamos delimitarlo. Por eso decidimos jugar con la relación de aspecto de la pantalla comenzando en un formato 1:1 que permite cierta proximidad con el personaje, pero a su vez limita el espacio visible, generando un fuera de campo, a la vez, amplio y desconocido para el espectador, habilitado mediante la construcción sonora. Para terminar en la conocida relación 16:9 donde se nos devela este nuevo universo, que parece no tener fin, ni comienzo, un lugar sin origen.

Con este mismo objetivo, decidimos valernos también de planos con re-encuadres internos

constantes y la amplitud de los mismos, que en términos generales, va creciendo a medida que avanzamos en la narración. El espacio deja de ser sólo un lugar dónde el personaje acciona para pasar a condicionar esas acciones, pasa a ser así un actante. Desde las características visuales, buscamos generar espacios amplios aún en los espacios cerrados, apoyándonos en una estética minimalista y tratando de dejar, en cierta forma, sin determinar la localización, es decir que no se distingan un arriba o abajo determinados. Y desde el costado sonoro, se plantea una reverberación poco clara, permitiendo jugar con esa neo-espacialidad propuesta. Todas las decisiones fueron pensadas y trabajadas a partir de los referentes, como los videojuegos “Inside” y “Limbo”, donde la estética minimalista, no sólo de la puesta en escena, sino de características más ligadas a la animación, como el uso de pocas texturas y formas poligonales simples, hacen a una sensación espacial de amplitud.

Estos ejemplos permiten evidenciar otro de los conflictos resultantes de pensar la autoría de forma individual en construcciones colectivas: se extiende, en lapsos inusitados de tiempo, el paso de las mismas a lo que conocemos

como Dominio Público. Legalmente en nuestro país una obra queda en dominio público una vez pasados 50 años de la muerte de su autor<sup>7</sup>. Si pensamos que en un audiovisual como mínimo tenemos tres autores (guionista, productor y director) la disponibilidad de un audiovisual en el Dominio Público tomará como mínimo una centena de años desde su debut. Lejos aquí de querer hacer una análisis de las reglamentaciones y leyes que rigen las producciones creativas, es necesario poner el foco en que creamos a partir de nuestro acervo cultural, ¿y qué es el Dominio Público, más que el gran acervo cultural de una sociedad?

Internet liberó en cierta forma ese acervo: hoy en día el acceso a obras, sea cual fuere su tipo, no podemos decir que es ilimitado, pero los límites poco a poco van diluyéndose. Permitted resaltar o, quizás para algunos, comenzar a entender la creación artística alejada de la idea de genio creativo, para pensar a los artistas como sujetos situados que crean desde una base, entonces “la creación no es un *acontecimiento* repentino, sino un proceso dilatado, que exige un dialogo intenso *con lo que ya ha sido* para *extraer* algo de ello. El constructo del original borra lo que ha sido, aquello anterior de lo cual se *extrae*

algo.” (Byung-Chul, 2016, p.26)

Una autoría individualista y romántica atada a la idea de dones creativos innatos, no permite siquiera ver el problema del Dominio Público, porque desde dicha perspectiva habrá siempre un original y copias, siendo estas últimas de valor artístico nulo. Sin embargo el repensar la autoría como un todo procesual en constante evolución, del cual pueden participar una o varias individualidades, en donde la copia, el remix, la yuxtaposición y puesta en diálogos de obras ya existentes con nuevos elementos o nuevas obras, abre algunos de los interrogantes antes planteados. Siendo, estas últimas, prácticas habituales y facilitadas con la incorporación de Internet y la digitalización en los procesos de producción artísticos.

En relación a esto, Barthes propone pensar los textos, en este caso las obras, como “[...] escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que unas con otras establecen un diálogo, una parodia, un cuestionamiento; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector” (Barthes, 2000, p.4) Sin querer extenderme

<sup>7</sup> La cantidad de años varía dependiendo del tipo de obra a la que nos referimos, aquí nos centramos en obras audiovisuales en Argentina específicamente. Para más información se puede consultar <https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/propiedad-intelectual>

demasiado, me parece pertinente retomar esta idea del autor, en la que el lector empieza a tener un lugar de cierre, para contraponerla con la actualidad y pensar a los espectadores/ usuarios como ese lector que recoge esa multiplicidad, y que gracias a los avances tecnológicos, pueden transformarse hoy también en autores, agregando así una nueva arista a la problemática de la autoría en la era digital.

