

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **CORTOMETRAJE CIUDAD VIRTUAL: LA REALIDAD ES UN VIDEO**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en  
Comunicación

**Atuel Mario Merino Urteaga**

**Código: 20130816**

**Asesor**

**Rodrigo Bedoya Forno**

Lima – Perú  
Octubre de 2024





**SHORT FILM CIUDAD VIRTUAL:  
REALITY IS A VIDEO**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>IX</b>
<b>1. PRESENTACIÓN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Material: Cortometraje <i>Ciudad Virtual</i> .....	<b>1</b>
1.2 Motivación personal .....	<b>1</b>
1.3 Descripción de la propuesta. ¿De qué trata <i>Ciudad Virtual</i> ? .....	<b>3</b>
<b>2. ANTECEDENTES</b> .....	<b>4</b>
2.1 Origen del nombre. ¿Qué es lo virtual? .....	<b>12</b>
2.2 Desrealización o despertar. El viaje de Bot 1 .....	<b>13</b>
<b>3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL</b> .....	<b>14</b>
3.1 Entre la realidad y la ficción. ¿Cómo poner en escena? .....	<b>14</b>
3.2 Las 6 dimensiones o estados de consciencia .....	<b>15</b>
3.2.1 La Realidad. ¿Quién es Bot 1? .....	<b>15</b>
3.2.2 El POV. El ojo del personaje .....	<b>18</b>
3.2.3 La meta-realidad .....	<b>19</b>
3.2.4 El recuerdo .....	<b>21</b>
3.2.5 El sueño .....	<b>22</b>
3.2.6 La super-realidad .....	<b>25</b>
3.3 La posproducción, pinceladas finales .....	<b>27</b>
<b>4. LECCIONES APRENDIDAS</b> .....	<b>29</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>31</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>33</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotograma de <i>Waking Life</i> , por Richard Linklater. ....	5
Figura 2. Fotograma de <i>Holy Motors</i> , por Leos Carax. ....	6
Figura 3. Fotograma de <i>Anomalisa</i> , por Charlie Kaufman. ....	7
Figura 4. Fotograma de <i>Synechdoche, New York</i> , por Charlie Kaufman. ....	7
Figura 5. Fotograma de <i>Symbiopsychotaxiplasm: Take One</i> , por William Greaves. ....	9
Figura 6. Fotograma de <i>Painting with history in a room filled with people with funny names 3</i> , por Korakrit Arunanondchai. ....	9
Figura 7. Fotograma de <i>Or / Aour</i> , Wien, por Jacques Perconte. ....	11
Figura 8. Fotograma de <i>Georges Gard</i> , por Jacques Perconte. ....	11
Figura 9. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Concierto de Emilia F. ....	16
Figura 10. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Concierto de Emilia F - POV. ....	16
Figura 11. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 editando. ....	17
Figura 12. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 editando. ....	17
Figura 13. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 grabándose. ....	18
Figura 14. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . La pantalla de Bot 1. ....	19
Figura 15. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Historia de Instagram. ....	20
Figura 16. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Fiesta de fin de rodaje. ....	20
Figura 17. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 paseando con su amiga. ....	21
Figura 18. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 paseando con su amiga. ....	21
Figura 19. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Diana (Bot 2) en Polvos Azules. ....	22
Figura 20. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 conversa con sus amigos imaginarios. ....	23
Figura 21. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . El cuadro dentro de un cuadro. ....	24
Figura 22. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 descubre el set. ....	24
Figura 23. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 empieza a flotar. ....	25
Figura 24. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 flota hacia la ventana. ....	26
Figura 25. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 sale de la ventana. ....	26
Figura 26. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 se desintegra. ....	27
Figura 27. Fotograma de <i>Ciudad Virtual</i> . Bot 1 contempla el suicidio. ....	27

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Póster oficial .....	34
Anexo 2: Guion .....	35
Anexo 3: Propuesta de Arte .....	46



## RESUMEN

*Ciudad Virtual* es un cortometraje semi-experimental o de vanguardia, que emplea en su propuesta estética distintos formatos, técnicas de grabación y de puesta en escena. Ganador del Concurso de Creación Experimental 2021 de la Dirección del Audiovisual, la Fotografía y los Nuevos Medios (DAFO), del Ministerio de Cultura; el proyecto parte de la premisa de indagar en qué es “lo virtual” para crear una obra meta-referencial. En esta, se reflexiona sobre la condición del arte y el video como herramientas de representación y creadores de realidad.

Ahora más que nunca, las pantallas nos rodean constantemente en todo tipo de dispositivos. Las usamos para vivir y para visualizar videos, los cuáles funcionan como ventanas a otros puntos de vista, representaciones de la realidad. El cortometraje busca reflexionar sobre la cualidad virtualizante del video y del arte en general. Para ello, hace uso de una estructura antinarrativa o posnarrativa (Muñoz, 2017). El personaje principal, Bot 1, nos conduce por un proceso de despersonalización, viajando entre sueños y recuerdos para finalmente despertar el terror de descubrir que su realidad es una mentira, un video.

**Palabras clave:** video, experimental, realidad, meta, virtual

## ABSTRACT

*Ciudad Virtual*, winner of the contest “Creación Experimental” from DAFO in 2021, is a semi-experimental or avant-garde short film. This project questions the notion of what is considered “virtual”, creating a meta-referential audiovisual work. Additionally, it reflects on the usage of art and video as tools to embody and create reality. Thus, its aesthetic proposal makes use of multiple video formats, recording and staging techniques.

Now more than ever, we are surrounded by screens and visual displays on all kinds of devices. As part of our routine, we constantly consume media in the form of videos. These videos can function as gateway to others’ perspectives and to different depictions of reality. Seeking to meditate on the inherently virtualizing nature of video and art, this short film makes use of an anti-narrative or post-narrative structure (Muñoz, 2017). The main character, Bot 1, leads us through a process of depersonalization, traveling between dreams and memories to finally awaken in terror from discovering that reality is a lie, a video.

**Keywords:** video, experimental, reality, meta, virtual

# 1. PRESENTACIÓN

## 1.1 Material: Cortometraje *Ciudad Virtual*

Ubicación: <https://vimeo.com/901623563> Contraseña: ciudadvirtual

Trailer: <https://vimeo.com/948885297>

Ficha técnica: Duración: 19 min

Año: 2024

País: Perú

Guion, Dirección y Edición: Atuel Merino

Producción: Jorge Lau

Dirección de Arte: Yukie Canales

Dirección de Fotografía: Jesús Ascama

Diseño de Sonido: Manuel Julca

Con música de: Emilia F

## 1.2 Motivación personal

Desde que entendí la importancia de la comunicación para el desarrollo del ser humano, siempre me ha fascinado la forma en que los medios y las nuevas tecnologías configuran nuestras prácticas, nuestras formas de vivir la realidad. Creo que la mayoría de las personas ignoramos o subestimamos el nivel de influencia que ejercen sobre múltiples aspectos de nuestro ser. Los medios moldean nuestra percepción de la realidad (Perceval, 2015). Como decía Marshall McLuhan (1964): los medios nos trabajan por completo. Son tan persuasivos en sus consecuencias psicológicas, políticas, económicas, estéticas, morales y sociales que no dejan ninguna parte de nosotros sin afectar, sin alterar. “Modelamos nuestras herramientas y después estas nos modelan a nosotros” (Lapham, L H, 1996, p. 21). Ellen Ullman, en *Close to the Machine: Technophilia and Its Discontents* (1997), decía:

Quisiera pensar que las computadoras son neutrales, una herramienta como cualquier otra, un martillo que puede construir una casa o romper un cráneo. Pero hay algo en el mismo Sistema, en la lógica formal de los programas e información, que recrea el mundo a su imagen y semejanza. Nosotros pensamos que estamos creando el Sistema, pero este también nos está creando. (p. 89)

Ninguna creación es neutral. Todo está sesgado. Son reflexiones, conscientes o no, de aquellos que las producen. Serroy y Lipovetsky argumentaban en *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* (2015) que, en el capitalismo de hiperconsumo, las marcas imponen cada vez más su estilo, belleza y sensibilidades como estrategias de comunicación, creando productos, espectáculos, y modas en masa. “Lo que triunfa ahora es el arte para el mercado.” (Lipovetsky y Serroy, p. 16).

Adicionalmente, prolifera exponencialmente el uso constante de las diversas plataformas digitales (redes sociales, programas, correos electrónicos, páginas web, inteligencia artificial). Las grandes compañías reconfiguran sus interfaces para volverlas cada vez más inmersivas, más adictivas, más eficientes. Si bien la comunicación es cada vez más instantánea, somos también más dependientes de la tecnología; y entre estos dispositivos tecnológicos resalta definitivamente la omnipresencia de las pantallas. Nunca hemos tenido tantas, no solo para ver el mundo, sino para vivir nuestra vida. “Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red” (Lipovetsky, 2009, p. 271).

Por ello mismo, el video, como medio, objeto y obra artística tiene un lugar crucial en este nuevo espacio de convivencia virtual. A través de las pantallas, el video se nos presenta como ventanas a distintos puntos de vista; universos únicos que representan y crean realidad (Youtube, TikTok, Instagram, Vimeo, etc). “Jamás se han visto tantas video-expresiones de ‘arte y ensayo’ y jamás su público ha sido mundial con tanta rapidez” (Lipovetsky, 2009, p. 307). Ahora más que nunca, estamos expuestos a una multitud de contenido audiovisual: la facilidad de grabar con un celular, los videos que subimos a redes sociales (en búsqueda de aprobación y “me gustas”), la publicidad que se nos obliga a consumir, la exposición de nuestros propios cuerpos en forma de foto y video. Todo el tiempo, sobre todo los usuarios de redes sociales, estamos consumiendo y creando video. Como señala Lipovetsky:

Filmo, luego existo. El individuo hipermoderno quiere construirse apropiándose del exterior, poner en imágenes y en escena el mundo, un poco a la manera de un reportero, fotógrafo o un cineasta. En una época en que cada cual puede llegar a ser realizador y distribuidor de su propia imagen, lo que se expresa es el deseo de ser estrella. (Lipovetsky, 2009, p. 308, 310)

Todo video, como cualquier medio de comunicación u obra de arte, contiene ideología propia. La problemática es que la estructura nos condiciona a pensar de cierta

forma y, por ende, a crear bajo la misma ideología de la sociedad en la que vivimos. Considero que el video y las redes sociales promueven el egocentrismo, el consumo y la competencia. Como decía Pierre Levy en *¿Qué es lo virtual?*: “La tecnociencia, el dinero y el ciberespacio hacen del hombre un cazador, un propietario, un dominador más aterrador que nunca” (Levy, 1999, p. 104).

Estas reflexiones han sido una base fundamental para el proceso creativo y conceptual de *Ciudad Virtual*. El cortometraje busca reflexionar sobre la cualidad virtualizante del video, como medio de comunicación estrella de la era actual. ¿Qué mejor forma de criticar nuestro uso del video que desde una obra cinematográfica, la manifestación original de la pantalla?

