ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM)

Desarrollo de una propuesta de lenguaje audiovisual y sonoro para el cortometraje de ficción *Usuario Cero*, centrado en la relación entre identidad, autoría y automatización digital.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo la obtención del Título de:

Magister en Postproducción Digital Audiovisual

Modalidad: Híbrida

Presentado por:

Iván Isaac Zumárraga Unda

Guayaquil - Ecuador

Año: 2026

Dedicatoria

El presente proyecto lo dedico a mi familia: a mis padres, a mis hermanos y a mis sobrinos, por sostenerme en los momentos más difíciles y celebrar conmigo cada avance. Y, de manera especial, **a mis abuelos**, cuya presencia, enseñanzas y afecto han dado sentido a cada uno de los pequeños triunfos que he alcanzado a lo largo de mi vida.

Agradecimientos

Agradezco a la Escuela Superior Politécnica del Litoral y a la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) por el espacio académico que permitió el desarrollo de este proyecto de titulación. Mi sincero agradecimiento a los docentes y evaluadores que acompañaron este proceso, cuyas observaciones y criterios aportaron de manera significativa al fortalecimiento conceptual y estético del proyecto.

Agradezco también al equipo creativo y técnico que hizo posible Usuario Cero, así como a todas las personas que, directa o indirectamente, estuvieron presentes a lo largo de este camino académico, brindando apoyo, paciencia y confianza, especialmente en los momentos más complejos. Su acompañamiento fue fundamental para llegar hasta aquí.

Declaración Expresa

Yo/Nosotros (Iván Isaac Zumárraga Unda) acuerdo/acordamos y reconozco/reconocemos que:
La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. El o los estudiantes deberán procurar en cualquier caso de cesión de sus derechos patrimoniales incluir una cláusula en la cesión que proteja la vigencia de la licencia aquí concedida a la ESPOL.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, secreto empresarial, derechos patrimoniales de autor sobre software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil,30 de enero de 2026

Ivan Isaac Zumarraga Unda
Time Stamping Security Data

Iván Isaac Zumárraga Unda

Autor

Evaluadores

Firmado electrónicamente por:
SOFIA ISABEL
CABRERA ESPIN
Validar únicamente con FirmaEC

Sofía Cabrera, Ph.D.
Profesor de Materia

Daniel Gustavo
Castelo Tay Hing
Time Stamping
Security Data

Daniel Castelo, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador

Firmado electrónicamente por:
VICTOR MANUEL
CANTOS LUCES
Validar únicamente con FirmaEC

Víctor Cantos, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador

Firmado electrónicamente por:
JUAN SEBASTIAN
MOSQUERA CALLE
Validar únicamente con FirmaEC

Juan Sebastián Mosquera, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador

Resumen

El proyecto *Usuario Cero* consiste en el desarrollo de una propuesta de lenguaje audiovisual y sonoro para un cortometraje de ficción que reflexiona sobre la relación entre identidad, autoría y automatización digital en el contexto contemporáneo. A partir de la experiencia subjetiva de un creador audiovisual enfrentado a una inteligencia artificial capaz de replicar su estilo creativo, el proyecto problematiza las nociones de originalidad, control creativo y valor autoral en un entorno mediado por tecnologías algorítmicas.

Desde una metodología de investigación–creación, el trabajo articula un marco teórico interdisciplinario que integra estudios cinematográficos, teoría cultural y filosofía de la tecnología, dialogando con conceptos como la reproductibilidad técnica, el simulacro, la crisis del autor y la automatización de los procesos creativos. Estas reflexiones se materializan en decisiones narrativas, visuales y sonoras concretas, dando lugar a una propuesta estética basada en el cine minimalista, el uso del silencio, la dilatación temporal y la neutralidad afectiva.

El cortometraje propone una narrativa contenida y contemplativa que evita el conflicto explícito y privilegia la observación, construyendo una experiencia reflexiva para el espectador. A través de una puesta en escena austera y un diseño sonoro minimalista, *Usuario Cero* se posiciona como una obra que no busca ofrecer respuestas definitivas sobre el impacto de la inteligencia artificial en la creación artística, sino abrir un espacio de cuestionamiento crítico sobre el lugar del creador humano en la era digital.

Palabras Clave: Lenguaje audiovisual, cine minimalista, autoría, inteligencia artificial, automatización digital, creación audiovisual.

Abstract

The project *Usuario Cero* consists of the development of an audiovisual and sound language proposal for a fiction short film that reflects on the relationship between identity, authorship and digital automation in the contemporary context. Based on the subjective experience of an audiovisual creator confronted with an artificial intelligence capable of replicating their creative style, the project problematises notions of originality, creative control and authorial value within an environment mediated by algorithmic technologies.

Through a research-creation methodology, the project articulates an interdisciplinary theoretical framework that integrates film studies, cultural theory and philosophy of technology, engaging with concepts such as technical reproducibility, simulacrum, the crisis of authorship and the automation of creative processes. These reflections are translated into concrete narrative, visual and sound decisions, resulting in an aesthetic proposal grounded in minimalist cinema, silence, temporal dilation and affective neutrality.

The short film proposes a contained and contemplative narrative that avoids explicit conflict and privileges observation, constructing a reflective experience for the viewer. Through an austere mise-en-scène and minimalist sound design, *Usuario Cero* positions itself as a work that does not seek to provide definitive answers about the impact of artificial intelligence on artistic creation, but rather opens a critical space to question the role of the human creator in the digital age.

Keywords: Audiovisual language, minimalist cinema, authorship, artificial intelligence, digital automation, audiovisual creation.

Índice

1. Título Del Proyecto 10
1.1. Premisa 10
1.2. Sinopsis Breve 10
1.3. Objetivo Del Proyecto 10
1.4. Justificación Del Proyecto 11

2. Marco Teórico Y Analítico 12
2.1. Cine Minimalista Y Lenguaje Audiovisual Contemporáneo 13
2.2. Extrañamiento, Neutralidad Afectiva Y Cuerpo Tecnológico 15
2.3. Autoría, Originalidad Y La Crisis Del Autor En La Era Digital 16
2.4. Reproductibilidad Técnica, Simulacro E Inteligencia Artificial 18
2.5. Automatización, Subjetividad Y Resistencia Estética 19

3. Tratamiento Narrativo Y Conceptual 20
3.1. Argumentación Del Proyecto 23
3.2. Enfoque Conceptual / Autoral 25
3.3. Referentes Visuales, Sonoros O Teóricos 27

4. Público Objetivo Y Experiencia Propuesta 28
4.1. Formato Y Duración Estimada 29
4.2. Estado Actual Del Proyecto 30
4.3. Equipo Creativo Tentativo 30
4.4. Estrategia De Producción, Escalabilidad Y Viabilidad Técnica 31
4.5. Presupuesto Estimado 33

5. Propuesta Audiovisual 36
5.1. Tipos De Planos: Angulación Y Composición 37
5.2. Tipos De Planos: Composición En El Espacio 38

5.3. Cromática 40

5.4. Estilo De Iluminación 40

5.5. Propuesta De Arte 41

5.5.1. Daya (Vestimenta Principal) 42

5.5.2. Habitación De Daya 42

5.5.3. Baño De Daya 42

5.5.4. Don Isidro 43

5.5.5. Plan De Rodaje 43

5.5.6. Propuesta De Diseño Sonoro 44

6. Conclusiones 45

7. Referencias 47

Anexos 48

1.Título Del Proyecto

Desarrollo de una propuesta de lenguaje audiovisual y sonoro para el cortometraje de ficción *Usuario Cero*, centrado en la relación entre identidad, autoría y automatización digital.

1.1 Premisa

Un creador audiovisual freelance descubre que una inteligencia artificial es capaz de replicar su estilo creativo, enfrentándolo a una crisis de identidad profesional en un contexto de automatización digital.

1.2 Sinopsis Breve

Daya es una creadora audiovisual freelance que comienza a notar una disminución progresiva de sus trabajos sin una causa aparente. Al investigar, descubre una plataforma de inteligencia artificial capaz de replicar estilos creativos con extrema precisión. Intrigada y perturbada, decide subir uno de sus propios trabajos al sistema. En cuestión de segundos, la IA genera una pieza prácticamente idéntica. Daya observa el resultado en silencio, sin confrontar directamente la tecnología. El cortometraje concluye con la duda latente sobre el futuro de la creatividad humana frente a la automatización.

1.3 Objetivo Del Proyecto

El objetivo principal de *Usuario Cero* es desarrollar un cortometraje de ficción que explore, desde una perspectiva estética y reflexiva, el impacto de la inteligencia artificial en la identidad del creador audiovisual contemporáneo. A través de un lenguaje audiovisual y sonoro minimalista, el proyecto busca problematizar las nociones de autoría, originalidad y experiencia creativa en un contexto dominado por la automatización tecnológica.

Desde una dimensión comunicacional, el proyecto pretende generar una experiencia contemplativa que invite al espectador a cuestionar su relación con la tecnología y los procesos creativos automatizados. En el plano estético, el objetivo es construir un lenguaje visual contenido, basado en la observación, el silencio y la reducción narrativa, que contraste con la lógica de velocidad y eficiencia propia de los sistemas algorítmicos. Finalmente, desde una dimensión política y cultural, *Usuario Cero* se propone reflexionar sobre el lugar del ser humano dentro de un ecosistema creativo cada vez más mediado por la inteligencia artificial.

1.4 Justificación Del Proyecto

El acelerado desarrollo de la inteligencia artificial en los últimos años ha transformado de manera profunda los procesos de producción audiovisual. Herramientas capaces de generar imágenes, videos, sonidos y estilos completos a partir de instrucciones textuales han dejado de ser una promesa futurista para convertirse en una realidad cotidiana. Este escenario plantea interrogantes fundamentales sobre la vigencia del creador humano, la originalidad artística y el sentido mismo de la creación en un entorno dominado por la automatización.

Desde una perspectiva social, *Usuario Cero* aborda una problemática contemporánea que afecta directamente a profesionales del ámbito creativo. La posibilidad de que una máquina replique estilos, decisiones estéticas y estructuras narrativas genera no solo un impacto económico, sino también una crisis identitaria. El creador ya no compite únicamente con otros seres humanos, sino con sistemas algorítmicos que operan bajo principios de eficiencia, velocidad y optimización constante. El cortometraje propone visibilizar esta tensión desde una experiencia íntima y cotidiana, alejándose de discursos tecnológicos abstractos para centrarse en el conflicto humano que subyace a estos procesos.