## CAMBIA EL PARADIGMA ¿CAMBIA LA AUTORÍA?

A lo largo del proceso de creación de “Otro” como durante todo el análisis que se viene realizando a la luz de los conceptos de autor y autoría, podemos notar que los momentos de cambios en el paradigma de creación artística siempre tuvieron su consecuente eco en las concepciones y formas de ser, de concebir los procesos autorales. Encontrando un primer momento de ruptura con este lineamiento con la aparición y consiguiente establecimiento del audiovisual como una forma de arte. Si lo entendemos como un arte que permite engoblar en una misma obra diferentes “tipos” de obras, encontramos ya en su génesis un primer problema ¿Por qué se buscó encasillar el proceso creativo audiovisual bajo los mismos conceptos que otras artes, de carácter más individualista y menos tecnológico, en lugar de buscar y debatir sobre sus propias formas autorales, reflejando las características propias de un arte mediado?

Sumada a esta problemática de arranque, donde en busca de una legitimación institucional se trata de hacer encajar conceptos que en

nada responden al modelo de producción propio del audiovisual (recordemos aquí que el audiovisual surge en las ferias como simple herramienta de entretenimiento por fuera de las instituciones artísticas), aparecen la digitalización e Internet. Consecuentemente, un nuevo cambio de paradigma, revolucionario en todos los niveles socio-económicos; cambiando no sólo los procesos de producción, distribución y exhibición del arte en todas sus formas, sino también las modalidades de consumo y sus concepciones filosóficas. Poniendo en jaque, una vez más, los conceptos de autor y autoría. ¿Cómo determinar en dónde finaliza el proceso de producción y cuándo comienza la recepción? ¿Hay en la lectura un acto de autoría? ¿El audiovisual, en tanto arte colectiva, puede ser pensada como la suma de elementos de autoría individual? ¿Porque seguir pensando la autoría de forma analógica?

Luego de esta revisión de teorías y conceptos, y el trabajo de análisis del proceso creativo de “Otro” bajo los mismos, lejos estoy de llegar a una conclusión o encontrar respuestas para los interrogantes aquí planteados. Considero esencial continuar con este debate y hacerlo patente para mis colegas, en tanto artistas es indispensable revisar la relación con nuestras

obras, como así también, con el proceso creativo, su relación con la cultura y nuestro lugar dentro de la sociedad como agentes culturales. Siendo más específicos, en el campo audiovisual, es de suma importancia reconocer su carácter colectivo, y trabajar en pos de reflejar dicha característica en las obras resultantes y los procesos de comunicación de las mismas y su encuentro con los espectadores/usuarios.

Por último, considero importante que estas problemáticas se planteen desde el proceso mismo de producción, debido a que son inherentes al quehacer artístico. Buscando así que el análisis y debate no venga desde enfoques ajenos, como la filosofía o la sociología, porque son interrogantes que en mayor o menor medida derivan y van a modificar nuestras formas del hacer. Para ello debemos abandonar la “actitud estética” en el análisis artístico, es decir dejar de lado un análisis centrado en lo que Kant va a denominar como la “experiencia estética”; en la cual la obra es un vehículo para la educación del gusto y el juicio estético, y por lo tanto dicho análisis responderá a la perspectiva del espectador/usuario y al consumo artístico. Para centrarnos en un análisis desde la perspectiva poética del arte, es decir desde la perspectiva de su

producción, pensando al arte como *poiesis* o *techné* (como se mencionó al comienzo de este texto). Groys (2014, p.14) propone dicha forma de análisis porque considera que “Hoy en día, hay más gente interesada en producir imágenes que en mirarlas. En estas nuevas condiciones, la actitud estética obviamente pierde su antigua relevancia social.” Por ende, es necesario que como artistas comprendamos nuestros procesos de producción también como procesos de conocimiento.