### **1.3 Descripción de la propuesta. ¿De qué trata *Ciudad Virtual*?**

La creación de esta obra parte de reflexionar sobre las ideas anteriormente expuestas. Cuando escribí el guion, quería plasmar una narración laberíntica en donde, así como el protagonista va descubriendo que su realidad es un video, el espectador vaya entendiendo el significado de la película y elaborando sus propias conclusiones reflexivas.

Mi objetivo era que el cortometraje transmita esa sensación de pánico existencial que surge como consecuencia de entender que tu realidad es abstracta, frágil y construida, a su vez, por las múltiples representaciones de esta misma. Por poner otro ejemplo: las pinturas, al igual que los videos, son representaciones de la realidad, pero solo podemos ver una parte de estas; contenidas en un instante, encapsuladas dentro de un marco o formato. Nuestra visión de la realidad siempre va a estar sesgada, mediada o manipulada por los medios y las herramientas que utilizemos. El sistema nos está creando.

Reconozco que esta es una visión un poco determinista del arte y del ser humano, pero eso es justo lo que quería representar con mi obra. La desesperación del personaje hacia el final de la historia solo puede resolverse con el suicidio o asesinato de la película misma. El corto es, finalmente, una representación de un despertar de consciencia, ¿o del descenso a la locura? Después de todo, ¿quién no ha sentido alguna vez que la realidad en la que se encuentra es extraña, absurda, artificial o completamente simulada?

## 2. ANTECEDENTES

La función ideológica del cine es mucho más potente que el engaño o el embuste: en vez de simplemente distorsionar la realidad, la pantalla la produce. Las representaciones de la realidad que consumimos en los medios modelan nuestros deseos e inciden en nuestra construcción del mundo. (Ubilluz, 2012, pp. 13-14)

Siempre supe que quería situar *Ciudad Virtual* en un espacio entre la ficción y lo experimental. Descubrir lo que Horacio Muñoz (2017) describe como cine ‘posnarrativo’ me ayudó a encontrar un espacio de definición para mi película. Muñoz explica:

En una película tradicionalmente narrativa la técnica siempre está al servicio de la historia, se presentan personajes definidos psicológicamente que persiguen algún objetivo y el protagonista funciona como el principal agente causal de la película. De esta manera, los espectadores solo tienen que concentrarse en seguir la historia. Cuando el cine se libera de las constricciones narrativas... nos muestra realidades, sensaciones y emociones que están más allá de lo textual y lo conceptual, un cine donde la verdad, la emoción y la profundidad están en la imagen y no en la narrativa. (Muñoz, 2017, p. 17, 370)

En estas obras, no se suprime por completo la narración de una historia, pero sí pasa a un segundo plano. En el cine posnarrativo lo que importa ya no son las historias, sino ‘los materiales’ con los que antes se construían esas historias: el espacio, el tiempo y el cuerpo (Muñoz, 2017, p. 14). Es muy interesante analizar las formas en que estas películas combinan la ficción con lo ensayístico, lo contemplativo, lo surreal, lo documental o lo abstracto. Un director que, en sus trabajos más tempranos, desarrolla este tipo de cine es Richard Linklater. Películas como *Slacker* (1990) y *Waking Life* (2001) están compuestas por secuencias de conversaciones no conectadas entre sí, ligadas únicamente por una ausencia de objetivos y, por consiguiente, de historia. Así, estas películas crean un mosaico de ideas y emociones, explorando temas filosóficos y sociales. *Waking Life*, sobre todo, es un importante referente para *Ciudad Virtual*, pues experimenta con lo visual y estético (al emplear técnicas innovadoras como el pintado de rotoscopia sobre material registrado por cámaras digitales de baja calidad), con una indagación en temas profundos y metafísicos como el sentido de la existencia, el libre

albedrío y la idea de que la vida es, en realidad, un sueño. El personaje principal, quien va dándose cuenta de su estado de consciencia, recorre los pasajes de su ciudad conversando con todo tipo de personas peculiares. Hacia el final, se sugiere que el protagonista está, tal vez, muerto. Este viaje antinarrativo, compuesto por encuentros, reflexiones e imágenes dibujadas con diversos estilos de rotoscopia tejen una película enigmática, filosófica y vanguardista; y el estilo visual resulta muy libre, colorido y hasta psicodélico. Como dice Grabiner: *Waking Life* devuelve continuamente a los espectadores a un “momento sagrado” compartido: el presente (Grabiner, 2015, p. 41).



Figura 1. Fotograma de *Waking Life*, por Richard Linklater.

Otro cineasta que explora narrativas no convencionales o episódicas es Leos Carax. Su obra la considero un referente, además, por su exploración del llamado metacine. Este tipo de cine se distancia de sí mismo y se observa. Los realizadores reflexionan sobre el acto mismo de hacer una película. Hoy en día, “es evidente la distancia interna, la mirada del cineasta sobre su película y el cine en general” (Lipovetsky, 2009, p. 134). Asimismo, se instaura una nueva complicidad entre el autor y sus espectadores, que comparten puntos de referencia basados en una cultura de imágenes y arquetipos comunes, potenciado enormemente por el ciberespacio. Leos Carax inicia *Holy Motors* (2012) con una escena en la que él mismo aparece y despierta de un sueño para luego atravesar una pared (¿la cuarta pared?) e ingresar a una sala de cine. ¿El director está observando a sus propios espectadores?



Figura 2. Fotograma de *Holy Motors*, por Leos Carax.

Está empezando, quizás, una conversación con ellos; y evidenciando la cualidad metarreferencial de su película. Luego, el resto de la obra está construida por una serie de episodios en los que el protagonista interpreta diversos personajes, muy distintos entre sí, sin un claro objetivo. Cargado de irreverencia y expresividad, nunca se muestra su identidad ‘real’ y se sugiere una capa de magia o ciencia ficción hacia el final de la película. Carax le comenta a Lipkes: “Hice *Holy Motors* como una especie de ciencia ficción, porque la gran pregunta de la ciencia ficción es ¿qué es la realidad? ¿Podemos todavía enfrentarla? Yo pienso que no, así que me pregunto cómo escapar de ella.” (Lipkes, 2015).

Muchas veces, la metaficción lleva a cuestionar los parámetros de la misma obra, y por consecuencia, a cuestionar la realidad misma en sí. De esta forma, algunas obras del metacine se instauran en el terreno de lo terrorífico, del terror existencial. Preguntarse si nuestra propia realidad, nuestra propia existencia es, más bien, un sueño (*Waking Life*), un videojuego (*eXistenZ*), una programación (*The Matrix*), un show de televisión (*The Truman Show*), una obra de teatro (*Synecdoche, New York*) o un video (*Ciudad Virtual*) puede generar un pánico existencial muy doloroso. Un guionista y director que suele explorar estas ideas es Charlie Kaufman. Muchas de sus películas, como *Synecdoche, New York* (2008), *Anomalisa* (2015) y *I'm Thinking of Ending Things* (2020), abordan temas como la memoria, la identidad y la naturaleza de la realidad. Kaufman logra capturar en sus historias este terror existencial, creando personajes complejos e imágenes impactantes; escritas y estructuradas, a su vez, por

narraciones laberínticas, cíclicas y autoconscientes, que colocan a la obra misma, al cine y al lenguaje en un espacio de autoanálisis y crítica. Algunas de sus potentes imágenes han influenciado la estética de Ciudad Virtual. En este momento de la película *Anomalisa*, el protagonista duda sobre la naturaleza de su cuerpo, intuyendo que es, realmente, un muñeco animado:



Figura 3. Fotograma de *Anomalisa*, por Charlie Kaufman.

En *Synechdoche, New York*, el director de teatro, interpretado por Philip Seymour Hoffman, produce una obra sobre su vida y sobre la vida misma. Este proceso se extiende hasta sus máximas posibilidades, representando dentro de sí, prácticamente, la ciudad entera. Su propio trabajo se ve representado, añadiendo capas de metarrepresentación (una obra dentro de la obra dentro de la obra). En el siguiente fotograma le vemos rodeado de lienzos y de formas geométricas rectas. El artista se sumerge en su obra, se encasilla y se encierra:



Figura 4. Fotograma de *Synechdoche, New York*, por Charlie Kaufman.

La película toma inquietudes propias de la filosofía: el vacío existencial, la búsqueda del 'yo', la definición de la verdad, la labor del artista. Kaufman no encuentra mayor herramienta para representar esta complejidad que a través de lo absurdo, lo irracional, la pura crisis y el caos. (Escala-Vignolo, 2015, p. 70-71)

Otra dimensión que se explora en mi cortometraje son los límites difusos entre la ficción y lo documental. Actualmente, el documental contemporáneo crea cada vez más combinaciones, insertando lo real en un universo ficticio o la ficción en un universo real. Como decía Muñoz (2017): “Las clásicas fronteras que separaban el documental de la ficción se han derrumbado por completo.” (p. 24). El popular término no-ficción y documentary-form ayudan a describir mejor estas películas. Permitido también por la ligereza, practicidad y accesibilidad de la tecnología de grabación digital, “la imagen se convierte en una forma de estar entre las personas y las cosas” (Muñoz, 2017, p. 25). El documental moderno, además, experimenta con nuevos acercamientos y mezclas entre lo observacional, lo poético, lo autorreferencial y lo puesto en escena.

Comentaré algunas obras que me han cautivado especialmente por su experimentación del metacine. Un muy buen ejemplo del metacine documental es *Salaam Cinema* (1995). Para la grabación de esta innovadora propuesta, se organizó un cásting para una película; pero la película en cuestión no existía. La película era el cásting mismo. Las miles de personas que asistieron a la convocatoria conversaban con el director y esas audiciones fueron el material para este documental que reflexiona sobre el rol del cine en el imaginario iraní. Otro ejercicio de experimentación es *Symbiopsychotaxiplasm: Take One* (1968), en la cual el director se propuso grabar una película sobre una película sobre una película. En primera instancia, se estaba realizando una historia ficticia sobre una pareja que discute en un parque. A su vez, se grabó un documental sobre la producción de esta ficción. Y, en una tercera capa, se grababa un documental sobre la grabación de dicho documental; creando así una obra “multi-meta”. Resulta sumamente interesante ver cómo el equipo de realización de la película se muestra abiertamente disgustado con las intenciones del director, y llegan a grabar escenas sin su consentimiento, levantando interesantes preguntas sobre el proceso de hacer cine.

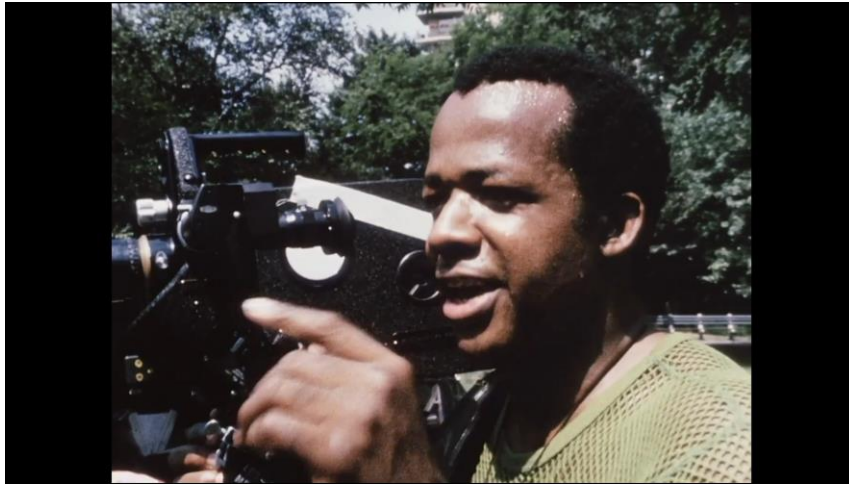


Figura 5. Fotograma de *Symbiopsychotaxiplasm: Take One*, por William Greaves.