En el ámbito académico y cultural, el proyecto se inscribe dentro de una reflexión más amplia sobre la relación entre arte y tecnología. A lo largo de la historia del cine, cada avance técnico ha modificado el lenguaje audiovisual y las formas de producción. Sin embargo, la inteligencia artificial introduce una ruptura significativa al intervenir directamente en el acto creativo,

tradicionalmente asociado a la subjetividad humana. En este sentido, *Usuario Cero* dialoga con conceptos teóricos como la reproductibilidad técnica, el simulacro y la muerte del autor, actualizándolos dentro del contexto digital contemporáneo.

Desde una dimensión personal, el proyecto se nutre de la experiencia directa del autor en el ámbito audiovisual y publicitario, donde la automatización comienza a redefinir los criterios de valor creativo y las dinámicas laborales. Esta cercanía con el tema permite una aproximación honesta y reflexiva, que evita tanto la idealización como la demonización de la tecnología. El cortometraje no busca emitir un juicio moral sobre la inteligencia artificial, sino observar sus efectos desde la experiencia subjetiva del creador.

La originalidad de *Usuario Cero* radica en su enfoque narrativo y estético. Frente a la saturación visual y narrativa característica de los productos audiovisuales contemporáneos, el proyecto propone una narrativa contenida, apoyada en el silencio, la lentitud y la contemplación. Esta elección formal funciona como una postura crítica frente a la lógica de producción acelerada y consumo inmediato promovida por las plataformas digitales. De este modo, el proyecto no solo reflexiona sobre la automatización creativa a nivel temático, sino que la cuestiona también desde su propia forma.

En síntesis, *Usuario Cero* se presenta como un proyecto pertinente y necesario en el contexto actual, capaz de articular una reflexión estética, cultural y personal sobre el impacto de la inteligencia artificial en la creación audiovisual. Su valor reside tanto en su propuesta conceptual como en su capacidad de generar una experiencia reflexiva que interpela al espectador y lo invita a cuestionar el futuro de la creatividad humana.

2. Marco Teórico Y Analítico

El presente marco teórico y analítico tiene como objetivo sustentar conceptualmente el proyecto *Usuario Cero* desde una perspectiva interdisciplinaria que articula el campo audiovisual, los

estudios culturales, la teoría narrativa, la estética cinematográfica y la reflexión filosófica sobre la tecnología. A través de este apartado, se establecen las bases teóricas que permiten comprender y analizar las decisiones narrativas, formales y conceptuales del cortometraje, así como su pertinencia dentro del contexto contemporáneo de la creación audiovisual.

La selección de autores y enfoques responde a la necesidad de abordar el fenómeno de la inteligencia artificial no únicamente como una herramienta técnica, sino como un agente que reconfigura las nociones de autoría, originalidad, subjetividad y experiencia estética. En este sentido, el marco teórico se estructura en torno a cinco ejes principales: el cine minimalista y su lenguaje audiovisual; el extrañamiento y la neutralidad afectiva como estrategias narrativas; la crisis de la autoría en la era digital; la reproductibilidad técnica y el simulacro; y, finalmente, la automatización como condición contemporánea de la subjetividad creativa.

Este enfoque permite situar a *Usuario Cero* dentro de una tradición cinematográfica y teórica que privilegia la reflexión crítica por sobre la espectacularidad, y que utiliza el lenguaje audiovisual como una herramienta de pensamiento. El marco teórico no busca ilustrar de manera literal el proyecto, sino establecer un diálogo activo entre teoría y práctica, donde los conceptos analizados se materializan en decisiones estéticas concretas.

A partir de esta base conceptual, el proyecto se posiciona como una propuesta audiovisual que responde a problemáticas actuales del campo creativo, aportando una mirada reflexiva sobre el rol del creador humano en un entorno cada vez más mediado por tecnologías inteligentes.

2.1 Cine Minimalista Y Lenguaje Audiovisual Contemporáneo

El cine minimalista se ha consolidado como una corriente estética y narrativa que propone una reducción consciente de los elementos expresivos tradicionales del lenguaje cinematográfico. Esta reducción no implica una carencia de significado, sino una reorganización del sentido a partir de la contemplación, el silencio, la duración y la ambigüedad. A diferencia de las narrativas clásicas,

que estructuran el relato en torno a conflictos explícitos y resoluciones claras, el cine minimalista desplaza el centro de atención hacia la experiencia perceptiva del espectador.

Desde una perspectiva histórica, el minimalismo cinematográfico puede entenderse como una respuesta crítica tanto al cine clásico narrativo como al cine comercial contemporáneo, caracterizado por la sobreestimulación visual, el montaje acelerado y la constante guía emocional. En este contexto, el minimalismo propone un retorno a la observación, donde la imagen recupera su autonomía y el espectador asume un rol activo en la construcción del sentido.

André Bazin (2008) constituye un referente fundamental para comprender esta concepción del cine. Su defensa de un realismo ontológico se basa en la idea de que la imagen cinematográfica debe preservar la ambigüedad de lo real, evitando la manipulación excesiva del montaje y la imposición de significados cerrados. Para Bazin, el plano prolongado y la profundidad de campo permiten una experiencia más ética del cine, en la que el espectador decide dónde y cómo mirar. Esta idea resulta central para *Usuario Cero*, donde la cámara adopta una posición observacional, evitando el énfasis dramático y permitiendo que el conflicto emerja de manera progresiva.

David Bordwell (2010) complementa esta visión al analizar el estilo cinematográfico como un sistema organizado de elecciones formales. En el cine minimalista, estas elecciones se orientan hacia la simplificación de la acción narrativa, la repetición de gestos cotidianos y la reducción de acontecimientos significativos. El relato no avanza a través de giros dramáticos, sino mediante la acumulación de pequeñas variaciones que construyen una atmósfera de extrañamiento y contemplación. Este tipo de estructura narrativa resulta especialmente pertinente para representar estados emocionales como la duda, la alienación o la crisis identitaria.

El minimalismo también se manifiesta en el uso específico del tiempo cinematográfico. Gilles Deleuze (2008) introduce el concepto de imagen-tiempo para describir un cine donde la acción deja de ser el motor principal del relato y el tiempo se presenta de forma directa. En este tipo de cine, las imágenes no conducen necesariamente a una resolución, sino que suspenden la acción y permiten la aparición de lo indeterminado. En *Usuario Cero*, esta concepción del tiempo se

traduce en escenas prolongadas que acompañan la rutina del protagonista, enfatizando la repetición y la espera como estados existenciales.

En el cine contemporáneo, la obra de Yorgos Lanthimos representa una de las expresiones más radicales del minimalismo narrativo. Sus películas se caracterizan por una neutralidad afectiva extrema, diálogos mecánicos y una puesta en escena rígida que produce una constante sensación de artificialidad. Esta estrategia genera un efecto de distanciamiento que obliga al espectador a cuestionar las normas sociales y emocionales representadas. En *Usuario Cero*, esta influencia se manifiesta en la construcción de personajes contenidos, donde la emocionalidad no se expresa de manera explícita, sino que se sugiere a través de silencios, miradas y acciones repetitivas.

El lenguaje audiovisual minimalista también se relaciona de manera directa con el diseño sonoro. La reducción del uso de música extradiegética y la valorización del sonido ambiente permiten una experiencia más inmersiva y reflexiva. El silencio deja de ser una ausencia para convertirse en un recurso expresivo que refuerza la tensión interna del relato. En este sentido, *Usuario Cero* utiliza el sonido como un elemento narrativo que acompaña la soledad y el aislamiento del protagonista frente a la tecnología.

En el contexto de la cultura digital contemporánea, el minimalismo audiovisual adquiere una dimensión política y crítica. Frente a un entorno dominado por algoritmos que privilegian la rapidez, la eficiencia y la producción constante de contenido, el cine minimalista propone una resistencia estética basada en la lentitud y la atención plena. Byung-Chul Han (2017) advierte que la sociedad contemporánea elimina la pausa y la negatividad, transformando la experiencia en un flujo continuo de estímulos. El minimalismo cinematográfico, en este sentido, recupera el valor de la espera y la contemplación como formas de resistencia simbólica.

En *Usuario Cero*, el lenguaje audiovisual minimalista no funciona únicamente como una decisión estética, sino como una extensión conceptual del conflicto narrativo. Mientras la inteligencia artificial representada en el relato opera bajo principios de optimización, rapidez y repetición eficiente, el protagonista habita un tiempo dilatado, marcado por la duda y la reflexión. Esta

oposición entre temporalidades refuerza el contraste entre lo humano y lo algorítmico, integrando forma y contenido en una misma lógica discursiva.

Finalmente, el cine minimalista permite construir una experiencia abierta, donde el sentido no se impone, sino que se sugiere. Esta apertura interpretativa resulta fundamental para un proyecto que reflexiona sobre la autoría y la creatividad en la era de la inteligencia artificial. Al evitar explicaciones explícitas y resoluciones cerradas, *Usuario Cero* invita al espectador a cuestionar activamente su relación con la tecnología y el acto de crear, consolidando el minimalismo como un eje central tanto estético como conceptual del proyecto.

2.2 Extrañamiento, Neutralidad Afectiva Y Cuerpo Tecnológico

El extrañamiento constituye una estrategia estética y narrativa que permite observar lo cotidiano desde una perspectiva distanciada, revelando estructuras sociales, culturales y simbólicas que suelen pasar desapercibidas. En el ámbito cinematográfico, el extrañamiento no busca generar empatía inmediata, sino producir una interrupción en la experiencia del espectador, obligándolo a reflexionar sobre lo que observa.

En el cine contemporáneo, David Cronenberg se erige como una figura central en la exploración del vínculo entre cuerpo, tecnología e identidad. A lo largo de su filmografía, la tecnología no aparece como un elemento externo al ser humano, sino como una extensión que transforma la percepción, el deseo y la subjetividad. Este enfoque resulta particularmente relevante para *Usuario Cero*, donde la inteligencia artificial no se manifiesta de forma espectacular, sino como una presencia silenciosa que modifica la relación del protagonista con su propio trabajo creativo.