Pienso que estos nuevos tiempos y formas de producción y consumo deben llevarnos a nuevas reflexiones y replanteos en torno a la autoría, empezar a pensar en el autor más como una figura orquestal, si se quiere como director de la misma, pero no como una posición fija, sino como una que varía a lo largo del proceso de creación audiovisual. Y mismo entender que la autoría (cualquiera fuese su naturaleza) depende siempre de las características del proceso de creación y de concepciones socio-culturales, es decir, es ante todo un concepto situado y social. Tal vez, las nuevas tecnologías hayan permitido evidenciar que no hay creación originaria, que la hoja en blanco no es más que un mito, y a partir de ello es necesario comprender

que como sociedades creativas, será a partir del bagaje cultural propio de cada una desde donde los artistas van a crear. Invitándonos a reflexionar al menos sobre el marcado carácter económico-comercial que tiene el acceso a las obras y el al Dominio Público en general. No buscó aquí plantear una escisión tajante entre el aspecto económico de la actividad artística, sino más bien pensar de que forma puede darse esa relación sin que sea en detrimento de la sociedad en general, y sin ir en contra de las características de los nuevos procesos creativos.

Este proceso de tesis es un intento entonces, y quizás por demás ambicioso, de realizar un análisis poético del quehacer audiovisual y las problemáticas en torno a la autoría que, en tanto realizadora, me fui encontrando a lo largo del camino; no sólo en la creación y realización del cortometraje “*Otro*”, sino tomando como excusa este pequeño desarrollo, para poder brindar un poco de luz, o al menos intentarlo, a interrogantes y dudas que vengo gestando desde mis comienzos en el mundo audiovisual.

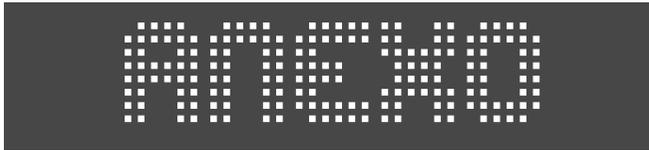
## REFERENCIAS

- Barthes, R. (2000). La Muerte del autor (C. Fernández Medrano, Trad.). *La letra del escriba*, 51. <http://www.cubaliteraria.cu/revista/laletradelescriba/n51/articulo-4.html>
- Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (F.Santos, Trad.; 1.ª ed.). Godot.
- Byung-Chul, H. (2016). *Shanzhai: el arte de la falsificación y la deconstrucción en China* (P. Kuffer, Trad.; 1.ª ed.). Caja Negra editora.
- Camps, T. (2007). Del autor y la autoría: notas para una aproximación en el arte contemporáneo. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 1(1), 7–33. <https://doi.org/10.14483/21450706.1175>
- Carrière, J. C., & Bonitzer, P. (1998). *Práctica del guión cinematográfico* (2da edición, 1ra ed.). Paidós.
- Dirolli, V. A. (2012). *Autoría y cooperación en Internet: El alcance de los derechos de autor para su eficaz tutela* [Tesis de Maestría, FLACSO]. Repositorio Institucional – FLACSO.
- Filippelli, R. (2008). *El Plano Justo: Cine Moderno, de Ozu a Godard* (9.ª ed.). Santiago Arcos.
- Foucault, M. (1969). ¿Qué es un Autor?
- Groys, B. (2014). *Volverse público: Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (P. Cortes Rocca, Trad.; 1ra ed. 1ra reimpr. ed.). Caja Negra editora.
- Groys, B. (2016). *Arte en flujo* (P. Cortes Rocca, Trad.; 1.ª ed.). Caja Negra editora.
- Hauser, A. (2014). *Historia social de la literatura y el arte* (ePub r1.0 ed.) [Libro electrónico]. Yorik.
- Huet, A. (2006). *El guión: A favor o en contra del guión, cine moderno versus cine clásico, carta abierta (Los pequeños cuadernos de Cahiers du Cinema)* (Spanish edition). Ediciones Paidós.
- Marino, S. (2016). *El audiovisual ampliado* (1.ª ed.). Ediciones Universidad del Salvador.
- Naremore, J. (2004). Autorship. En R. Stam (Ed.), *A Companion to Film Theory* (1.ª ed., pp. 9–24). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470998410.ch2>
- Raffo, J. C. (2011). *Derecho autorial. Hacia un nuevo paradigma* (1.ª ed.). Marcial Pons.
- Reyes Vázquez, J.C. (2011) *Las mediaciones de la digitalización: narración, autor y espectador en la práctica*
- *Bulletin de la Société française de philosophie*, 63(3), 73–104. <http://www.elseminario.com.ar/>
- *cinematográfica contemporánea*. [Tesis de Doctorado, Universidad de las Américas Puebla] Repositorio Institucional – Universidad de las Américas. [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/dct/reyes\\_v\\_jc/](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/dct/reyes_v_jc/)
- Sellors, C. P. (2007). Collective Authorship in Film. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(3), 263–271. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594x.2007.00257.x>
- Tirard, L. (2014). *Más lecciones de cine* (1º ed. 2º reimpr. ed.). Paidós.
- Wittkower, M., & Wittkower, M. (2021). *Nacidos bajo el signo de Saturno: Genio y temperamento de los artistas desde la Antigüedad hasta la Revolución Francesa* (14.ª ed.). Cátedra.
- Woolf, V. (2020). *Un cuarto propio* (1.ª ed.) Ediciones Lea

## BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

- Dijck, V. J., & Salas, H. (2019). La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales (Sociología y Política (serie Rumbos teóricos)) (1.ª ed.). Siglo XXI Editores.
- Gamebra.in. (2016). Hocus [Videojuego multiplataforma]. <https://bit.ly/2jCQKCi>
- Hébert, P. (2008). El Ángel y el Autómata (1.ª ed.). BAFICI.

- Or Bar-El. (2013, 26 agosto). Beat [Vídeo]. YouTube. <https://bit.ly/3AWIDKJ>
- Playdead. (2013). Limbo [Videojuego multiplataforma]. <https://bit.ly/3RJ06eD>
- Playdead. (2016). Inside [Videojuego multiplataforma]. <https://bit.ly/3IM9IXp>
- Stallman, R. M. (2004). Software libre para una sociedad libre (1.<sup>a</sup> ed.). Traficantes de sueños. <https://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/softlibre/>
- Steinforth, M. (2016, 19 febrero). Moderat - Reminder (Official Video) [Vídeo]. YouTube. <https://bit.ly/3P94GB3>
- Swartz, A. (2008, julio). Guerilla Open Access Manifiesto. <https://bit.ly/3IImNLT>. Recuperado 17 de marzo de 2016, de <https://bit.ly/3IImNLT>
- Zuazo, N. (2015). Guerras de internet: Un viaje al centro de la red para entender cómo afecta tu vida (1.<sup>a</sup> ed.). DEBATE.
- Zuazo, N. (2018). Los dueños de internet: Cómo nos dominan los gigantes de la tecnología y qué hacer para cambiarlo (1.<sup>a</sup> ed.). DEBATE.



## OTRO

GUIÓN LITERARIO (última versión 06/oct/2021)

### **ESC 1 INT/ CONTAINER A1/ DÍA**

*Formato 2:3, Zoom out lento, leve temblequeo de cámara constante (como si no estuviese en una superficie estable)*

Al colocado frente a la plataforma de ingreso de datos, que consta de un pie, una pantalla flotante y una base sobre la que hay dos teclas y en uno de los laterales una hendidura con un pequeño cubo segmentado en líneas. Al tipea, apretando una tecla tras la otra de forma alternada. Sobre la plataforma el pequeño cubo colocado a un lado de la pantalla, se va consumiendo línea a línea a medida que Al tipea. Cuando el cubo está a punto de consumirse por completo, Al presiona ambas teclas a la vez la pantalla se pliega sobre sí misma, Al agarra rápidamente el cubo semi consumido, se pone de pie y sale hacia un costado mientras la habitación se ilumina por completo.

SOBRE LA PANTALLA EN BLANCO SE INSCRIBE EL TÍTULO. **Suenan golpes secos a un ritmo casi constante.**

La luz vuelve a la normalidad en la habitación, la pantalla comienza a desplegarse nuevamente sobre la plataforma y desde arriba cae un pequeño cubo completo que encastra perfectamente en la hendidura en el lateral de la plataforma. Al vuelve a su lugar velozmente, justo antes de que la pantalla termine de abrirse.

### **ESC 2 INT/ CUBÍCULO HABITACIONAL A1/ DÍA**

*Formato 1:1, continúa el zoom y la inestabilidad de la cámara*

Al tipea sobre la plataforma de ingreso de datos. *El zoom out lento termina por descubrir que Al se encuentra dentro de un contenedor rectangular.* Es una habitación rectangular con los elementos esenciales para el desarrollo de las actividades de Al. La plataforma, Al continúa tipeando, vuelve a quedar una pequeña línea del cubo inicial, Al observa el trozo de cubo y presiona ambas teclas a la vez. La habitación se ilumina por completo, la pantalla se pliega sobre sí misma. Al agarra nuevamente el resto del cubo y corre hacia un costado. *Pero esta vez la cámara lo sigue con un paneo suave.*

En un rincón del contenedor, una pila de cubos semi consumidos. Al pasa junto a la pila, toma unos auriculares de gran tamaño y, a modo de martillo, empieza a golpear una de las paredes del contenedor que ya está gastada y llena de abolladuras. **Se escucha la pantalla desplegándose**, Al deja los auriculares sobre el suelo y vuelve rápidamente hacia la plataforma.