Un ejemplo más reciente de una obra multiformato y vanguardista es la serie *Painting with history in a room filled with people with funny names*, por Korakrit Arunanondchai. El multifacético trabajo de Korakrit es una mezcla de documental autorreferencial con cine ensayo, pero en un estilo bastante juvenil. Su propia presencia y la de sus compañeros artistas comprende una mezcla de happening y video-performance con su estilo documental contemplativo y poético. Además, también juega con las estéticas del videoclip y la música hip-hop. Cabe recalcar que sus obras se proyectan muchas veces acompañadas de instalaciones artísticas y happenings.



Figura 6. Fotograma de *Painting with history in a room filled with people with funny names 3*, por Korakrit Arunanondchai.

Algunos directores latinoamericanos que quisiera mencionar son: Nicolás Pereda (*Verano de Goliat*) y Juan Alejandro Ramírez (*Me dicen Yovo, Nadie Especial, Alguna Tristeza*). Por un lado, Pereda es un claro ejemplo del tipo de cine llamado no-ficción. En *Verano de Goliat* (2010), se presentan líneas narrativas, personajes que buscan distintos objetivos (aunque no muy definidos) pero, sobre todo, se observa su cotidianidad, en muchos casos, basados en las mismas personas seleccionadas para la película. Además, de una forma sumamente interesante, se combina esto con escenas no relacionadas con la historia principal, como conversaciones de tipo entrevista (en las cuáles se escucha la propia voz del director) o grabaciones de los ensayos que tienen los no-actores, que repiten una y otra vez el guion que deben interpretar. Por otro lado, un referente de documental peruano que admiro es: Juan Alejandro Ramírez. Películas como *Me dicen Yovo, Nadie Especial* y *Alguna Tristeza* son hermosos testimonios, algunos a modo de diario, otros en una exploración más poética o ficcional, de las condiciones del ser humano marginado, que vive en la pobreza, en el olvido del Estado y alejado de la modernidad. Sus películas conmueven y atrapan por lo auténticas que son y por la profundidad de las imágenes y reflexiones de Ramírez.

Al comienzo de este capítulo, comentaba que quería situar a *Ciudad Virtual* en un espacio entre la ficción y lo experimental. El cine experimental es un tipo de cine muy consciente de su identidad, de su nivel de abstracción, de las convenciones que busca criticar y de los símbolos que emplea. Este tipo de cine “investiga las posibilidades formales del medio cinematográfico mediante la exploración plástica de las imágenes en movimiento. Ofrece formas alternativas de ver las imágenes y modos inauditos de escuchar los sonidos.” (Alcoz, 2019, p. 236, 9). Otra definición que destaco es la que comentan Torres y Garavelli sobre Mirzoeff (2015): “En el aquí y ahora de la proyección, se da un acontecimiento único, irrepetible, ‘aurático’, un ‘acontecimiento visual’, en el cual el espectador reconstruye fragmentos y completa la experiencia. Así, los espectadores desarrollan una nueva percepción visual.” (p. 10).

Entre mis referentes iniciales, destaco las obras de Jaques Perconte, Guili Silbertin y del Colectivo Los Ingrávidos. Todos estos autores exploran la plasticidad de las imágenes, mediante creaciones que llegan a ser enteramente abstractas, es decir, carentes de ninguna representación. Combinado con música post punk, electrónica o mero ruidismo, estas obras de videoarte mezclan la contemplación con el glitch. La

distorsión de la imagen termina convirtiendo al video en lo que podría asemejarse con pinceladas de óleo.



Figura 7. Fotograma de *Or / Aour, Wien*, por Jacques Perconte.

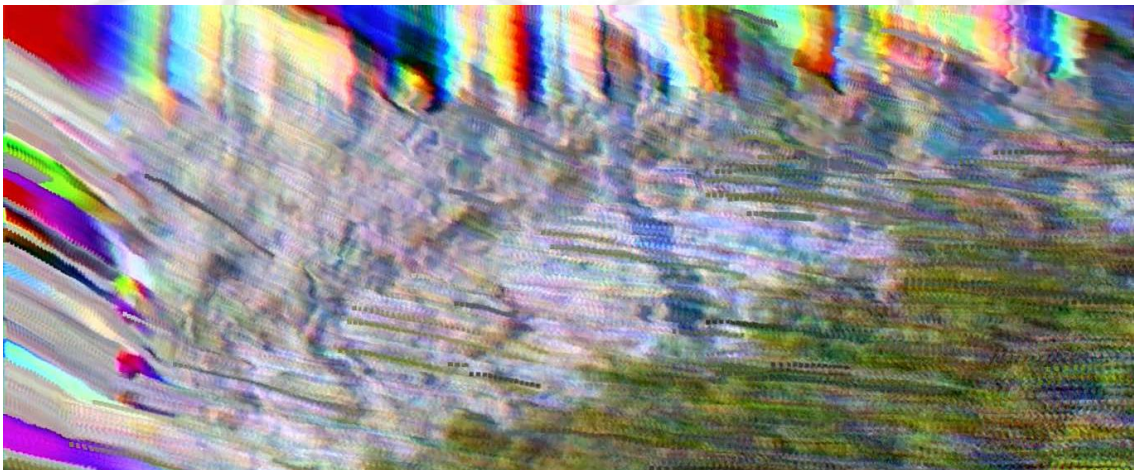


Figura 8. Fotograma de *Georges Gard*, por Jacques Perconte.

La ética y estética del glitch nacen como una respuesta artística a las estructuras prefabricadas de la programación y el diseño digital, que se nos es impuesto de forma irremediable. Somos esclavos de las tecnologías que utilizamos. Hacer glitch, jugando con el error y el uso “incorrecto” de dichas tecnologías, es una forma de subvertir, conscientemente, la influencia de los medios sobre nuestros seres. El glitch evidencia la cualidad material del video (sus pixeles, fotogramas, códigos y texturas) y nos vuelve conscientes del medio que estamos presenciando. Por ello, desde un comienzo quise incorporar su uso, pues funciona como una herramienta experimental metarreferencial.

Así, *Ciudad Virtual* es la conclusión de un viaje artístico y personal, que hace uso de diferentes formatos, técnicas de registro y de dirección, para concluir con la producción de un cortometraje metarreferencial y semi-experimental.

## **2.1 Origen del nombre. ¿Qué es lo virtual?**

Durante el desarrollo del guion me pareció importante comenzar investigando qué es, en un sentido filosófico, lo virtual. A menudo, este suele confundirse con lo “digital”, pero no es lo mismo. Como explica Pierre Levy (1999), lo virtual es todo aquello que existe en potencia, mas aún no en acto. Aquello que va a ocurrir o ser, pero aún no lo es. Lo virtual culmina al momento de actualizarse. Una vez que la entidad en cuestión se actualiza, esta pasa a existir en su nueva forma al mundo actual, para luego, nuevamente, virtualizarse y requerir su próxima actualización (Levy, 1999). Este proceso cíclico es inherente a todas las cosas, cuando se ven involucradas en cualquier tipo de proceso causal. La virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad.

Un ejemplo de este proceso que destaco es el del cuerpo. Este también se virtualiza, se extiende, multiplica y transforma. Una forma de explicarlo muy bien es con la analogía de una llamada telefónica. Al hablar por teléfono, este transporta nuestra voz. De pronto, puede existir en otro lugar físicamente muy lejano a donde inicialmente estamos. Esta voz es escuchada por un interlocutor y genera alteraciones en la realidad. La voz, como una extensión de nuestro cuerpo, está ahora en otro lugar, multiplicado, expandido por la tecnología. Estar a la vez aquí y allá.

Lo mismo ocurre con nuestra imagen durante una videollamada, una historia de Instagram o un video que enviamos por Whatsapp. Ahí, nuestro cuerpo (representado en imagen y escuchado en nuestra voz), existe en múltiples tiempos y lugares, desde múltiples pantallas, dispositivos y mediado por algoritmos, códigos de programación y diseño de interfaces. Esa extensión de nuestro cuerpo que existe en un celular ajeno es como un clon. Un doppelganger virtual. El cuerpo se multiplica. Su virtualización es una reencarnación, una reinención, un cambio de identidad.

Los espacios de convivencia digitales se erigen como ciudades del ciberespacio, más cosmopolitas que nunca, ciudades virtuales. Las redes sociales son un claro ejemplo. En ellas, podemos encontrar áreas divididas según su función, para el

esparcimiento, la compra y venta de bienes, la difusión de información, áreas de trabajo, grupos para la familia o espacios exclusivos; tal como en una ciudad o comunidad “real”. El ciberespacio aparece como un mundo subsidiario del mundo real. las distancias entre sus espacios se definen en clicks (Scolari, 2008). Todos somos ciudadanos de la ciudad virtual. Al grabar videos, editarlos y utilizar las redes sociales para compartirlos, estamos conviviendo en este espacio virtual. Creando, de repente no tan a consciencia, formas de representación de la realidad.

## **2.2 Desrealización o despertar. El viaje de Bot 1**

Partiendo de las ideas anteriormente expuestas, es que comienza el viaje de exploración del personaje principal, llamado BOT 1. Bot 1 es una persona joven de género no binario, residente en Lima, cuya imagen se buscará mantener semi-oculta durante gran parte de la obra. Bot 1 se sumergirá en los pasajes de la ciudad virtual. Su viaje solitario nos llevará por un laberinto de recuerdos, sueños y metaficción. Bot se vuelve consciente de su representación en la película. Duda de su imagen, cuerpo y existencia. Siente miedo.

Esta crisis existencial conducirá, dependiendo de cómo se interprete, a un despertar o evento de desrealización. Se podría decir que Bot 1 está “saliendo de la *Matrix*”, despertando hacia el mundo real, cual caverna de Platón (Žižek, 2006), o ingresando al terreno de la locura y los trastornos disociativos. Su acto final es el de destruirse a sí mismo, al lanzar la cámara y terminar con su vida dentro del corto, matando también a la película en sí. Sin embargo, su existencia virtual persiste en esta, siempre lista para actualizarse en cada nuevo espectador.

### 3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

#### 3.1 Entre la realidad y la ficción. ¿Cómo poner en escena?

La escritura del guion me llevó a plantear mi experiencia personal en la vida de Bot 1. Quería retratar un momento de profunda soledad y crisis existencial, utilizando las herramientas del cine posnarrativo, el metacine y el cine experimental para crear una obra deliberadamente confusa y ambigua, pero también muy expresiva y ‘real’. Por ello, se destaca el contraste, principalmente, entre 2 formas muy distintas de puesta en escena y técnicas de grabación.