El cuerpo, en este contexto, se convierte en un espacio de tensión entre lo humano y lo tecnológico. La progresiva desmaterialización del proceso creativo, mediada por algoritmos, genera una sensación de desplazamiento que se traduce en el comportamiento de la protagonista. El extrañamiento no surge de un evento dramático puntual, sino de la acumulación de pequeñas rupturas en la rutina cotidiana, reforzando una atmósfera de incomodidad y distanciamiento.

Por otro lado, el cine de Yorgos Lanthimos utiliza el extrañamiento desde una dimensión más social y conductual. La neutralidad afectiva de sus personajes, sumada a diálogos mecánicos y composiciones rígidas, produce una sensación de artificialidad que cuestiona las normas de comportamiento humano. Esta estrategia resulta pertinente para *Usuario Cero*, donde la neutralidad emocional del protagonista refleja una desconexión progresiva entre el sujeto y su práctica creativa.

Bong Joon-ho, aunque desde una estética diferente, aporta una influencia significativa en el uso del control formal como herramienta crítica. Su cine demuestra cómo la organización del espacio, el ritmo y la puesta en escena pueden evidenciar relaciones de poder invisibles. En *Usuario Cero*, el extrañamiento se construye desde la ausencia y la contención, reforzando la idea de una deshumanización gradual provocada por la automatización.

Finalmente, el extrañamiento opera como un mecanismo que impide la identificación inmediata del espectador, generando un espacio de reflexión crítica. En lugar de ofrecer respuestas claras, el cortometraje propone una experiencia incómoda que invita a cuestionar la naturalización de la tecnología dentro de los procesos creativos.

2.3 Autoría, Originalidad Y La Crisis Del Autor En La Era Digital

La noción de autoría ha sido uno de los ejes centrales del pensamiento estético y cultural contemporáneo. Tradicionalmente, el autor ha sido concebido como el origen de la obra, garante de su sentido y de su valor simbólico. Sin embargo, diversos teóricos han cuestionado esta concepción, problematizando la relación entre creación, subjetividad y significado.

Roland Barthes (1987) introduce la idea de la “muerte del autor”, proponiendo un desplazamiento del sentido desde la figura del creador hacia el lector o espectador. Según Barthes, la obra no posee un significado único determinado por la intención autoral, sino que se construye en el acto de interpretación. Esta perspectiva resulta fundamental para analizar el impacto de la inteligencia artificial en la creación audiovisual, donde la figura del autor se vuelve difusa y descentralizada.

Michel Foucault (1999) profundiza este debate al plantear la noción de “función autor”, entendida como una construcción discursiva que organiza la circulación y legitimación de los textos dentro de un sistema cultural. En el contexto de la automatización creativa, esta función se ve tensionada por la aparición de sistemas que producen obras sin una experiencia subjetiva directa. La pregunta ya no es únicamente quién crea, sino bajo qué condiciones se reconoce la autoría.

En *Usuario Cero*, esta crisis se manifiesta de forma concreta en la experiencia del protagonista. La inteligencia artificial no solo replica su estilo, sino que cuestiona su lugar dentro del sistema creativo. La autoría deja de ser una garantía de singularidad para convertirse en un elemento intercambiable. Este desplazamiento genera una crisis identitaria que atraviesa tanto el plano profesional como el personal del personaje.

La problemática de la originalidad también se ve afectada por la lógica algorítmica. En un entorno donde los sistemas aprenden a partir de grandes volúmenes de datos preexistentes, la creación se basa en la recombinación y la simulación. Esta condición refuerza la idea de una autoría fragmentada, donde el creador humano comparte el espacio creativo con máquinas que operan bajo principios estadísticos.

Finalmente, *Usuario Cero* propone una reflexión crítica sobre la autoría no desde una postura nostálgica, sino desde una observación contemporánea. El cortometraje no busca reivindicar una figura romántica del autor, sino problematizar su transformación en un contexto donde la creatividad se encuentra mediada por tecnologías capaces de simular procesos artísticos.

2.4 Reproductibilidad Técnica, Simulacro E Inteligencia Artificial

La reflexión sobre la reproductibilidad técnica ha sido central en la teoría del arte moderno y adquiere una relevancia renovada en el contexto de la inteligencia artificial. Walter Benjamin (2003) analiza cómo la posibilidad de reproducción masiva transforma la experiencia estética, debilitando el aura de la obra de arte, entendida como su singularidad histórica y material. En la

era digital, esta problemática se intensifica, ya que la obra no solo se reproduce, sino que puede ser generada de manera automática.

La inteligencia artificial introduce un nuevo estadio de la reproductibilidad técnica, en el cual la copia deja de ser un derivado del original para convertirse en una simulación autónoma del proceso creativo. Este fenómeno transforma radicalmente la relación entre creación, técnica y autoría, desplazando la noción de originalidad hacia un terreno ambiguo y problemático.

Jean Baudrillard (2007) aporta el concepto de simulacro para describir una representación que ya no remite a una realidad previa, sino que produce su propia lógica interna. En el contexto de la creación algorítmica, la obra generada por inteligencia artificial puede entenderse como un simulacro que imita estilos, decisiones formales y estructuras narrativas sin una experiencia vivida que las sustente. Este tipo de producción cuestiona la autenticidad de la obra y su vínculo con una subjetividad creadora.

Lev Manovich (2013) analiza cómo los nuevos medios redefinen los procesos culturales a través de la automatización, el modularidad y la variabilidad. En este marco, la creatividad se convierte en un proceso parcialmente automatizado, donde el rol del creador humano se ve desplazado hacia la curaduría y la selección. *Usuario Cero* dialoga directamente con estas ideas al representar una tecnología que no solo ejecuta tareas técnicas, sino que participa activamente en decisiones estéticas.

El cortometraje utiliza la reproductibilidad técnica como un eje narrativo que evidencia la tensión entre eficiencia y singularidad. Mientras la inteligencia artificial opera bajo principios de optimización y repetición, el protagonista encarna una resistencia silenciosa basada en la experiencia subjetiva y la imperfección. Esta oposición refuerza la dimensión crítica del proyecto, integrando teoría y narrativa en una misma estructura conceptual.

2.5 Automatización, Subjetividad Y Resistencia Estética

La automatización constituye uno de los procesos más determinantes de la cultura contemporánea, afectando no solo los sistemas productivos, sino también la construcción de la subjetividad. En el ámbito creativo, la automatización introduce una lógica de eficiencia que redefine los tiempos, los métodos y los criterios de valoración del trabajo artístico.

Byung-Chul Han (2017) advierte que la sociedad contemporánea se encuentra dominada por un imperativo de rendimiento constante, donde la productividad y la optimización se convierten en valores centrales. En este contexto, la experiencia estética se ve reducida a un consumo rápido y superficial, eliminando la posibilidad de contemplación y reflexión profunda. El cine minimalista, en contraste, propone una ética de la lentitud que resiste esta lógica dominante.

Desde esta perspectiva, *Usuario Cero* se posiciona como una obra que problematiza la relación entre automatización y creatividad. La lentitud, el silencio y la repetición no son decisiones estéticas arbitrarias, sino estrategias expresivas que reivindican la experiencia subjetiva frente a la lógica algorítmica. La obra no presenta a la tecnología como un enemigo externo, sino como una fuerza que reorganiza las condiciones de producción y percepción del arte.

La resistencia estética en *Usuario Cero* se manifiesta a través de la forma misma del relato. Al evitar estructuras narrativas convencionales y resoluciones explícitas, el cortometraje crea un espacio de ambigüedad que obliga al espectador a detenerse y reflexionar. Esta resistencia no se articula mediante un discurso explícito, sino a través de una experiencia sensorial que contrasta con la inmediatez de los contenidos digitales.

Finalmente, la automatización plantea una redefinición del rol del creador en la sociedad contemporánea. Lejos de desaparecer, el autor se transforma en un sujeto que debe negociar constantemente con sistemas tecnológicos cada vez más complejos. *Usuario Cero* no propone una solución definitiva a este conflicto, sino que lo presenta como una condición abierta, invitando al espectador a cuestionar su propia relación con la tecnología y la creatividad.

El recorrido teórico desarrollado en este capítulo permite comprender *Usuario Cero* como una obra que articula forma y contenido desde una postura crítica frente a las transformaciones contemporáneas del campo audiovisual. A través del diálogo con autores clásicos y contemporáneos, se evidencia que la problemática de la autoría, la reproductibilidad y la automatización no es nueva, pero adquiere una complejidad inédita en el contexto de la inteligencia artificial.

El cine minimalista, el extrañamiento y la neutralidad afectiva emergen como estrategias expresivas pertinentes para representar una crisis que no se manifiesta de manera espectacular, sino de forma silenciosa y progresiva. De este modo, el marco teórico no solo sustenta las decisiones narrativas y estéticas del proyecto, sino que refuerza su dimensión reflexiva y académica.

Este capítulo establece así las bases conceptuales necesarias para comprender el tratamiento narrativo, el enfoque autoral y la propuesta estética de *Usuario Cero*, consolidando al proyecto como una investigación-creación coherente, crítica y pertinente dentro del contexto actual de la producción audiovisual.

3. Tratamiento Narrativo Y Conceptual

El tratamiento narrativo de *Usuario Cero* se construye desde una lógica minimalista que privilegia la experiencia sensorial y reflexiva por sobre la narración clásica basada en conflicto explícito y resolución cerrada. El cortometraje propone una estructura contenida, donde la acción se desarrolla de manera progresiva y silenciosa, acompañando al espectador en un proceso de observación más que de explicación.

Narrativamente, la obra se articula en torno a la rutina cotidiana del protagonista, un creador audiovisual que enfrenta una crisis silenciosa frente a la automatización de su oficio. El relato no se organiza a partir de grandes acontecimientos, sino mediante la repetición de acciones aparentemente insignificantes: el uso de dispositivos tecnológicos, la interacción con interfaces digitales y la contemplación pasiva de los resultados producidos por la inteligencia artificial. Estas

acciones se convierten en el motor narrativo del cortometraje, evidenciando un conflicto que no se verbaliza, pero que se manifiesta de forma progresiva en la conducta del personaje.