Las paredes del rincón, gastadas y llenas de golpes, alrededor un montón de restos de cubos desparramados.

### **ESC. 3 EXT/ CUBÍCULO HABITACIONAL A1/ DÍA**

*Zoom out de la cámara que continúa lentamente.*

Vemos que el contenedor está en movimiento sobre una especie de cinta transportadora. A través de una pequeña ventana rectangular aparece el torso de Al, colocándose frente a la pantalla para volver a tipear, bajo la ventana sobre la pared exterior del contenedor se inscribe el nombre de Al y otros datos personales. *Zoom out constante*, descubrimos que el cubículo no es el único está unido a otros contenedores iguales, que funcionan como un tren, sobre una cinta transportadora que se mueve continuamente y se asemeja a una cinta de Moebius; no queda clara la perspectiva, cuál es el arriba o el abajo. *El movimiento de cámara se detiene llegando al formato 16:9*. El contenedor de Al sigue de largo, saliendo de cuadro. El tren es una maquinaria que parece infinita, los vagones se suceden uno tras otro, dejando un pequeñísimo espacio entre "el comienzo" y "el final" del tren. Los vagones son todos iguales, con la misma pequeña ventana, a través de las cuales vemos cómo cada tanto las luces se encienden iluminando todo el vagón. En las ventanas con luz tenue, se ven siluetas similares a Al, pero estos llevan unos grandes auriculares sobre la cabeza mientras tipean.

El vagón de Al vuelve a aparecer en cuadro, por la ventana lo vemos levantarse y correrse hacia el costado, la luz de reinicio vuelve a iluminar la habitación. **Ruidos de golpes intensos**. La luz se normaliza y la pantalla se despliega. Unos segundos. Una luz amarilla cae directo sobre el asiento vacío de Al, **una sirena estridente comienza a sonar**, la luz amarilla inunda todo el vagón. *La cámara se activa con la sirena, con movimientos marcados, cortados como una cámara de seguridad, realiza un pequeño zoom out y un tilt hacia abajo hasta encuadrar el borde inferior del vagón de Al.*

**Se intensifican los golpes**. Repentinamente se abre un hueco entre la pared y el piso del vagón, casi en la esquina del mismo. Al asoma su cabeza por el hueco, recorre con la vista rápido los alrededores y vuelve a desaparecer por el hueco. **La sirena sesa. Golpe fuerte** y antes de que el vagón de Al desaparezca, continuando con el trayecto y seguido por otro, Al cae con los grandes auriculares en una de sus manos, mientras que con la otra sostiene una gran tela en la que almacena todas las pequeñas porciones de cubos. Al cae y cae, la tela se le suelta y los pequeños pedazos de cubo empiezan a esparcirse por el espacio y caer junto con él. En un intento por no perderlos todos, se mueve tratando de agarrarlos, uno de los pedazos golpea los

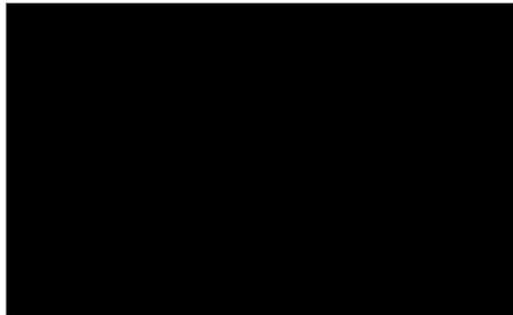
auriculares, que también se sueltan de la mano de A1 y caen hasta desaparecer. De fondo en ese espacio sin final, vemos aparecer partes de la cinta con algunos vagones para volver a desaparecer. No se entiende si A1 cae, flota o vuela hacia algún lugar en específico. *La cámara va alentando sus movimientos hasta casi detenerse* A1 se va de cuadro.