Por un lado, una imagen cinematográfica, compuesta e iluminada cuidadosamente por la directora de arte y el director de fotografía. Estas escenas se grabaron con una cámara de cine de calidad 4K y constituiría la 1ra capa de realidad del corto; la mirada omnisciente que observa al personaje, los ojos del espectador. En 2da instancia, está el POV (del inglés *point of view* o punto de vista). El objetivo era representar la mirada interna del personaje, el ojo real de la persona que sostiene la cámara. Esto se grabó con cámaras compactas Canon antiguas que solo llegaban a 480x360 pixeles de calidad. El resultado es un material Lo Fi, a la manera del video casero. Asimismo, la producción de este tipo de escenas es más cercano al documental. Los mismos actores grabaron sus tomas interactuando con entornos y situaciones reales. A ellos se les dio total libertad de improvisación, bajo lineamientos de temática y determinadas acciones.

Con el director de fotografía, Jesús Ascama, se trabajó una iluminación naturalista para la primera capa de realidad; una imagen muy oscura, con la presencia de puntos de luz que iluminen levemente partes del encuadre. En esta dimensión estética, la cámara se ubica en trípode, en plano fijo o haciendo uso de movimientos muy suaves. Además, se buscó ‘esconder’ al personaje principal: al verle de espaldas o escondido entre objetos desenfocados en primer término. La idea era que su imagen difusa y oscura transmita su crisis de identidad y el vacío existencial en el que se encuentra. El aspecto ratio de este tipo de imagen es, mayormente, 1,85:1 y el códec con el que se grabó es RAW, para permitir la colorización posterior.

La directora de arte, Yukie Canales, realizó una profunda propuesta de arte, la cual se encuentra disponible en el anexo para su visualización. Se parte de un moodboard experimental, compuesto por imágenes, abstracción y gifs para expresar visualmente conceptos sobre la virtualidad, el éter y el ciberespacio. Es muy importante el uso del color verde, en distintos niveles de saturación para los distintos momentos del corto. Destacan: el uso de formas cuadrículadas, presente en marcos, patrones y redes; texturas difusas o reflectivas; y la presencia de elementos tecnológicos como pantallas y cables.

### **3.2 Las 6 dimensiones o estados de consciencia**

El cortometraje se divide en 6 dimensiones o niveles de consciencia del personaje principal: la realidad, el POV (punto de vista), la meta-realidad, el recuerdo, el sueño y la super-realidad. Se pueden entender estas 6 dimensiones como estados de consciencia que atraviesa el personaje principal en su proceso de descubrir la naturaleza de su realidad.

#### **3.2.1 La Realidad. ¿Quién es Bot 1?**

El cortometraje empieza con la grabación de una sesión en vivo, de la cantante Emilia F, estilo de música *shoegaze*. Esta primera escena funciona como una introducción, que presenta al espectador con la atmósfera de la película. Así, se presenta el contexto socio cultural: personas jóvenes, residentes en Lima, que disfrutan de un tipo de música que explora la distorsión y el ruidismo. La luz hace uso de tonalidades verdes, mientras que el arte nos introduce de lleno en la simbología del corto, incluyendo múltiples pantallas, proyecciones, halos de luz, cables, estática y maniqués. Esta secuencia se graba con las 2 técnicas primordiales explicadas anteriormente: la realidad cinematográfica y el POV (lo fi). En la primera, las cámaras de cine Blackmagic 4K, en el formato 1.85:1, se encuentran fijas en trípode y se plantean como el registro de una sesión en vivo real, hechas para admirar el acontecimiento musical.



Figura 9. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Concierto de Emilia F.

En paralelo, se establece el punto de vista de Bot 1, desde el uso de las cámaras compactas en formato 4:3, calidad 480x360. Se profundizará en este recurso en la siguiente sección, dedicada exclusivamente al POV, pero es necesario mencionarla acá porque también pertenece a la dimensión de la Realidad. Desde las cámaras lofi, de calidad muchísimo inferior a las Blackmagic 4K, podemos presenciar la realidad desde los ojos del protagonista. Ya no se necesita mantener un plano construido cinematográficamente, esta cámara en mano es libre y fugaz.



Figura 10. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Concierto de Emilia F - POV.

De pronto, esta primera “realidad” se ve interrumpida, y descubrimos que Bot 1 es quien está, de hecho, editando la sesión en vivo. Este es un primer momento

metaficcional, pero que igual funciona dentro de la narrativa del corto. Tiene sentido saber que este personaje estaba editando esta sesión musical y que estábamos viendo su trabajo de edición. Mas bien, ahora, recién estamos presenciando la Realidad del personaje principal. Así, conocemos su casa, su cotidianidad. Desde el estilo cinematográfico, vemos como un ojo omnipresente la presentación de su mundo ordinario. Sin embargo, la imagen del protagonista no es clara, sino más bien elusiva. Vemos a Bot 1 de espaldas, o parcialmente cubierto por algún objeto desenfocado.



Figura 11. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 editando.



Figura 12. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 editando.

La directora de arte propuso implementar patrones cuadrículados en el marco de la ventana, una textura rugosa en la pared, elementos metálicos y de colores opacos y

fríos. La fotografía, por su lado, planteó una iluminación en cave baja sumamente oscura, en la cual sea difícil reconocer la totalidad del espacio y la silueta del personaje, como metáforas de su estado mental y emocional. El diseño sonoro construyó una ciudad viva (ladridos de perros, carros que pasan), combinado con los clicks del mouse de Bot 1 y los ticks del reloj, que recuerdan la permanencia y presión del tiempo. La escena 2 concluye con que Bot 1 está cansado, no quiere editar más, va a su baño y se lava la cara (esc. 3). Al volver (esc. 4), se distrae con su camarita Canon compacta.

### 3.2.2 El POV. El ojo del personaje

Como comentaba anteriormente, el POV pertenece a la dimensión de la realidad, pero es una capa distinta de percepción, pues plantea la mirada interna del personaje. La cámara acá empleada existe en la ficción misma, la podemos ver. La calidad es menor y el aspecto ratio de la imagen es más reducido (4:3). Es un punto de vista más limitado de la realidad, pero también más espontáneo y, tal vez, más honesto, más cercano al documental. Para realizar estas tomas, se trabajó con los actores el ejercicio de que ellos mismos graben como parte de su acción, y que tengan la mayor libertad de grabar lo que quisieran en el momento.

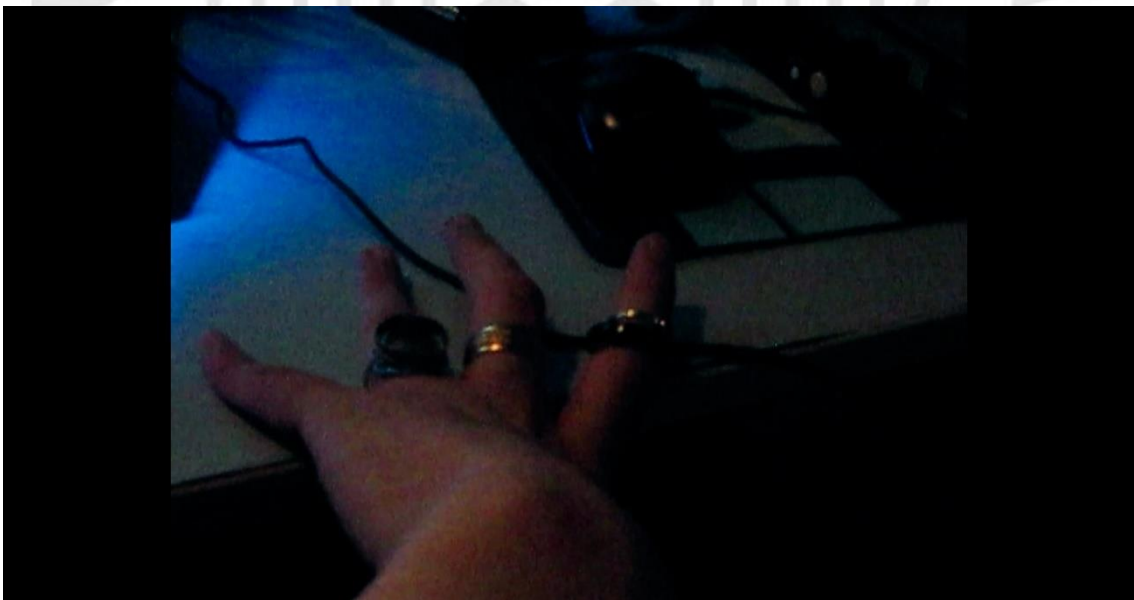


Figura 13. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 grabándose.

Este recurso visual y de dirección se utilizará varias veces a lo largo del cortometraje. Es una de las principales dimensiones a explorar, la del mundo interno de quien lleva la cámara.

### 3.2.3 La meta-realidad

Al terminar la escena 4, después de que Bot juegue con la camarita y vuelva a editar, pasamos a ver en vivo su pantalla. Acá, se rompe la cuarta pared, pues vemos el mismo corto siendo editado. ¿Está Bot controlando la película o estamos viendo, por un momento, la mirada del director/editor? Como hemos visto, este personaje se dedica a la grabación y edición de video. Este primer momento de disociación es influenciado por su relación con el mundo de la imagen y el video. Bot logra observar, momentáneamente, al editor del corto. Es una consciencia pasajera, incluso, irrelevante, pues luego decide poner música y distraerse con las historias de Instagram.

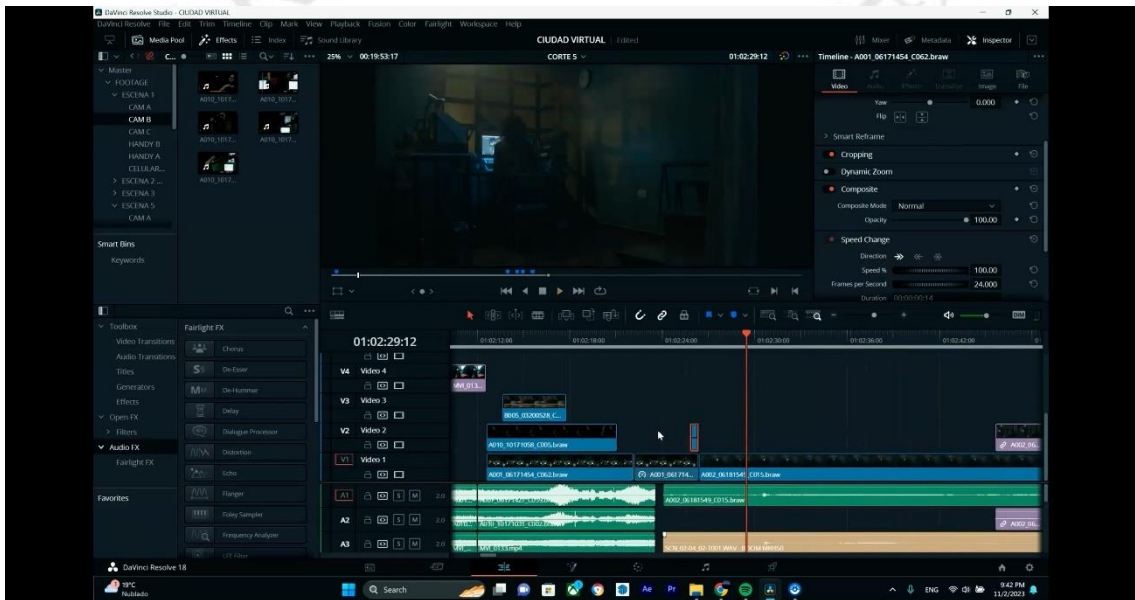


Figura 14. Fotograma de *Ciudad Virtual*. La pantalla de Bot 1.