La estructura del relato responde a una lógica circular más que lineal. El inicio y el final del cortometraje dialogan entre sí, reforzando la idea de estancamiento y repetición que atraviesa al protagonista. Esta circularidad narrativa refleja la condición del “usuario cero”: un sujeto que, pese a ser el origen del proceso creativo, termina diluido dentro de un sistema que reproduce su estilo de manera automática. La ausencia de una resolución explícita no busca frustrar al espectador, sino invitarlo a una reflexión abierta sobre el estado actual de la creación artística.

Desde el punto de vista del tono, *Usuario Cero* adopta una neutralidad afectiva deliberada. Las emociones no se expresan de manera directa, sino que se sugieren a través de silencios, miradas y pausas prolongadas. Esta elección estética responde a la intención de evitar el dramatismo convencional y construir una atmósfera de extrañamiento que refuerce la dimensión reflexiva del relato. El espectador no es conducido emocionalmente, sino confrontado con una experiencia que exige atención y participación activa.

El estilo visual del cortometraje se caracteriza por una puesta en escena contenida y rigurosa. La cámara adopta una posición mayormente fija o de movimientos sutiles, reforzando la sensación de observación distante. Los encuadres priorizan la geometría del espacio y la relación del cuerpo del protagonista con los dispositivos tecnológicos, subrayando la tensión entre lo humano y lo artificial. La composición visual evita el exceso de información, permitiendo que cada plano respire y adquiera un peso narrativo propio.

El uso del tiempo constituye un elemento central en el tratamiento conceptual. Las escenas se desarrollan en planos prolongados que suspenden la acción y enfatizan la duración. Esta dilatación temporal busca generar una experiencia contemplativa que contraste con la lógica acelerada de los entornos digitales contemporáneos. La repetición de acciones y la ausencia de cortes rápidos refuerzan la sensación de monotonía y desgaste emocional que atraviesa el protagonista.

En el plano sonoro, el tratamiento privilegia el sonido ambiente y la reducción de música extradiegética. El silencio se convierte en un recurso expresivo que intensifica la percepción del espacio y del tiempo. Los sonidos tecnológicos —interfaces, notificaciones, procesamientos— adquieren un protagonismo particular, funcionando como una presencia constante que acompaña al personaje y subraya la omnipresencia de la inteligencia artificial en su vida cotidiana.

Conceptualmente, *Usuario Cero* articula su propuesta a partir de la tensión entre creatividad y automatización. El cortometraje no plantea una oposición binaria entre humano y máquina, sino una relación ambigua donde la tecnología aparece como una extensión del proceso creativo y, al mismo tiempo, como un factor de desplazamiento identitario. El conflicto central no reside en la existencia de la inteligencia artificial, sino en la pérdida progresiva de sentido y control por parte del creador humano.

El tratamiento narrativo evita explicaciones explícitas sobre el funcionamiento de la tecnología, apostando por una representación indirecta que refuerza el carácter simbólico del relato. Esta decisión permite que la obra trascienda el contexto tecnológico específico y se lea como una reflexión más amplia sobre la autoría, la originalidad y la condición del creador en la contemporaneidad.

Finalmente, el tratamiento narrativo y conceptual de *Usuario Cero* busca consolidar una experiencia audiovisual coherente entre forma y contenido. Cada decisión estética —desde el ritmo hasta la composición visual— responde a una intención conceptual clara: interrogar el lugar del creador en un entorno donde la inteligencia artificial redefine los límites de la creatividad. El cortometraje se presenta así como una obra abierta, que no ofrece respuestas definitivas, sino que invita al espectador a cuestionar activamente su relación con la tecnología y el acto creativo.

El objetivo principal del proyecto *Usuario Cero* es desarrollar un cortometraje audiovisual de carácter minimalista que reflexione críticamente sobre la noción de autoría y originalidad en la era de la inteligencia artificial, a partir de la experiencia subjetiva de un creador audiovisual enfrentado a la automatización de su propio lenguaje creativo.

Desde una dimensión comunicacional, el proyecto busca generar una experiencia reflexiva en el espectador, invitándolo a cuestionar la naturalización del uso de tecnologías basadas en inteligencia artificial dentro de los procesos creativos contemporáneos. A través de una narrativa contenida y una puesta en escena austera, el cortometraje propone una observación crítica de las transformaciones que atraviesa el trabajo creativo en un contexto dominado por la eficiencia, la replicabilidad y la optimización algorítmica.

En el plano estético, *Usuario Cero* tiene como objetivo explorar el lenguaje del cine minimalista como una forma de resistencia expresiva frente a la saturación visual y narrativa característica de la cultura digital actual. La elección de planos prolongados, la reducción del diálogo, el uso del silencio y la neutralidad afectiva buscan construir una experiencia contemplativa que privilegie el tiempo, la pausa y la ambigüedad como elementos centrales del relato.

Asimismo, el proyecto persigue un objetivo conceptual vinculado a la problematización de la figura del autor contemporáneo. *Usuario Cero* no pretende ofrecer respuestas definitivas sobre el impacto de la inteligencia artificial en la creación artística, sino abrir un espacio de reflexión crítica donde se tensionen conceptos como creatividad, control, simulación y subjetividad. De este modo, el cortometraje se plantea como una obra abierta, capaz de dialogar con los debates actuales del campo audiovisual, los estudios culturales y la filosofía de la tecnología.

Finalmente, el objetivo del proyecto es consolidar una propuesta audiovisual coherente entre forma y contenido, donde cada decisión narrativa y estética responda a una intención reflexiva clara, aportando al debate académico y artístico sobre el lugar del creador humano en un entorno cada vez más mediado por tecnologías inteligentes.

3.1 Argumentación Del Proyecto

El proyecto *Usuario Cero* surge en un contexto histórico y cultural marcado por la acelerada incorporación de tecnologías basadas en inteligencia artificial dentro de los procesos creativos. En el campo audiovisual, estas herramientas han transformado de manera significativa las dinámicas

de producción, edición y distribución de contenidos, generando nuevas posibilidades expresivas, pero también profundos cuestionamientos sobre la autoría, la originalidad y el rol del creador humano. En este escenario, *Usuario Cero* se presenta como una propuesta pertinente y necesaria, al abordar estas problemáticas desde una perspectiva crítica y reflexiva.

Desde el punto de vista de la pertinencia social, el proyecto dialoga directamente con una preocupación creciente dentro de las industrias creativas: la progresiva automatización del trabajo artístico. La inteligencia artificial ya no se limita a tareas técnicas o repetitivas, sino que interviene en decisiones estéticas que históricamente han sido consideradas propias de la subjetividad humana. Este desplazamiento genera tensiones laborales, éticas y simbólicas que afectan a creadores, diseñadores, realizadores y artistas en general. *Usuario Cero* propone visibilizar estas tensiones a través de una narrativa contenida, evitando el discurso alarmista y apostando por una representación sutil que permita al espectador reflexionar sobre su propia relación con la tecnología.

En el plano académico, el proyecto se inserta dentro de los debates contemporáneos del campo audiovisual, los estudios culturales y la filosofía de la tecnología. La reflexión sobre la autoría, la reproductibilidad técnica y la simulación ha sido ampliamente abordada por teóricos como Walter Benjamin, Roland Barthes y Jean Baudrillard. Sin embargo, la aparición de sistemas de inteligencia artificial capaces de generar imágenes, sonidos y narrativas complejas reconfigura estos debates, exigiendo nuevas aproximaciones desde la práctica audiovisual. *Usuario Cero* contribuye a este campo al articular teoría y creación, utilizando el lenguaje cinematográfico como una herramienta de análisis crítico.

La relevancia estética del proyecto radica en la elección del cine minimalista como estrategia expresiva. En un entorno mediático saturado de estímulos visuales, narrativas aceleradas y contenidos diseñados para el consumo inmediato, el minimalismo propone una ética de la lentitud y la contemplación. Esta elección no responde únicamente a una preferencia formal, sino a una postura crítica frente a la lógica de optimización que caracteriza a los sistemas algorítmicos. Al reducir los elementos narrativos y visuales, *Usuario Cero* invita al espectador a detenerse,

observar y cuestionar, generando una experiencia que se contrapone a la inmediatez de la cultura digital contemporánea.

El vínculo personal del proyecto se manifiesta en la experiencia del propio autor como creador audiovisual inmerso en un contexto de transformación tecnológica constante. La sensación de desplazamiento, incertidumbre y cuestionamiento identitario frente a herramientas que replican estilos y procesos creativos constituye el núcleo emocional de la obra. Este vínculo no se expresa de manera autobiográfica explícita, sino que se traduce en una construcción narrativa que canaliza inquietudes personales compartidas por una generación de creadores. De este modo, *Usuario Cero* articula una experiencia individual con una problemática colectiva, reforzando su dimensión comunicacional.

En términos de originalidad, el proyecto se distancia de representaciones convencionales de la inteligencia artificial centradas en lo espectacular o lo distópico. En lugar de mostrar máquinas antropomorfizadas o escenarios futuristas, *Usuario Cero* sitúa el conflicto en un entorno cotidiano y reconocible, donde la tecnología opera de forma silenciosa e integrada. Esta decisión permite una aproximación más cercana y verosímil al impacto real de la automatización en la vida creativa contemporánea, reforzando el carácter reflexivo de la propuesta.

Asimismo, la originalidad del proyecto reside en la coherencia entre forma y contenido. El uso del minimalismo no solo estructura el lenguaje audiovisual, sino que funciona como una metáfora del conflicto central: mientras la inteligencia artificial produce de manera eficiente y repetitiva, el creador humano habita un espacio de duda, pausa e imperfección. Esta tensión se manifiesta en cada decisión estética, desde el ritmo narrativo hasta el diseño sonoro, consolidando una propuesta integral y conceptualmente sólida.

Finalmente, *Usuario Cero* se justifica como un proyecto que busca aportar al debate contemporáneo sobre la creatividad en la era digital desde una perspectiva crítica y sensible. Más que ofrecer respuestas definitivas, el cortometraje propone preguntas abiertas que invitan a la reflexión y al diálogo. En este sentido, la obra se plantea como un ejercicio académico y artístico que contribuye a la comprensión de las transformaciones actuales del campo audiovisual,

reafirmando la relevancia del creador humano en un entorno cada vez más mediado por tecnologías inteligentes.