#### **ESC. 4 INT/ CUBÍCULO HABITACIONAL O2/ DÍA**

O2 sentado frente a la plataforma de ingreso de datos, tiene los auriculares colocados en su cabeza, la pantalla está desplegada frente a él que teclea de manera rítmica, una tecla tras otra, casi como siguiendo un pulso mientras el pequeño cubo, sobre la ranura de la plataforma, se consume. **Un golpe fuerte.** O2 deja de teclear abruptamente, golpeando sin querer ambas teclas a la vez, mira hacia arriba mientras se saca los auriculares de la cabeza. Sobre la plataforma, en su ranura queda sólo una porción del pequeño cubo. La luz blanca lo ilumina todo.

FIN

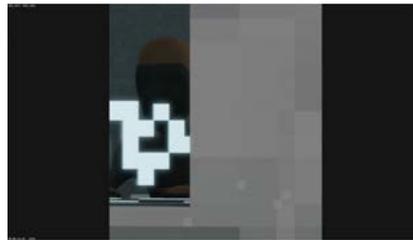
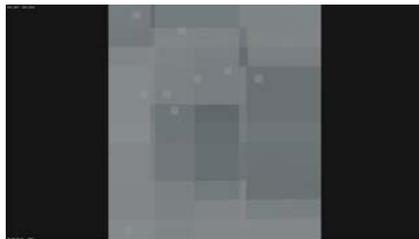
#### **GUIÓN SONIDO**



**PANTALLA NEGRA, LOGO FACU, ETC**

Arranca el ciclo de trabajo del personaje:

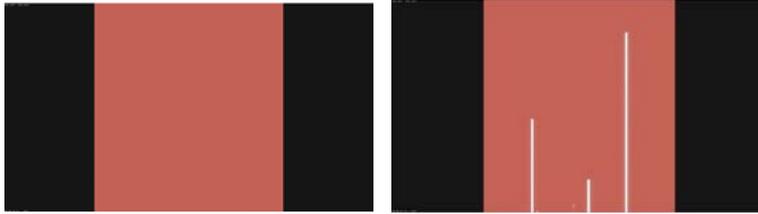
- 1- Golpea con las dos manos ambas teclas
- 2- Cae el cubo en el escritorio
- 3- El personaje tipea con una y otra mano
- 4- Golpea ambas teclas a la vez
- 5- Cachetea el cubo casi terminado que cae del escritorio
- 6- Corre a la esquina
- 7- Golpea el piso y la pared con los cubos que fue sacando



**ARRANCA EL PANEÓ- HASTA QUE APARECE EL PERSONAJE EN LA VENTANA**

El personaje golpea la esquina con los cubos.

Alarma "vuelta al trabajo", personaje corre hasta el escritorio, arranca el ciclo de trabajo de vuelta PdE del espectador EXT del contenedor



**TERMINA PANELO EXT- TÍTULO- ARRANQUE INSERT 1**  
Sonidos más agudos para el insert y con más rever



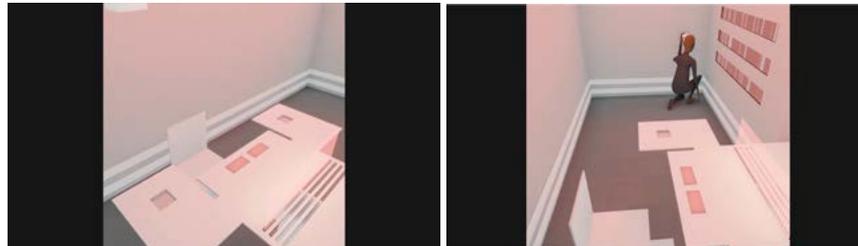
**FINAL DEL INSERT 1- CAE EL CUBO EN EL ESCRITORIO**

Alarma de "vuelta al trabajo" y la corrida se pueden mezclar con el sonido del final del insert (emulando lo que pasa en la imagen que el blanco pasa a ser el lateral del cubo digamos)  
Golpe seco de la caída del cubo vacío. Pasos 2,3,4 y 5 del ciclo (en este plano quedan la manos en PPP así que habría que sincronizar eso y el cubito llenándose)  
El golpe para sacar el cubo cuasi completo, debería sonar un toque distinto (te dejo esa magia que la sabes hacer Tatin!)  
PdE del espectaor INT del contenedor!!