A través de ahí, accedemos a la realidad de otras personas que también conviven en la ciudad virtual, la de los mismos realizadores del cortometraje. Todo este proceso es la dimensión 'meta', la observación de la realidad de los mismos creadores del corto. Estas historias de Instagram, más limitadas en su formato (9:16), fueron grabadas por el equipo del proyecto con sus propios celulares.



Figura 15. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Historia de Instagram.



Figura 16. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Fiesta de fin de rodaje.

Finalmente, la escena culmina con la inserción del espectador en la celebración del final de rodaje de *Ciudad Virtual* (esc. 5). Plantear una escena de este tipo, en la cual veamos al equipo de realización celebrar su último día de grabación, buscaba ser una acción performativa que rompiese con la narrativa establecida en el corto. Evidenciar la metaficción desde un momento tan temprano en la obra permitió, luego, seguir explorando la psiquis del personaje con mayor libertad. Esta escena finaliza con la irrupción del glitch de tipo Datamosh, el cual corrompe el video y sonido para transicionar a otro momento de la vida de Bot: al Recuerdo.

### 3.2.4 El recuerdo

La escena 6 retrata un recuerdo atesorado con mucho cariño por Bot 1: las memorias de una conversación con su amiga Diana (Bot 2), mientras caminan por el malecón de Lima. Acá, hablan de diversos temas, la pasan bien. Todo mientras se graban ellos mismos con la camarita Canon compacta, sus 'POV'.



Figura 17. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 paseando con su amiga.



Figura 18. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 paseando con su amiga.

Si bien los temas que discuten los personajes son relevantes para la conceptualización del corto, estos no se desarrollan ni conducen a conclusiones posteriores. La idea era que su espontaneidad e improvisación de diálogos produzca una química genuina, una amistad verídica que lleve al espectador a comprender otro estado

de Bot 1. Un estado de confianza, soltura y cariño con otra persona. Lamentablemente, esta persona (Diana), por causas desconocidas, ya no está en su vida, lo cual incrementa su vacío emocional.

Bot 1 recuerda, también, porque las reflexiones que tenía con su amiga se relacionan con su confusión actual. De repente, ella podría entender lo que le está pasando en el presente. Sin embargo, de pronto, Diana toma la cámara y empezamos a seguirla a ella, mientras va a comprar un celular a Polvos Azules (esc. 7).



Figura 19. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Diana (Bot 2) en Polvos Azules.

La idea con esta escena era representar que no solo Bot 1 posee un POV en este universo; todos lo tenemos, cualquier persona que tome la camarita compacta puede tenerlo. La grabación de este momento se planteó como el registro documental de una acción real. Así, se difumina nuevamente la línea entre la ficción y el documental. Diana, incluso, rompe la 4ta pared al hablar del proyecto que está haciendo con sus amigos (los realizadores). Su viaje concluye en otro glitch audiovisual, que nos transporta a una nueva realidad: el Sueño.

### **3.2.5 El sueño**

Esta dimensión (esc. 8) representa un sueño experimentado o imaginado por Bot 1. Acá, le vemos en un taller pintando un cuadro con Yone y Fer, sus amigos imaginarios. Conversan sobre la pintura, el encuadre y lo que se esconde detrás de cualquier acto de representación visual. Esta escena se grabó con técnica cinematográfica, buscando,

desde una estética pulcra, representar un sueño idealizado de Bot: su espacio soñado. Contrastando con la realidad caótica de la escena anterior (Polvos Azules), este espacio se construyó, desde la dirección de arte, para ser agradable, hermoso, en conexión con la naturaleza y lleno de obras artísticas.

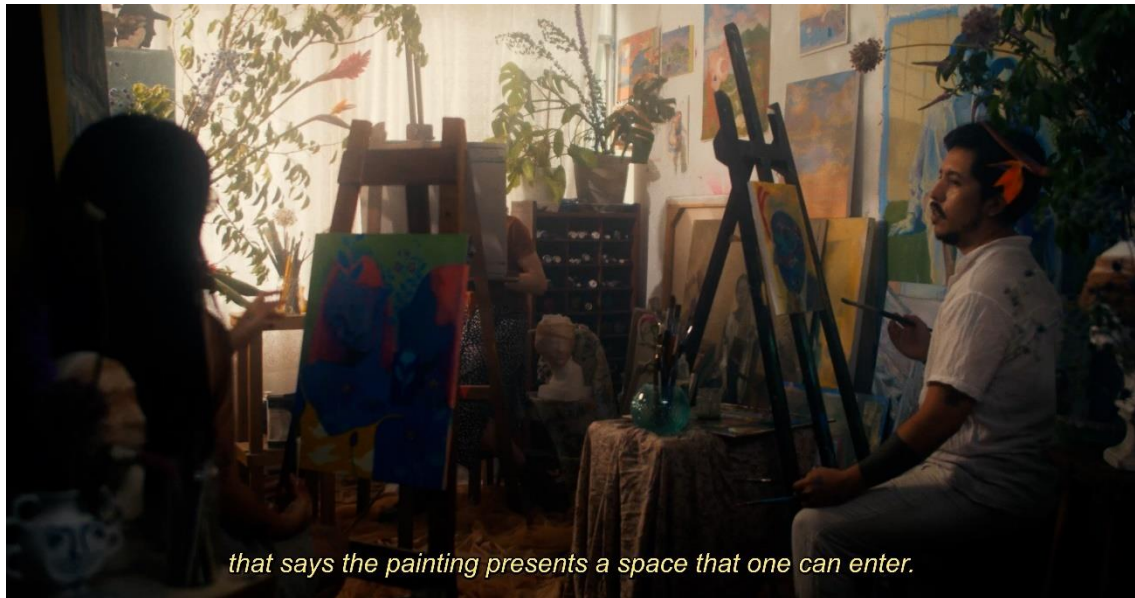


Figura 20. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 conversa con sus amigos imaginarios.

La fotografía planteó una luz cálida, en contraste con la realidad oscura de Bot. El diseño sonoro incorporó sonidos de aves sobre una pista musical dulce y onírica. La edición hizo uso de disolvencias cada vez más enredadas. La imagen se corrompe, mientras Bot va llegando a conclusiones cada vez más honestas y terribles. En esta escena, Bot 1 empieza disfrutando un momento de comodidad y creación con sus amigos imaginarios, pero no puede escapar de las ideas que le atormentan. Al menos, logra abrirse y expresar el vacío que siente en su interior. Hacia el final, la escena culmina con la vuelta a su realidad cotidiana, fría y oscura. Acá, vemos el cuadro que Bot 1 estaba pintando, junto a su laptop destruida (esc. 9):



Figura 21. Fotograma de *Ciudad Virtual*. El cuadro dentro de un cuadro.

Inmediatamente después, Bot ingresa al baño (esc. 10). Se encuentra en un estado de pánico y desesperación. No sabemos si ha roto su laptop, ni mucho menos por qué. Bot examina su entorno y se da cuenta de la construcción del set que le rodea: el empapelado en vinil que busca asemejar mayólicas verdes. Rompe el vinil (rompiendo, como Leos Carax en *Holy Motors*, la 4ta pared), procede a sacarse el micrófono que lleva pegado a su cuerpo y sale rechazando la cámara que le grababa. Este es el último momento en que vemos el cuerpo de la actriz transgénero Gabi Hidalgo.

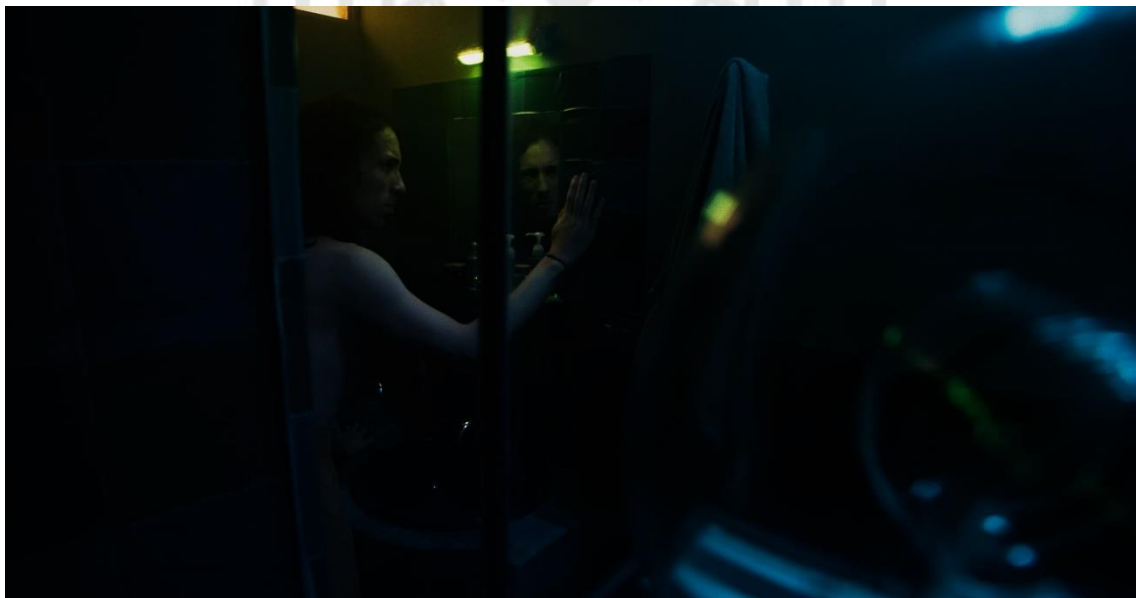


Figura 22. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 descubre el set.

### 3.2.6 La super-realidad

Bot 1, al descubrir que vive en un cortometraje, pasa por lo que podría describirse como un desdoblamiento. La Super-realidad representa el despertar de la consciencia, el acceso a la verdad, ‘salir de la *Matrix*’. La técnica propuesta fue adaptar la escala del cuarto de Bot 1 a un mundo miniatura. Construimos una maqueta del cuarto de Bot, y le vemos, como un muñequito de tela, tener un viaje astral corpóreo, ir flotando hacia su ventana y acceder, como un portal, a otra dimensión. Bot logra dislumbrar los hilos verdes del ciberespacio, de la simulación; las fibras de la *Ciudad Virtual*.



Figura 22. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 empieza a flotar.

Para la producción de estas tomas, el trabajo de fotografía se vio con el reto de adaptar las ópticas de la cámara. La dirección de arte, por su lado, construyó el cuarto de Bot desde otro acercamiento a las texturas. El uso de telas e hilos fue fundamental para conectar lo orgánico con lo digital. Las formas cuadrículadas como mallas que llegan desde la ventana de Bot, pareciera que le jalan hacia el portal.



Figura 23. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 flota hacia la ventana.