3.2 Enfoque Conceptual / Autoral

El enfoque conceptual y autoral de Usuario Cero se construye a partir de una reflexión crítica sobre la posición del creador audiovisual en un contexto marcado por la automatización y la inteligencia artificial. El proyecto asume una postura que no se inscribe en una oposición binaria entre lo humano y lo tecnológico, sino que explora las tensiones, ambigüedades y desplazamientos que emergen cuando la creación artística se ve mediada por sistemas algorítmicos capaces de simular procesos creativos.

Desde una perspectiva autoral, Usuario Cero se plantea como una obra que problematiza la noción de control creativo. La inteligencia artificial, lejos de presentarse como un ente externo o antagonista visible, opera como una presencia integrada y normalizada dentro del entorno del protagonista. Esta decisión responde a una intención clara: evidenciar que el impacto de la tecnología no se manifiesta únicamente en escenarios futuristas, sino en la cotidianidad del trabajo creativo contemporáneo.

El proyecto asume el cine minimalista como una elección autoral consciente que responde tanto a una inquietud estética como conceptual. La reducción de elementos narrativos, el uso del silencio y la dilatación temporal funcionan como estrategias expresivas que permiten representar una crisis identitaria sin recurrir al dramatismo convencional. Esta postura autoral se alinea con una concepción del cine como espacio de reflexión más que de entretenimiento inmediato, privilegiando la experiencia perceptiva del espectador.

En términos conceptuales, Usuario Cero se inscribe dentro de una tradición cinematográfica que utiliza el extrañamiento como herramienta crítica. La neutralidad afectiva de los personajes, la rigidez de la puesta en escena y la ausencia de explicaciones explícitas buscan generar una

distancia reflexiva que impida una identificación emocional directa. Esta distancia no pretende excluir al espectador, sino invitarlo a una participación activa en la construcción del sentido de la obra.

El enfoque autoral del proyecto también se vincula con una reflexión ética sobre la creatividad en la era digital. Usuario Cero no plantea una condena a la inteligencia artificial, sino una interrogación sobre las condiciones en las que se produce el acto creativo cuando la tecnología redefine los criterios de originalidad, eficiencia y valor. En este sentido, el proyecto se posiciona como una investigación-creación que utiliza el lenguaje audiovisual para pensar críticamente su propio proceso de producción.

Asimismo, la obra asume una postura crítica frente a la lógica de optimización constante que caracteriza a los entornos digitales contemporáneos. La elección de un ritmo pausado, la repetición de acciones y la ausencia de resolución explícita funcionan como gestos de resistencia estética frente a la aceleración y la sobreproducción de contenidos. Esta resistencia no se articula mediante un discurso explícito, sino a través de la forma misma del relato.

Finalmente, el enfoque conceptual y autoral de Usuario Cero se define por su carácter abierto y reflexivo. El proyecto no busca ofrecer respuestas definitivas sobre el futuro de la creatividad, sino generar un espacio de cuestionamiento que dialogue con las inquietudes actuales del campo audiovisual. De este modo, la obra se presenta como una propuesta coherente entre forma, contenido e intención, reafirmando el rol del creador humano como un sujeto crítico capaz de interrogar las transformaciones tecnológicas de su tiempo.

3.3 Referentes Visuales, Sonoros O Teóricos

El desarrollo conceptual y estético de Usuario Cero se nutre de una serie de referentes cinematográficos y teóricos que orientan tanto la construcción del lenguaje audiovisual como la reflexión crítica del proyecto. Estos referentes no funcionan como modelos a replicar, sino como

puntos de diálogo que permiten situar la propuesta dentro de una tradición contemporánea del cine reflexivo y minimalista.

Uno de los referentes centrales es la obra del director griego Yorgos Lanthimos, particularmente por su uso de la neutralidad afectiva, el extrañamiento y la rigidez formal en la puesta en escena. Sus películas se caracterizan por diálogos mecánicos, actuaciones contenidas y composiciones visuales que generan una sensación constante de artificialidad. Este enfoque influye directamente en Usuario Cero, donde los personajes expresan su conflicto a través de silencios y acciones repetitivas, evitando la emocionalidad explícita y favoreciendo una lectura reflexiva por parte del espectador.

Otro referente fundamental es el cine de David Cronenberg, especialmente en su exploración de la relación entre cuerpo, tecnología e identidad. Aunque Usuario Cero no recurre a lo explícitamente corporal o visceral, comparte con Cronenberg una preocupación por la forma en que la tecnología transforma la subjetividad humana. La presencia de la inteligencia artificial como una extensión silenciosa del proceso creativo dialoga con esta tradición cinematográfica, situando el conflicto en un plano psicológico y existencial.

Asimismo, la obra del director surcoreano Bong Joon-ho constituye un referente relevante por su capacidad de articular crítica social a través de una puesta en escena cuidadosamente controlada. Si bien su cine no se inscribe estrictamente en el minimalismo, su manejo del espacio, el ritmo y la composición narrativa influyen en la construcción simbólica de Usuario Cero, particularmente en la representación de estructuras de poder invisibles mediadas por la tecnología.

En el ámbito del cine experimental y de cortometraje, resulta especialmente relevante el segmento “Shaking Tokyo” (2008), dirigido por Bong Joon-ho dentro del largometraje colectivo Tokyo!. Este corto propone una exploración del aislamiento urbano y la desconexión emocional mediante una narrativa contenida y un fuerte control formal. La influencia de este referente se manifiesta en Usuario Cero en la construcción de un universo narrativo introspectivo, donde el espacio y la rutina adquieren un peso simbólico central.

Desde una perspectiva teórica, los planteamientos de Walter Benjamin, Roland Barthes y Jean Baudrillard constituyen referentes fundamentales para la reflexión conceptual del proyecto. Sus aportes sobre reproductibilidad técnica, autoría y simulacro permiten contextualizar el conflicto central de Usuario Cero dentro de debates históricos y contemporáneos del arte y la cultura. Asimismo, las reflexiones de Byung-Chul Han sobre la sociedad del rendimiento y la aceleración aportan un marco crítico para comprender la elección de una estética minimalista como forma de resistencia simbólica.

Finalmente, estos referentes visuales, sonoros y teóricos configuran un entramado conceptual que orienta las decisiones estéticas y narrativas del proyecto. Usuario Cero se posiciona así como una obra que dialoga activamente con la tradición cinematográfica y teórica contemporánea, construyendo una propuesta coherente, crítica y autoral.

4. Público Objetivo Y Experiencia Propuesta

El público objetivo de Usuario Cero está conformado principalmente por estudiantes, profesionales y creadores vinculados al campo audiovisual, artístico y cultural, así como por espectadores interesados en el cine de autor y las reflexiones contemporáneas sobre tecnología y sociedad. Se trata de una audiencia con sensibilidad hacia propuestas narrativas no convencionales, dispuesta a involucrarse en experiencias audiovisuales que privilegian la contemplación, la ambigüedad y el pensamiento crítico.

Asimismo, el proyecto se orienta a un público universitario y académico, especialmente en contextos de formación en comunicación, cine, artes visuales y estudios culturales, donde el cortometraje puede funcionar como un dispositivo de reflexión sobre la autoría, la creatividad y el impacto de la inteligencia artificial en los procesos creativos. En este sentido, Usuario Cero se concibe también como una obra pertinente para circuitos de exhibición alternativa, festivales de cine independiente y espacios de discusión académica.

La experiencia propuesta al espectador se basa en una aproximación sensorial y reflexiva más que en una narrativa guiada o explicativa. A través de un ritmo pausado, silencios prolongados y una puesta en escena contenida, el cortometraje invita al público a observar y habitar el tiempo de la obra, generando una experiencia que exige atención y participación activa. El espectador no recibe respuestas cerradas, sino estímulos visuales y sonoros que lo conducen a cuestionar su propia relación con la tecnología y la creación.

Finalmente, Usuario Cero busca provocar una experiencia de extrañamiento que permita al espectador tomar distancia de la naturalización de la inteligencia artificial en la vida cotidiana. Esta experiencia no apunta al impacto inmediato, sino a una reflexión posterior que se extiende más allá del visionado, reforzando el carácter crítico y autoral del proyecto.

4.1 Formato Y Duración Estimada

Usuario Cero se plantea como un cortometraje audiovisual de ficción, concebido para su exhibición en circuitos de cine independiente, festivales de cortometraje, espacios académicos y plataformas de difusión cultural. El formato del proyecto responde a una propuesta de cine de autor que privilegia la reflexión conceptual y la experiencia estética por sobre los esquemas narrativos tradicionales del audiovisual comercial.

El cortometraje adopta un lenguaje minimalista tanto en su estructura narrativa como en su puesta en escena. Esta elección de formato permite una mayor concentración conceptual, favoreciendo la construcción de una experiencia intensa y contenida que se ajusta a los objetivos comunicacionales y estéticos del proyecto. La brevedad del formato no implica una reducción del contenido reflexivo, sino una síntesis consciente que potencia el impacto simbólico de la obra.

En cuanto a la duración estimada, *Usuario Cero* tendrá una extensión aproximada de **10 a 12 minutos**, tiempo considerado óptimo para desarrollar el conflicto central sin recurrir a explicaciones explícitas ni resoluciones cerradas. Esta duración permite sostener el ritmo pausado

y contemplativo del relato, respetando la lógica temporal del cine minimalista y manteniendo la atención del espectador dentro de una experiencia reflexiva.

La duración propuesta también responde a criterios de viabilidad técnica y de circulación, facilitando la participación del cortometraje en festivales nacionales e internacionales, así como su inclusión en muestras académicas y espacios de exhibición alternativa. De este modo, el formato y la duración de *Usuario Cero* se alinean con la intención autoral del proyecto y con las condiciones reales de producción y difusión del campo audiovisual contemporáneo.