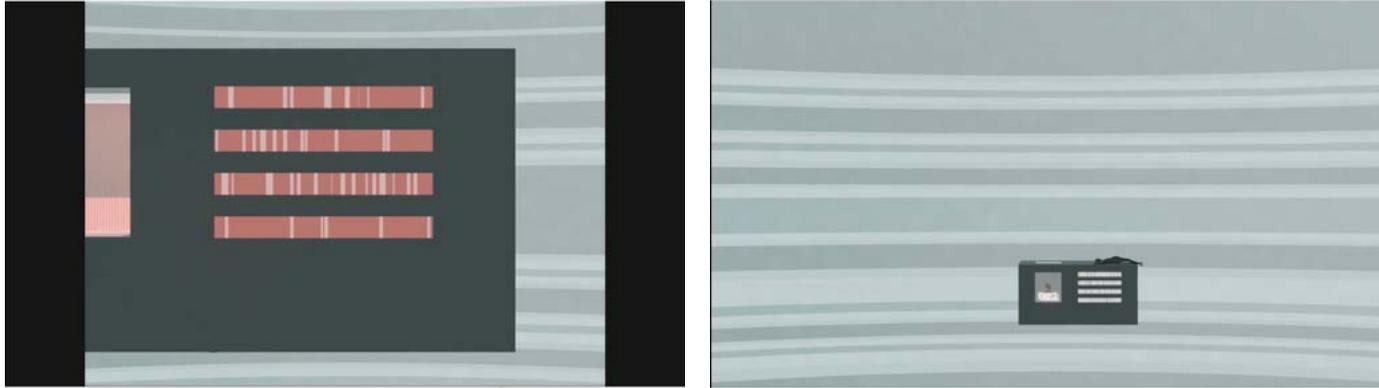


**INSERT 2**

Agudos del anterior, y quizás se pueda jugar con hacer más agudo y rever el sonido que le pongas al cubo cuando se completa.



**FINAL INSERT 2- PERSONAJE GOLPEANDO EL PISO**  
últimos pasos de la corrida, golpes en el piso.  
Alarma peligro no estás trabajando.  
Se abre.



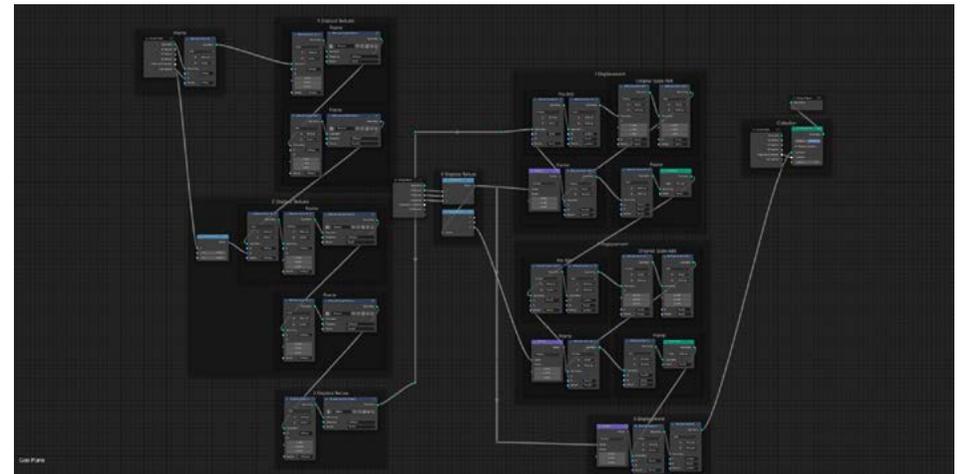
### PERSONAJE SE ASOMA Y CAE

La alarma de no estás trabajando muy en el fondo, casi ni se entiende que es.  
Golpe seco del personaje contra el contenedor.  
Ambiente.

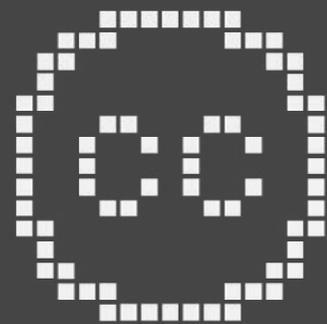
FIN



**Imagen 1:** Representación gráfica del nodo utilizado para generar los códigos de barras.



**Imagen 2:** Mapeo del nodo CC "Recursive Subdivision Geomtrynodes" de Ben



2022