Una vez que Bot atraviesa su ventana, los colores explotan en saturación. Los hilos verde neón destacan como representación de la virtualidad y el ciberespacio. Toda esta secuencia está editada con un ritmo frenético y acompañada por una música estridente. Tras atravesar el portal, Bot 1 se convierte en glitch.



Figura 24. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 sale de la ventana.

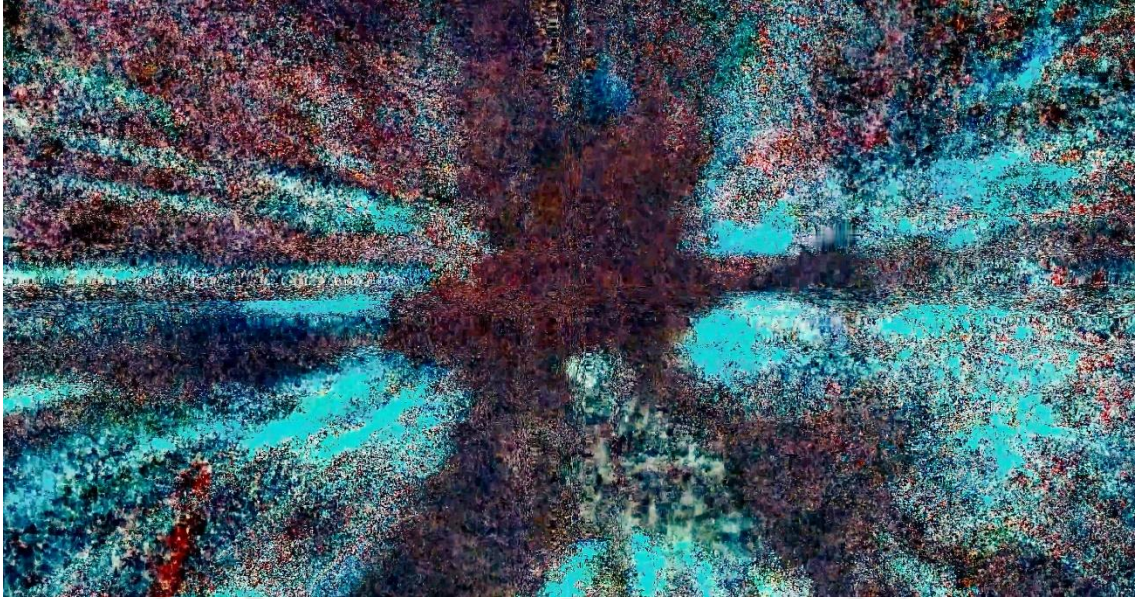


Figura 25. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 se desintegra.

Finalmente, después de este viaje lisérgico, volvemos a la realidad cotidiana. La película termina con Bot lanzando su cámara POV por el acantilado. Esta acción puede interpretarse como un suicidio, o como la toma de control sobre el cortometraje, el cual decide terminar y destruir.

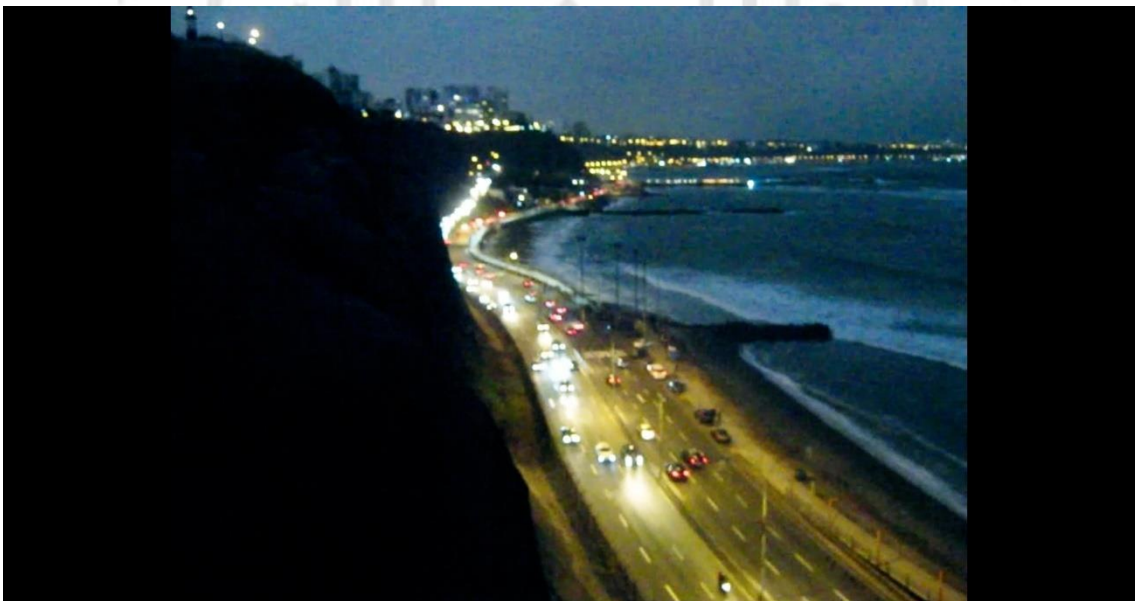


Figura 26. Fotograma de *Ciudad Virtual*. Bot 1 contempla el suicidio.

### 3.3 La posproducción, pinceladas finales.

En el proceso de edición fue que se terminó de construir la narrativa de la historia. Esta fue particularmente retadora, debido a la experimentación en rodaje y al uso de material muy diverso, grabado en distintos formatos y de distintas cámaras. El resultado es una

obra multiformato, quimérica. Se buscó que cada escena goce de un ritmo propio, algunas frenéticas y otras muy pausadas. Algunas que sumerjan al espectador y otras que produzcan un distanciamiento cognitivo, reforzado a su vez por el trabajo de diseño sonoro, la colorización y el diseño gráfico.

El diseño sonoro, trabajado por Manuel Julca de Vértigo Sonido, buscó generar una atmósfera envolvente, ya sea desde la construcción de una sonoridad real, así como la incorporación de ruido o sonido Lo Fi. Se buscaba producir un trance sonoro. Por ello, fue sumamente importante el uso de música también experimental, como lo es el *shoegaze*. Todas las canciones son compuestas por Emilia F, y su propia aparición al comienzo del cortometraje genera otra capa de metatextualidad.

La colorización de la imagen se trabajó con César Pérez. La principal decisión estética fue la de usar, mayormente, tonalidades verdes frías. El verde representa al ciberespacio y lo frío a la soledad del personaje. Sin embargo, algunas escenas incorporan mayor calidez, como el recuerdo de la conversación con Diana y el comienzo del sueño en el taller de pintura. Esta escena, sin embargo, se transforma y se va enfriando, poco a poco, hasta regresarnos a los tonos fríos de la realidad de Bot.

El diseño gráfico se trabajó con Alejandra Cuack, quien diseñó los textos: el título del cortometraje y los créditos. Para ello, se basó también en la exploración del ruido y la iluminación LED de las pantallas. Finalmente, diseñó el póster oficial del cortometraje, el cual se encuentra disponible en el anexo.

## 4. LECCIONES APRENDIDAS

Este proyecto busca explorar ideas abstractas sobre la virtualidad, la identidad y el metacine. Por ello, desde un comienzo, el reto se dio desde la escritura del guion, pues quería transmitir estas ideas complejas de una forma estética e inmersiva. Después de un año de sumergirme en la escritura, logré cerrar el guion e iniciar el proceso de preproducción. A partir de ahí, el aporte de las cabezas de cada área fue fundamental para construir cada escena. En el equipo logramos tener una muy bonita conexión, dada nuestra previa amistad y nuestro interés común por el tema. Así, con el aporte de cada uno, fue que se definió la estética visual, el lenguaje cinematográfico y los recursos experimentales que se utilizaron al momento de grabar.

El rodaje fue muy interesante, dado que el proyecto tenía un guion técnicamente ambicioso. A lo largo de 4 Días de Rodaje, se lograron grabar todas las escenas planteadas en el guion. Sin embargo, estos días tuvieron que espaciarse entre Febrero y Julio del año 2023. Era necesario esperar a fechas en las que las personas involucradas estén disponibles (dado el poco presupuesto con el que se contaba), así como por la complejidad técnica de varias de las escenas: múltiples formatos, construcción de escenografía en miniatura, efectos con la cámara Canon (como lo fue lanzar la cámara por el acantilado para representar el suicidio de Bot 1). De igual forma, este proceso fue muy estimulante. Muchas escenas se habían planteado de una naturaleza documental, por lo que lograr capturar la esencia de una realidad presente era algo único en cada día de grabación.

Como escritor y director de este proyecto, que es tan personal, sentía que yo mismo debía editarlo, abriendo la puerta a volver a descubrir la historia que quería contar. Verdaderamente, ha sido para mi proceso muy emotivo e intenso, pues es un proyecto que llevo varios años imaginando y trabajando. El proceso de edición fue, también, bastante largo, y fue en esta etapa que se terminó de construir la narrativa de la historia. Algunos planteamientos resultaron distinto a lo propuesto en el guion. Por ejemplo, yo inicialmente imaginaba la obra como mucho más experimental y anti-narrativa. Sin embargo, en el proceso de edición sentí que debía narrar el viaje del personaje principal para poder transmitir sensorialmente las ideas abstractas en las que se basa el proyecto. De igual forma, la generación de los glitch que completan la

estética del corto también fue algo que tuve que descubrir en el proceso, ya que estos solo se pueden visualizar una vez renderizadas las tomas.

En retrospectiva, todo el proceso, aunque extenso y complejo, ha sido muy gratificante. Ganar el concurso de DAFO que me permitió financiar la producción me ha permitido explorar técnicas de dirección y de puesta en escena que siempre había querido desarrollar y que no podría haber hecho de otra forma. El aprendizaje resultante ha sido monumental y considero este cortometraje como un paso fundamental en mi carrera como director audiovisual. Sin embargo, aún contando con este financiamiento, la mayor dificultad del proyecto fue el poco presupuesto con el que se contaba. Desde la incorporación del Concurso de Creación Experimental, este era uno de los Estímulos Económicos que recibía menos presupuesto. Actualmente, este concurso ha sido eliminado por DAFO. Considero este hecho como una gran pérdida para el cine nacional experimental o semi-experimental, pues ya no existe ninguna fuente de financiamiento estatal que lo promueva. Esto denota poco interés por estas formas no canónicas de hacer cine, lo cual condiciona a las producciones nacionales a seguir repitiendo las mismas fórmulas narrativas y estéticas de siempre.

Otra cuestión a mencionar es la dificultad para definir mi obra, problemática que ha resaltado recién al momento de buscar su distribución en el circuito de festivales y al momento de escribir esta tesis. ¿Es *Ciudad Virtual* una película experimental, vanguardista, posnarrativa o metacine? Un debate interesante en el ámbito del cine experimental es que muchos teóricos consideran que este debe ser enteramente no narrativo, prácticamente no representativo, es decir, no podría ser reconocible nada en la imagen; pura abstracción. Sin embargo, cualquier obra que se desarrolle a través de un periodo de tiempo implica, inevitablemente, alguna forma de narración, solo que no necesariamente de una historia, sino de ideas o sensaciones. Filmar se transforma en una forma de escritura tan flexible y sutil como el lenguaje escrito, capaz de expresar cualquier sector del pensamiento (Guzmán, 2015). Una narración conceptual y sensorial. Las imágenes, literales o metafóricas que nos muestran, construyen una narrativa de pensamiento en el espectador, que va llegando a sus propias conclusiones mientras observa el ‘acontecimiento visual’, o mientras ‘lee el texto’ compuesto por imágenes a 24 cuadros por segundo.