4.2 Estado Actual Del Proyecto

El estado actual del proyecto evidencia su viabilidad técnica y creativa, así como su potencial para ser exhibido en contextos académicos, muestras audiovisuales y circuitos de cine independiente. De este modo, Usuario Cero se presenta como un proyecto concluido en términos de producción y en proceso de finalización técnica, cumpliendo con los objetivos académicos y artísticos establecidos para el trabajo de titulación.

4.3 Equipo Creativo Tentativo

El equipo creativo de Usuario Cero estuvo conformado por un grupo reducido de colaboradores, acorde al enfoque minimalista del proyecto y a las condiciones de producción propias de un cortometraje de autor. Esta estructura permitió una comunicación directa entre las distintas áreas creativas y técnicas, favoreciendo la coherencia entre las decisiones conceptuales y su ejecución práctica.

El rol de dirección, guion y concepción autoral fue asumido por Iván Zumárraga, quien lideró el desarrollo del proyecto desde su planteamiento conceptual hasta la ejecución de las etapas de producción y postproducción. Esta centralización de funciones responde a una intención autoral clara, coherente con la reflexión del proyecto sobre la autoría y la creación en la era de la automatización.

El área de dirección de fotografía estuvo orientada a la construcción de una imagen contenida y contemplativa, en diálogo con el lenguaje del cine minimalista. La colaboración entre dirección y fotografía permitió traducir los conceptos teóricos del proyecto en decisiones visuales concretas, como el uso de planos prolongados, composiciones sobrias y una iluminación controlada.

En cuanto al diseño sonoro, el equipo trabajó en la construcción de una atmósfera auditiva basada en el sonido ambiente, el silencio y la presencia de elementos tecnológicos, reforzando la dimensión sensorial y conceptual del relato. Este trabajo resulta clave para consolidar la experiencia contemplativa propuesta por Usuario Cero.

Finalmente, el equipo de postproducción se encuentra actualmente encargado del montaje final, la corrección de color y la mezcla sonora, asegurando que la obra mantenga la coherencia estética y narrativa planteada desde su concepción. La articulación entre las distintas áreas del equipo creativo evidencia un proceso de trabajo colaborativo, viable y profesional, acorde a los objetivos académicos del proyecto.

4.4 Estrategia De Producción, Escalabilidad Y Viabilidad Técnica

La estrategia de producción de *Usuario Cero* fue concebida desde una lógica de austeridad, control y coherencia autoral, en consonancia con el enfoque minimalista del proyecto. Desde su concepción, el cortometraje se planteó como una obra realizable dentro de un esquema de producción acotado, priorizando decisiones creativas que optimizan los recursos disponibles sin comprometer la intención estética ni conceptual.

En términos de producción, el proyecto se estructuró en torno a un equipo reducido y a un número limitado de locaciones, lo que permitió una planificación eficiente y un mayor control sobre el proceso creativo. Esta estrategia facilitó la ejecución del rodaje y favoreció una comunicación fluida entre las áreas creativas y técnicas, asegurando la coherencia entre la reflexión teórica del proyecto y su materialización audiovisual.

La viabilidad técnica de *Usuario Cero* se sustenta en la elección consciente de un lenguaje audiovisual contenido, que no depende de dispositivos tecnológicos complejos ni de una

infraestructura de gran escala. La propuesta fotográfica, sonora y de arte se diseñó en función de recursos accesibles y decisiones expresivas precisas, demostrando que el proyecto puede sostenerse tanto en un contexto académico como en circuitos de producción independiente.

En cuanto a la escalabilidad, *Usuario Cero* se plantea como un proyecto adaptable a distintos contextos de exhibición y difusión. Su formato de cortometraje y su duración estimada permiten su circulación en festivales nacionales e internacionales, muestras audiovisuales, espacios culturales y entornos académicos. Asimismo, la temática abordada —la autoría y la inteligencia artificial— le otorga un carácter contemporáneo que favorece su inserción en debates actuales del campo audiovisual y cultural.

Desde una perspectiva técnica, la etapa de postproducción constituye un momento clave para consolidar la propuesta estética del proyecto. El montaje, el diseño sonoro y la corrección de color permiten afinar el ritmo contemplativo, la atmósfera y la experiencia sensorial planteada desde el inicio. Esta fase refuerza la coherencia entre forma y contenido, asegurando que el resultado final responda a los objetivos narrativos y conceptuales establecidos.

Finalmente, la estrategia de producción de *Usuario Cero* evidencias que el proyecto no solo es viable desde un punto de vista técnico, sino también sostenible y pertinente dentro de un modelo de creación audiovisual contemporánea. La articulación entre planificación, ejecución y reflexión crítica posiciona al cortometraje como una obra realizable, escalable y coherente, consolidando su validez como trabajo de titulación de nivel de maestría.

4.5 Presupuesto Estimado

Categoría	Ítem	Unidad	Cantidad	Costo unitario	Subtotal	Observaciones
Preproducción	Ensayos / logística	día	3	$20	$60	Incluye transporte y refrigerios
	Scouting y reuniones	día	2	$15	$30	Locaciones y coordinación general
Producción	Dirección / Guion	paquete	1	$80	$80	Honorario simbólico
	Fotografía	paquete	1	$80	$80	Honorario simbólico
	Transporte equipo / crew	día	3	$50	$150	Movilidad local
	Alimentación	día	3	$40	$120	4 personas promedio
	Arte y escenografía	paquete	1	$150	$150	Vestuario y props mínimos

Postproducción	Edición y corrección de color	paquete	1	$0	$0	A cargo del director
	Diseño sonoro y mezcla	paquete	1	$200	$200	A confirmar colaborador
	Música original	paquete	1	$30	$30	Composición ambiental
Difusión	Exportación y envío a festivales	paquete	1	$70	$70	Incluye exportación y distribución online
Preproducción	Ensayos / logística	día	3	$20	$60	Incluye transporte y refrigerios
	Scouting y reuniones	día	2	$15	$30	Locaciones y coordinación general
Producción	Dirección / Guion	paquete	1	$80	$80	Honorario simbólico
	Fotografía	paquete	1	$80	$80	Honorario simbólico
	Transporte equipo / crew	día	3	$50	$150	Movilidad local

	Alimentación	día	3	$40	$120	4 personas promedio
	Arte y escenografía	paquete	1	$150	$150	Vestuario y props mínimos
Postproducción	Edición y corrección de color	paquete	1	$0	$0	A cargo del director
	Diseño sonoro y mezcla	paquete	1	$200	$200	A confirmar colaborador
	Música original	paquete	1	$30	$30	Composición ambiental
Difusión	Exportación y envío a festivales	paquete	1	$70	$70	Incluye exportación y distribución online

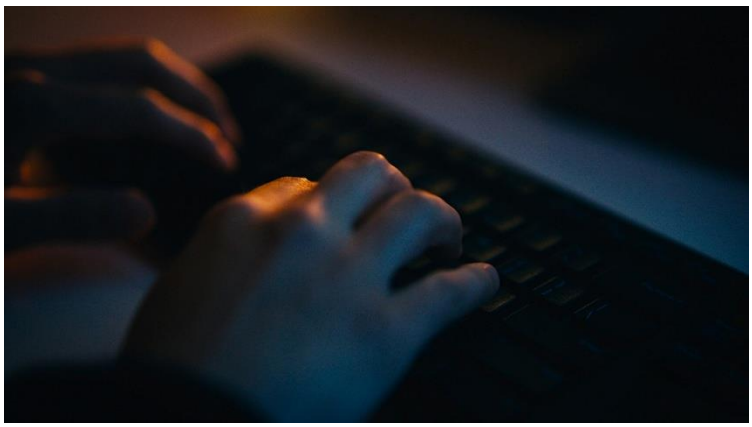
Total: $1940

5. Propuesta Audiovisual

Usuario Cero, es una historia que se siente próxima a ocurri más que nada por el uso exponencial y crecimiento de la Inteligencia Artificial (IA), que ha aumentado a tal punto que grandes y multimillonarias empresas han reemplazado a sus empleados por el uso y automatización de sus funciones. Es por ello que visualmente debe ser sutil y a la vez comunicar mucho, dando un toque de realismo con una cámara fija y planos de larga duración, ya que parte de lo silencioso y el estar frente a pantallas como algo íntimo y emocional, aproximando a lo contemplativo, para que el tiempo sea un elemento presente también. Siempre cuidando la subjetividad del protagonista, David. Por otro lado, la tensión visual y el suspenso enfrentando a algo invisible pero siempre presente. Un antagonista que se siente omnisciente pero no es un ente, no es algo físico tampoco.

Figura 1

Plano Detalle Manos.



Nota. La referencia visual presenta los contrastes cromáticos propuestos en la paleta de colores, los cuales refuerzan la sensación de soledad que experimenta el protagonista dentro de su entorno. (Zumárraga, 2020)

5.1 Tipos De Planos: Angulación Y Composición

Para introducir al mundo del protagonista, tener focales para planos detalles que sumerjan al espectador el cotidiano de David. Su herramienta de trabajo, la computadora, teclado, monitor/pantalla, dedos editando, ojos viendo el monitor. Considero que debería usarse focales cerradas como un 70mm, sin descartar el 50mm.

Figura 2

Plano Detalle ojo.

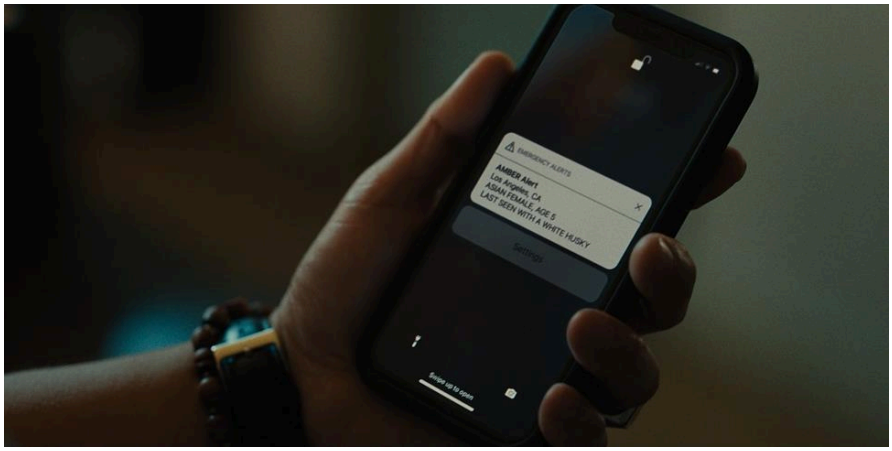
Nota. El encuadre cerrado enfatiza la mirada introspectiva del personaje, utilizando la proximidad visual como recurso narrativo para representar su soledad y desconexión con el entorno. (Scorsese, 1990)

También es bueno aprovechar el espacio de interiores con focales más amplias como un 15/17mm y exteriores para composiciones negativas o crear cuadros dentro del cuadro y destacar más a David siendo un ser humano solitario frente a esta tecnología que va creciendo. Esto a su vez, que permita comunicar desde arte, la habitación de David, el cotidiano con el que vive y que hable por si mismo, por ejemplo, cámaras,

luces, equipos de trabajo que refuercen el mensaje de que es un realizador, claro sin ser tan exagerado, pero se note por las mismas que el ser humano también invierte no solo tiempo aprendiendo, sino dinero para seguir adelante. Aquí no se descarta movimientos lentos, sería bueno aprovecharlos, suaves, pequeños dollys laterales que vayan descubriendo algo o acentúen el tiempo.

Figura 3

Plano Detalle De Teléfono Con Notificación De Mensaje.



Nota. El plano detalle del dispositivo móvil evidencia la mediación tecnológica en la comunicación del personaje, reforzando la sensación de aislamiento y soledad de Daya a pesar de la presencia de un contacto digital. (Zumárraga, Planos para audiovisual)

5.2 Tipos De Planos: Composición En El Espacio

Jugar con composiciones negativas y usar elementos como capas. Para aprovechar la atmósfera que se está construyendo, especialmente con la acción que realizará David dentro del plano. Pero que a su vez esté presente cierta tensión. Pero que vaya creciendo a medida que avance la historia para cierto momento del final considero reforzar la mirada con un macro, un plano bien cerrado realizado con un 65mm y

chequear el reflejo de la pantalla. También para tener detalles súper cercanos de las letras que aparezcan en la pantalla.

Figura 4

Plano general del espacio de trabajo de Daya.

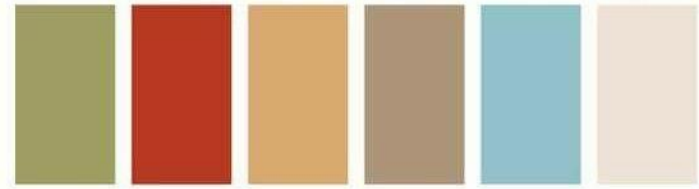
Nota. El uso del plano general y la predominancia de sombras enfatizan la relación entre el espacio y el estado emocional de Daya, donde el entorno funciona como una extensión de su soledad. (Zumárraga, Plano General)

5.3 Cromática

La cromática busca tonalidades más frías, sin embargo, empezar con una tonalidad cálida desde la habitación que poco a poco comienza a 'enfriarse' es lo que se busca para este cortometraje para ya que hay una degradación progresiva, más que todo por ese desplazamiento-reemplazo del trabajo que hace una IA por un ser humano.

Figura 5

Paleta cromática del personaje principal.



Nota. La paleta cromática del personaje principal se compone de tonos terrosos y desaturados, con acentos fríos, utilizados para reforzar su personalidad introspectiva y su estado de soledad emocional. (Salazar, Paleta de colores Daya)

Figura 6

Paleta cromática de escenario.

Nota. La paleta cromática del ambiente está compuesta por tonos fríos y desaturados, principalmente verdes y grises, utilizados para construir una atmósfera de soledad, introspección y contención emocional. (Salazar, Paleta de colores ambiente)

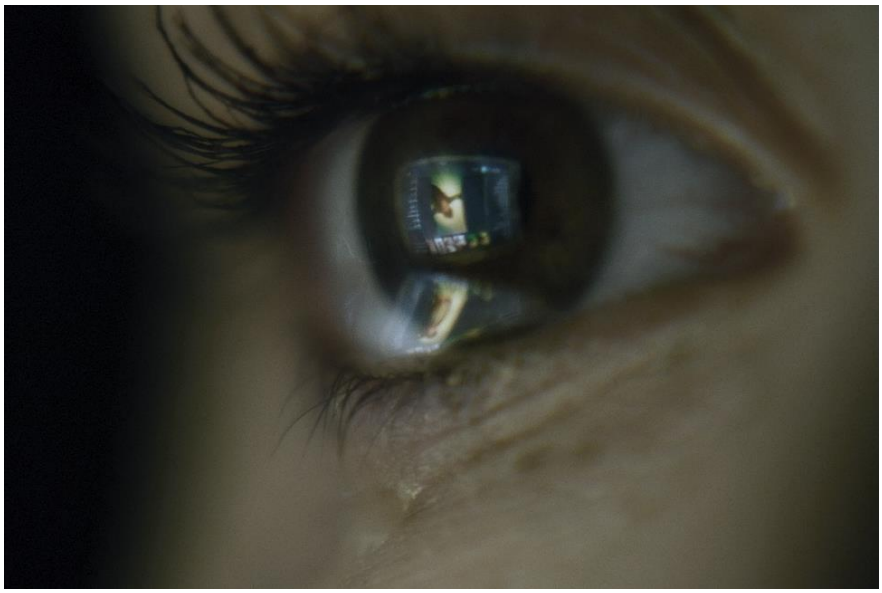
5.4 Estilo De Iluminación

Con la iluminación busco que sea suave y se sienta natural, se busca crear una atmósfera solitaria, más que nada por la relación hombre-máquina (computadora), que

es parte del tema de esta historia. También para enfatizar las mismas pantallas, esa luz que está siempre presente en nuestra sociedad.

Figura 7

Imagen de un plano detalle de una pupila humana.



Nota. La fotografía muestra un plano detalle de un ojo humano donde se observa el reflejo de una computadora en Photoshop. (Salazar, Propuesta plano detalle ojo)

5.5 Propuesta De Arte

5.5.1 Daya (Vestimenta Principal)

Dentro del guion tenemos a la protagonista: Daya, que tiene un departamento y vive sola. Su vida parece tener una rutina y un trabajo que le permite pagar lo que se encuentra a su alrededor. Debido a estos factores, se propone que el personaje tenga colores neutros, enfocándolos en la parte inferior de la vestimenta (falda y zapatos) y accesorios. Su prenda principal será un abrigo con capucha color azul, que servirá también como punto de color.

Figura 8

Moodboard principal personaje Daya.

Nota. Moodboard de estilos de vestimenta acorde a la personalidad del peronsaje principal. (Sánchez)

5.5.2 Habitación de Daya

En este espacio es evidente la dualidad entre su vida organizada-acomodada y su inestabilidad que se manifestará a través de empaques de compras en ciertos puntos de su habitación. Refleja una apertura al caos palpable al que se enfrenta Daya. Acompañando lo pulcro de la habitación a través del color blanco (paredes, cortinas, sabanas) y muebles/objetos de detalles y marcos dorados o color café. También habrá empaques de fundas y cajas encajando en el marco de colores blancos, café y gris.

5.5.3 Baño de Daya

Dentro de la historia Daya ve su reflejo en el baño. Este debe estar limpio, paredes blancas (o aplicar tapiz). Tendrá una dualidad en las plantas ubicadas cerca del lavamanos, un tarro con flor natural y otro con flores falsas (o colgar dependiendo del

plano). Habrá distintos puntos de color por los distintos utensilios de plástico usados en el baño. En caso de poder poner una luz encima del espejo preguntar a foto.

5.5.4 Don Isidro

Puesto que Don Isidro se presenta como una persona interesada en los trabajos de Daya, suponemos que es parte de alguna entidad o empresa. Muestro 3 opciones que podrían considerarse formales (dependiendo del tono de personaje que considere el director y que podrían estar a disponibilidad del actor).

5.5.5 Plan De Rodaje

PLAN DE RODAJE

PROYECTO: USUARIO 0

FECHA: 08-NOV-2025 **DIA DE RODAJE: 1 de 2** **COMPANY MOVE 1:**
HORA DE LLAMADO: 09H00 **HORA DE WRAP: 11H00** **COMPANY MOVE 2:**
INICIO DE RODAJE: 09H30 **CORTE A COMER:**

ESC	OCTAVOS	INT/EXT	LUZ	LOCACIÓN/ SET	SINOPSIS	PERSONAJES	DIA DRAMÁTICO	NOTAS FOTO	NOTAS ARTE	HORAS
4A	2\4	INT	DIA	CAFETERÍA	Dayana conversa con un cliente, Don Isidro	1,2	1	GENERAL - MASTER	VESTUARIO	09h30- 09h50
4B	-	INT	DIA	CAFETERÍA	Dayana mirando a su laptop y luego a Don isidro	1	1	Overshoulder de Dayana	laptop	09h50- 10h10
4C	-	INT	DIA	CAFETERÍA	Don Isidro hace sonar los cubiertos	2	1	Overshoulder de Don Isidro	Cubiertos	10h10- 10h25
4F	-	INT	DIA	CAFETERÍA	Vemos el rostro de la cara de Dayanna en la laptop	1	1	P.D (Flotante) - over shoulder - asientos de atrás	laptop	10h25-10h45
4D	-	INT	DIA	CAFETERÍA	Se ve la pantalla de la IA	-	1	Plano Detalle de la laptop	laptop	10h45- 11h00
TOTAL PÁGINAS DE GUION										

DAYANA	1
DON ISIDRO	2

PLAN DE RODAJE

PROYECTO: USUARIO 0

FECHA: 09-NOV-2025 **DIA DE RODAJE: 2 de 2** **COMPANY MOVE 1:**
HORA DE LLAMADO: 08H00 **HORA DE WRAP: 17H30** **COMPANY MOVE 2:**
INICIO DE RODAJE: 09H45 **CORTE A COMER:**