## REFERENCIAS

- Alcoz, A. (2019). *Radicales libres: 50 películas esenciales del cine experimental*. Editorial UOC.
- Escala-Vignolo, L. (2015). *Surrealismo narrativo y realismo emocional: Synecdoche, New York*. *Ventana Indiscreta*, 14 (014), 68-72.  
<https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2015.n014.561>
- Galuppo, G. (2015). Contra la lógica de las intrigas: Apuntes sobre lo experimental en las prácticas audiovisuales. En A. Torres y C. Garavelli (Eds.), *Poéticas del movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Libreria.
- Grabiner, E. (2015). *The Holy Moment: Waking Life and Linklater's Sublime Dream Time*. *Film Quarterly*, 68(3), 41–47. <https://doi.org/10.1525/fq.2015.68.3.41>
- Guzmán, M. (2015). Percepción y narración: El cine experimental de Silvestre Byrón y Claudio Caldini. En A. Torres y C. Garavelli (Eds.), *Poéticas del movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Libreria.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Paidós Ibérica.
- Lipkes, T. (2015). *8 Entrevistas a cineastas contemporáneos*. Mangos de Hacha.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.
- McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (P. Ducher, Trad.). Paidós.
- Muñoz, H. (2017). *Posnarrativo: El cine más allá de la narración*. Shangrila.
- Perceval, J. M. (2015). *Historia mundial de la comunicación*. Cátedra.
- Salama, B. (2015). Entre el experimento y la experiencia: Las películas de Sergio Subero, Sergio Bauer y Mario Bocchicchio. En A. Torres y C. Garavelli (Eds.), *Poéticas del movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Libreria.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Torres, A. & Garavelli, C. (Eds.). (2015). *Poéticas del movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Libreria.

Torres, A. & Garavelli, C. (2015). Reflexiones en torno a un concepto: Perspectivas desde lo local. En A. Torres y C. Garavelli (Eds.), *Poéticas del movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Librería.

Ubilluz, J. C. (Ed.). (2012). *La pantalla detrás del mundo: Las ficciones fundamentales de Hollywood*. Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.

Ullman, E. (1997). *Close to the Machine: Technophilia and Its Discontents* [Cerca a la máquina: Tecnofilia y sus descontentos]. City Lights Books.

Žižek, S. (2006). *Lacrimae Rerum: Ensayos Sobre Cine Moderno Y Ciberespacio*. Debate.

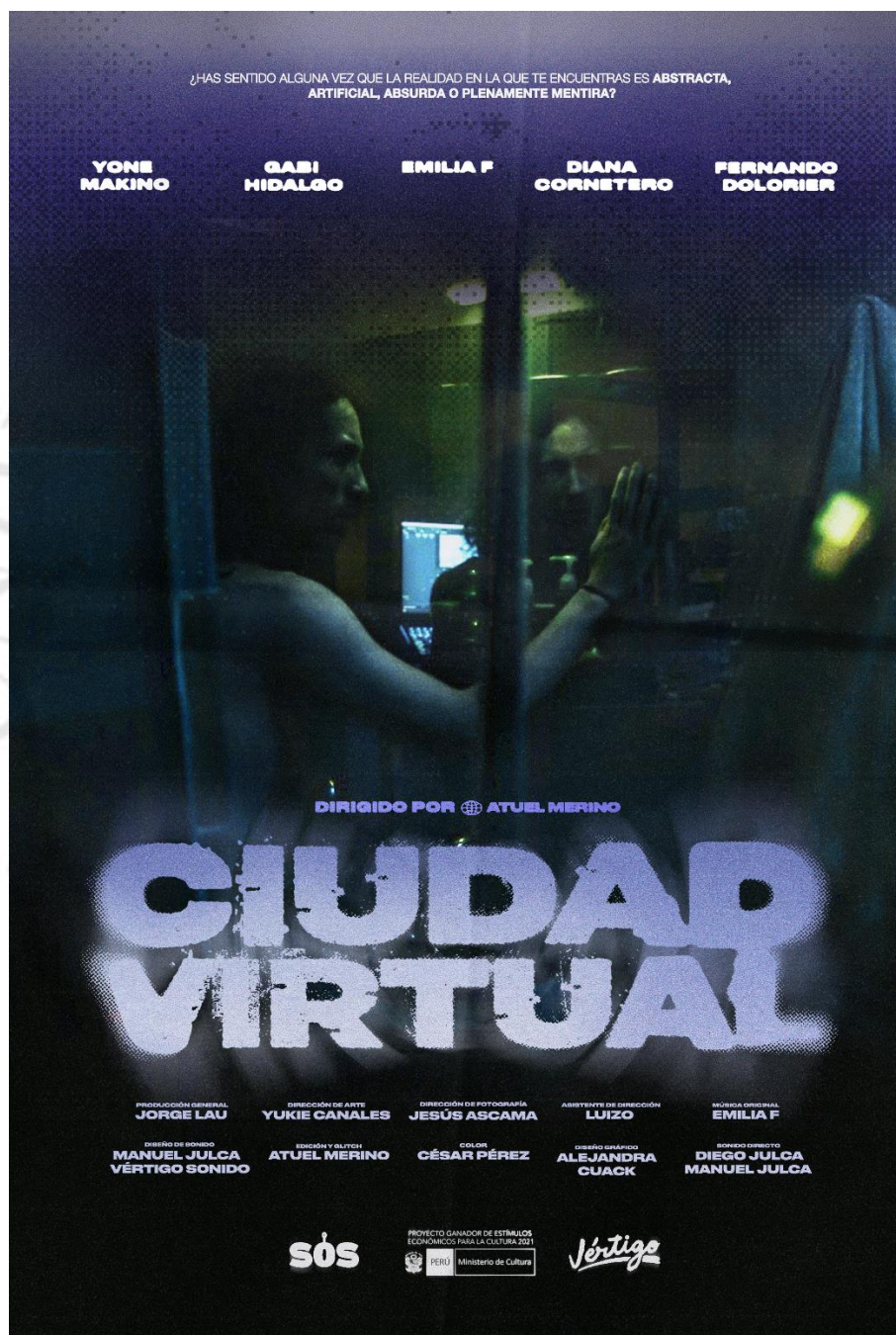




**ANEXOS**

## Anexo 1: Póster oficial

### Material #2: Póster oficial



Diseñadora gráfica: Alejandra Cuack

Tagline: ¿Has sentido alguna vez que la realidad en la que te encuentras es abstracta, artificial, absurda o plenamente mentira?

## Anexo 2: Guion

### "CIUDAD VIRTUAL"

Escrito por: Atuel Merino

#### 1. EXT. CONCIERTO DE EMILIA F. NOCHE.

Encuadre horizontal (16:9). Un concierto en vivo. El género es shoegaze y la artista Emilia F. El movimiento de la cámara en mano parece una mirada viendo el espacio, una vista impulsiva, a veces nerviosa, pero que está disfrutando con el resto de la gente. Se mueve al ritmo de la canción. Esta cámara es BOT 1 (27).

Notamos que este momento está siendo grabado para una sesión transmitida en vivo. Vemos a parte del equipo de producción, la cámara de la sesión, que es una Blackmagic Pocket, colocada en un trípode al frente del escenario (Plano abierto).

Luego, vemos el encuadre que está grabando esta Blackmagick, que es la sesión real en vivo. La cámara está ubicada en el centro de la gente. Es un punto de vista muy similar a la ubicación de la Cámara en mano. Sin embargo, esta toma es limpia, estática (trípode) y claramente producida para admirar la sesión.

Emilia F está tocando, tenemos un Plano Medio de ella.

Luego, un Plano Detalle de sus pedales.

Volvemos a ver el Plano Abierto pero ahora hay cámaras colocadas donde antes no había nada, son las que están haciendo el plano medio y el detalle. Vemos la cámara, con su luz roja, que indica que está grabando.

CORTE A:

2. INT. SALA DE BOT 1. NOCHE.

BOT 1 está en su sala. El espacio es oscuro, pareciera muy entrada la noche. Está trabajando en su laptop, nunca vemos su rostro, pero siempre sentimos su presencia.

Notamos que está editando un concierto en vivo, el de Emilia F que acabamos de ver. Escuchamos algo que ya habíamos visto, un fragmento de la canción de Emilia.

De pronto, deja de editar y toma un poco de café. Está cansado, coge su celular, se distrae un rato.

Hay algo que le molesta. Se para y sale.

CORTE A:

3. INT. BAÑO DE BOT 1. NOCHE.

BOT 1 se ve en el espejo. Tenemos un pequeño vistazo de quién es, un fragmento reducido de su rostro. Está mirándose detenidamente, viendo algo que no le gusta. Se acerca más al espejo.

Vemos su rostro incompleto en el encuadre, recortado.

CORTE A:

4. INT. SALA DE BOT 1. NOCHE.

BOT 1 regresa a la sala, se sienta nuevamente frente a la laptop.

Coge una cámara digital Canon vieja, que solo graba a 480x360 pixeles. Graba el momento.

Vemos el POV de BOT 1, que está mirando la pantalla y las teclas de su laptop. Observa sus manos. En su laptop, está

Premiere Pro abierto y vemos las tomas de la escena que acabamos de ver ahí, en las que sale BOT 1 en el baño.

En la pantalla de la laptop, además del programa de edición, vemos el reflejo de BOT 1 grabando la pantalla. Suelta la cámara vieja. Se concentra en la edición.

CORTE A:

Vemos una Grabación de pantalla de la laptop, como si fuese un tutorial de Youtube. Se ve con claridad el programa de edición abierto, y todas las acciones de BOT 1 en este.

BOT 1 está editando el corto que estamos viendo, su propia escena. Vemos como corta entre el baño y su regreso a la sala. Analiza el corte, lo afina. Luego, pega tomas de la escena que estamos grabando en ese mismo momento.

No le convence y minimiza Premiere Pro.

Abre Instagram. Se pone a ver *stories*.

CORTE A:

##### 5. INT. FIESTA. NOCHE.

Encuadre vertical (9:16), grabado con celular.

Es una fiesta de Halloween con gente joven, hay luces de colores, alcohol, drogas y mucha gente pasándola bien. Hay disfraces de todo tipo, algunos muy bizarros. Las máscaras nos permiten ver los ojos y rostro de las personas. Son reales, están pasándola bien. Se reconoce una sala, gente bailando, y gente conversando sentada en un gran sillón.

Se ve la situación a través de una historia de Instagram. El usuario que observa pasa a otra historia, pero ocurre un glitch en la transición, todo se torna abstracto. Como el glitch ensucia tanto la imagen de la grabación de

pantalla de Instagram, el usuario (BOT 1), cierra las historias. Vemos su feed, hay una publicación de video de la misma fiesta.