ESC	OCTAVOS	INT/EXT	LUZ	LOCACIÓN/ SET	SINOPSIS	PERSONAJES	DIA DRAMÁTICO	NOTAS FOTO	NOTAS ARTE	HORAS
2A	3\4	INT	DIA	HABITACIÓN	Dayana frente al espejo se moja la cara y se observa a sí mismo.	1	1	PLANO MEDIO	Celular y espejo	09h45 - 10h20
1h	-	INT	DIA	HABITACIÓN	MASTER SEMI PICADO DAYANA, QUITA AUDIFONO	1	1	MASTER SEMIPICADO (PM)	AUDIFONOS	10h20 -11h20
1B	-	INT	DIA	HABITACIÓN	Manos editan un video en la pantalla	1	1	PLANO MEDIO CORTO, OS A PANTALLA	LAPTOP	11h20- 11h35
1A	-	INT	DIA	HABITACIÓN	Planos detalle de un teclado mecánico(ENTRADA DE DEDOS)	1	1	PLANO DETALLE -PICADO	TECLADO, LAPTOP	11h35- 11h45
1F	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PLANO DETALLE DE MIRADA (OJO)DAYANA	1	1	PLANO DETALLE		11h45 - 12h00
1C	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PLANOS DETALLE PANTALLA DE DAYANA EDITANDO)INSERTOS	1	1	Plano Detalle de la laptop		12h00- 12h20
1G	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PLANO DETALLE CON TAZA, CELULAR MENSAJES.	1	1	PLANO DETALLE	Celular, taza, laptop	12h20 - 12h30
1I	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PANTALLA HACIENDO ALUSIÓN A QUE PERDIO O ANULO OTRO CLIENTE	1	1	PLANO DETALLE	Celular, taza, laptop	12h30 - 12h40
1D	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PLANO DETALLE MOUSE	-	1	PLANO DETALLE		12h40- 12h50
1E	-	INT	DIA	HABITACIÓN	PLANO DETALLE TECLADO	-	1	PLANO DETALLE		12h50 - 13h00
CORTE A COMER - 13h00 a 14h00										
5C	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Dayana observando el computador	1	1	PPP CON COMPUTADORA	Laptop (CAMBIO DE VESTUARIO?)	14h00 - 15h00
5B	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Dayana entra a la web, explora y ve cómo funciona.	1	1	POV COMPUTADORA	laptop	15H00 - 15H30
5A	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Dayana entra a la web, explora y ve cómo funciona.	1	1	POV DE DAYANA	laptop	15H30 - 15H45
5D	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Scorso de Dayana a pantalla	1	1	PMC	laptop	15H45 - 15H55
5E	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Detalles de pantalla, cargando, iconos, click	-	1	PD	laptop	15H55 - 16H05
5F	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Plano lateral mister robot referencia	1	1	PMC		16H05 - 16H20
5G	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Abre una carpeta y arrastra video	1	1	PD	CARPETA	16H20 - 16H35
5G	-	INT	NOCHE	HABITACIÓN	Mouse sonando, página moviéndose y sonidos de clip. Sin Dayana.	1	1	PG	MOUSE, TECLADO, NYLLON	16H35 - 17H30

5.5.6 Propuesta De Diseño Sonoro

La propuesta sonora de 'Usuario Cero' se construye desde la intimidad, la tensión silenciosa y la presencia constante de la tecnología. El sonido enfatiza la soledad del protagonista y su conflicto interno frente a una IA que replica su trabajo. Se priorizan ambientes naturales como teclas, ventiladores, clics de mouse, respiraciones y el zumbido electrónico, contrastando con silencios prolongados que acentúan el vacío emocional. El diseño sonoro es minimalista, conteniendo la emocionalidad y evitando la musicalización excesiva para mantener un tono contemplativo y realista.

6. Conclusiones

La presente investigación-creación ha permitido desarrollar *Usuario Cero* como una propuesta audiovisual que articula de manera coherente reflexión teórica, exploración estética y práctica creativa en torno a una de las problemáticas más relevantes del campo contemporáneo: la transformación de la autoría y la creatividad en la era de la inteligencia artificial.

A lo largo del documento se ha evidenciado que la automatización no solo redefine los procesos técnicos de producción audiovisual, sino que impacta directamente en la subjetividad del creador, en las nociones de originalidad y en la experiencia estética misma. Desde esta perspectiva, *Usuario Cero* no se plantea como una obra de denuncia ni como una celebración acrítica de la tecnología, sino como un espacio de interrogación donde la tensión entre lo humano y lo algorítmico se manifiesta de forma silenciosa, cotidiana y progresiva.

El marco teórico permitió situar el proyecto dentro de una tradición cinematográfica y filosófica que privilegia el extrañamiento, la contemplación y la neutralidad afectiva como estrategias críticas. El diálogo con autores como Bazin, Deleuze, Benjamin, Barthes, Foucault, Baudrillard, Manovich y Byung-Chul Han, así como con referentes cinematográficos del cine minimalista y contemporáneo, consolidó un sustento conceptual sólido que se traduce directamente en las decisiones narrativas y formales del cortometraje.

En el plano audiovisual, la adopción de un lenguaje minimalista, la dilatación temporal, la reducción expresiva y el uso consciente del silencio operan como recursos que refuerzan el conflicto central del relato: la pérdida progresiva de control y sentido del creador frente a sistemas que replican, optimizan y simulan procesos creativos. De este modo, la forma del cortometraje no ilustra el discurso teórico, sino que lo encarna, estableciendo una relación orgánica entre pensamiento y práctica.

Finalmente, *Usuario Cero* se consolida como una investigación-creación pertinente dentro del contexto actual de la producción audiovisual, al proponer una reflexión crítica que trasciende el caso particular de la inteligencia artificial y se proyecta hacia una pregunta más amplia sobre el lugar del creador en un entorno tecnológicamente mediado. La obra no ofrece respuestas cerradas, sino que invita al espectador a habitar la duda, reconociendo la creación artística como un territorio en permanente transformación.

Desde esta perspectiva, la tesis confirma que el valor de la práctica audiovisual contemporánea no reside únicamente en la innovación técnica, sino en su capacidad para problematizar el presente, resistir la automatización acrítica y abrir espacios de pensamiento a través de la experiencia estética.

Referencias Bibliográficas

Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje*. Paidós.

Baudrillard, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Kairós.

Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Rialp.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.

Bordwell, D. (2010). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

Cronenberg, D. (Director). (1983). *Videodrome* [Película]. Universal Pictures.

Deleuze, G. (2008). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Paidós.

Foucault, M. (1999). *¿Qué es un autor?* Litoral.

Han, B.-C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Herder.

Lanthimos, Y. (Director). (2009). *Dogtooth* [Película]. Boo Productions.

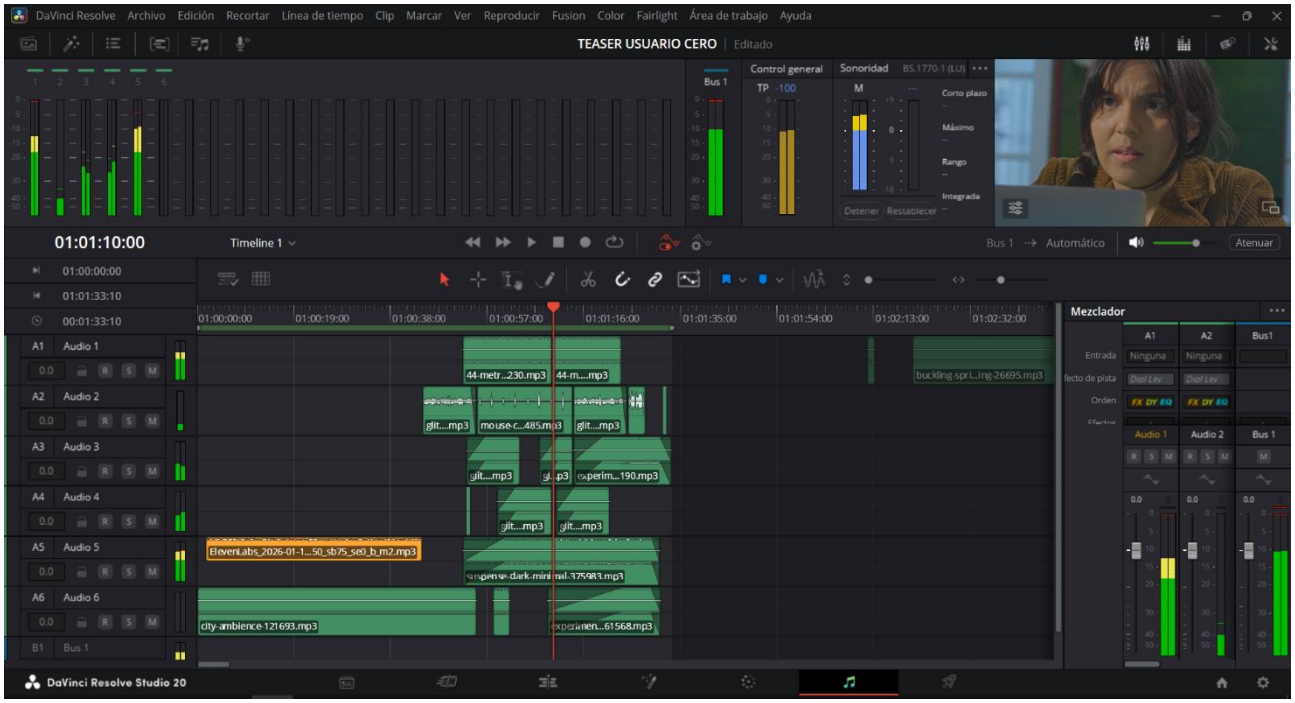
Manovich, L. (2013). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.

Bong, J. H. (Director). (2008). *Shaking Tokyo* [Cortometraje]. En *Tokyo!* [Película]. Bitters End.

Anexos

Figura 9

Postproducción de sonido.



Nota. Mezcla de sonido, escena restaurante.

(Zumárraga, Usuario 0, 2025)

Figura 10

Collage de fotogramas cortometraje.

Nota. Collage de fotogramas de cortometraje Usuario 0.

(Zumárraga, Planos para audiovisual)

Figura 11

Día 1 de rodaje.

Nota. Making off, evidencia de rodaje. (Párraga)

Figura 11

Día 1 de rodaje.

Nota. Making off, evidencia de rodaje. (Párraga)

Figura 13

Día 1 de rodaje

Nota. Making off, evidencia de rodaje. (Párraga)