Es un Reel, pero este está grabado para ver visto en horizontal. Al darle click, el video se agranda y desaparecen los bordes del aplicativo. Ahora, el Reel cubre todo el encuadre horizontal. La toma, grabada con Blackmagic a 4K, está fija en un trípode. Se ve bien, tiene un look cinematográfico.

Vemos a casi todas las personas de la fiesta amontonadas en el sofá, frente a una mesa de centro. La gente está hablando, fumando, tomando. Pasan cosas alrededor de esta mesa. Personas que se cruzan, se paran, cogen o dejan cosas.

Entonces, las personas empiezan a mirar un punto que no vemos. Sonríen, señalan, se pasan la voz. Quienes están muy al fondo hacen un esfuerzo por llegar a ver, aparecen nuevas personas, se reconoce que son parte del crew de filmación.

De pronto, la toma se mueve abruptamente, un glitch acompaña el movimiento y estira los pixeles. Alguien ha cargado la cámara con el trípode y la está moviendo de lugar. Ha cambiado de encuadre, ahora está ubicada en el punto al que todxs están mirando. El plano está mejor compuesto que antes. Todxs continúan mirando, como posando.

Entonces, Atuel (director) le pasa la voz a Jesús (director de foto), para que se acerque a ver el punto al que están viendo todxs. Jesús aparece y se queda en una parte estratégica del encuadre para componerlo aún mejor. Observa como todxs.

Todxs se quedan estátiques. El video empieza a glitchearse con Datamosh. Los pixeles se estiran y desaparecen las formas. Es un momento congelado en el tiempo, pero que se torna caótico, abstracto.

La toma transiciona con la toma del objeto que todxs observaban, que es un celular colocado en el centro de la mesa, el cual está transmitiendo en vivo. Los pixeles se continúan estirando, mezclando los colores como pinceladas de óleo. Mientras esto ocurre lentamente, una conversación:

DIANA

(en off)

"Cambiamos, dejamos de existir a cada momento. Vivimos en una búsqueda eterna por encontrarnos. Al concientizar el paso del tiempo y el flujo de mis pensamientos, es posible dejar de reconocerlos. Cada instante se vuelve extraño... confuso... nuevo."

TRANSICIÓN A:

6. EXT. MALECÓN. TARDE.

Cámara canon 480p. Cámara en mano, POV, seguimos dos pares de pies que caminan por el malecón de Lima. Son BOT 1 y DIANA (BOT 2) (28) conversando y pasando el rato. Vemos todo desde el POV de BOT 1, que está grabando con esta cámara digital vieja. (*La situación y conversación a generar acá se planteará en los ensayos e improvisaciones con los actores.*)

Diana está leyendo una libreta de apuntes de BOT 1. Está muy interesada en el tema, pero también están jugando, pasándola bien.

DIANA

Préstame tu ojo.

De pronto, Diana le quita la cámara a BOT 1. En ese momento el color cambia y ahora tenemos el punto de vista de Diana. Diana empieza a grabar el mar, el cielo, los árboles, utiliza mucho el zoom de la cámara vieja. Ya no vemos a BOT 1. Tampoco le escuchamos. Es como si Diana siempre estuvo sola, hablando sola.

Se va caminando, grabando sus pies, jugando. El atardecer se ve muy bonito. Su mirada es más calmada que la de BOT 1, una contemplación más fluida, menos impulsiva. Mira brevemente el sunset y se va. Está apurada, pero muy tranquila igual.

CORTE A:

#### 7. INT. POLVOS AZULES. DÍA.

Escena documental, grabada por Diana misma con la cámara Canon 480p. Diana está yendo a comprar un celular. Recorre los pasillos de Polvos Azules buscando los stands en donde venden celulares.

Los vendedores le pasan la voz, se cruza con todo tipo de personas, que están comprando distintos tipos de cosas. Diana encuentra un stand que le convence y se acerca. El VENDEDOR (40) (no actor) es amigable, se ponen a conversar. Mientras Diana va mirando los celulares desbloqueados, ella le cuenta que le han robado el suyo. También, le explica que está grabando para un proyecto personal (puede

decir que es un videoblog para dar mayor claridad. Acá, la actriz tiene la libertad de improvisar con el no-actor).

Diana le ofrece la cámara. El vendedor la toma. Él graba hacia dónde le interesa mirar, hace uso de los zooms. Diana se queda pegada con un celular. Utiliza su interface, la explora.

La Cámara se queda fija un momento, observando la pantalla del celular que Diana tiene. Mientras tanto, ella y el vendedor hablan sobre el hecho de grabar. En el celular, Diana está scrolleando infinitamente. El celular se empieza a glitchear. Diana se despide. La toma del scrolleo en el celular se intercorta con Diana caminando, mirando los sus pies y los stands.

Diana está scrolleando, buscando comprar un celular por Internet, mientras camina por Polvos Azules, como si estuviese "scrolleando" los stánds en el "mundo real". El glitch junta ambas imágenes superpuestas. La imagen se distorsiona cada vez más, al punto de parecer manchas de pintura. Manchas que se estiran muy agradablemente.

YONE

(en off)

"La identidad es performativa. La personalidad se forma bajo la repetición de acciones. Puedes cambiarlas y cambiarte por completo. Así que tu identidad y tú no existen, solo son recursos mentales para facilitar tu relación con el entorno. Pero entonces, ¿de

dónde surgen mis pensamientos?  
¿Quién los coloca ahí?"

TRANSICIÓN A:

#### 8. INT. TALLER DE PINTURA. DÍA.

El glitch desaparece y vemos una pintura al óleo real. Escuchamos voces nuevas, son YONE (25) y FERNANDO (26), amigos imaginarios de BOT 1, egresados de Bellas Artes. Los tres están en su taller pintando. Hablan con BOT 1 sobre la virtualidad. Comentan sobre sus apuntes. Les vemos los rostros y lo que están pintando, así como sus instrumentos (pinceles, espátulas, paletas).

Vemos un Plano Abierto de la escena, en el que se ven a los 3 pintando. Luego, pasamos a Planos Detalles de sus manos. Fernando tiene un pincel, Yone, una espátula. BOT 1 está pintando con los dedos. Aplica una gran cantidad de óleo sobre su lienzo. Lo esparce con su mano. La materia se siente muy húmeda, muy pastosa.

Vemos el Plano Abierto otra vez. De pronto, este se convierte en pintura. Es una representación pictórica del encuadre. Seguimos escuchando las voces de los personajes.

*\* ¿Qué estuvo primero, la pintura o el frame? El taller es un espacio imaginario creado por BOT 1 en la pintura.*

CORTE A:

#### 9. INT. SALA DE BOT 1. NOCHE.

En la sala de BOT 1, junto a la ventana e iluminado por un poste de luz, hay un caballete con un lienzo pintado. Es el cuadro de la escena anterior. Los materiales están

colocados como si hubiera estado pintando en ese momento. Sin embargo, no vemos a nadie más en la sala.

La laptop está sola sobre la gran mesa del comedor/escritorio. La pantalla pareciera rota por dentro, está malograda. Todo el resto del espacio está sumido en la oscuridad.

La laptop, agonizante, se apaga.

CORTE A:

10. INT. BAÑO DE BOT 1. NOCHE.

Volvemos a encontrarnos frente al espejo, pero algo ha cambiado. Hay un velo cubriendo el lente. BOT 1 está parada ahí, da la sensación de estar desnuda.

De pronto, el velo cae.

CORTE A:

11. INT. CUARTO DE BOT 1. NOCHE.

Vemos el techo de un cuarto. Tiene varias manchas y líneas en su superficie. Está muy oscuro.

También vemos, desde la cama, la vista de la ventana del cuarto. El cielo está algo despejado, hay luna, pero los postes amarillos de Lima pintan todo de amarillo.

Volvemos a ver el techo, pero ahora la toma está más pegada hacia arriba, como si se hubiese elevado. El movimiento de cámara da la sensación de que se está flotando lentamente hacia arriba.

Empieza a temblar. La cámara mira la ventana abierta, que le invita a salir volando, pero teme que no podrá volver.

Entonces, todo se convierte de plastilina. Una plastilina muy pastosa, con una textura parecida al óleo. Vemos una toma cenital de la cama donde está BOT 1 (le vemos en cuerpo completo). El estilo del arte es caricaturesco, como un collage de piezas. Todo está hecho de lo mismo, pareciera que el cuerpo, la cama y el cuarto son la misma cosa.

BOT 1 se está elevando hacia la cámara, flotando sobre su cama. Se asusta. Teme no poder controlar su vuelo.

Se sigue acercando hacia la cámara hasta que su cuerpo se abre y desaparece por los lados (grabado con lente Probe Iowa 24mm). La transición nos lleva a ver nuevamente el cuerpo de BOT, pero ahora la cámara está yéndose hacia atrás y descubrimos que todo el cuarto está dentro de otro cuerpo.

Vemos el plano de la ventana también esculpido en plastilina, la cámara sale por la ventana. Todo está hecho de lo mismo.

CORTE A:

#### 12. INT. BAÑO DE BOT 1. NOCHE.

Volvemos a encontrarnos frente al espejo. Ahora vemos la cámara grabándose a sí misma, ocupando el lugar donde estaba BOT 1.

Una mano ajena se estira y corta la toma. El botón rojo de la Blackmagic se apaga.

CORTE A:

#### 13. EXT. MALECÓN. DÍA.

La cámara Canon 480p está grabando sus pies mientras camina por el malecón. A veces levanta la mirada para ver a la gente, animales o árboles pasar.

BOT 1

(en off)

“No hay necesidad de agregar más caos al Caos... Destruir es mejor que crear cuando no estamos creando cosas realmente necesarias.”

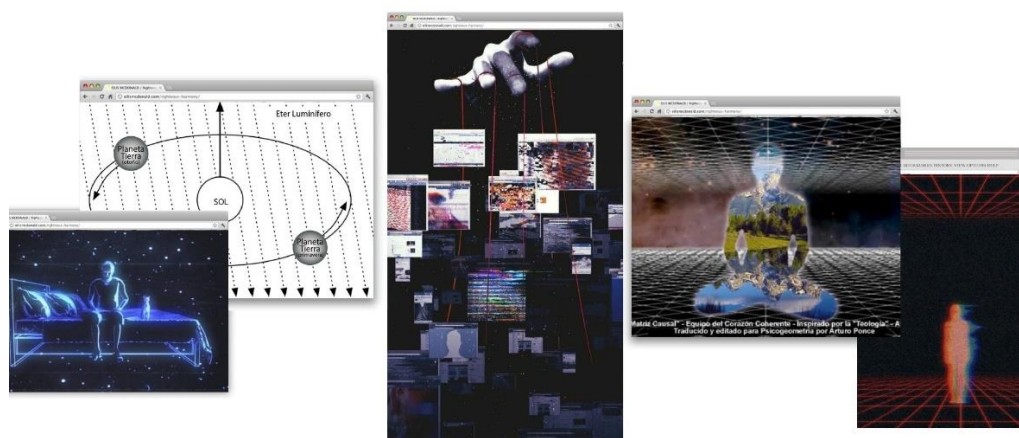
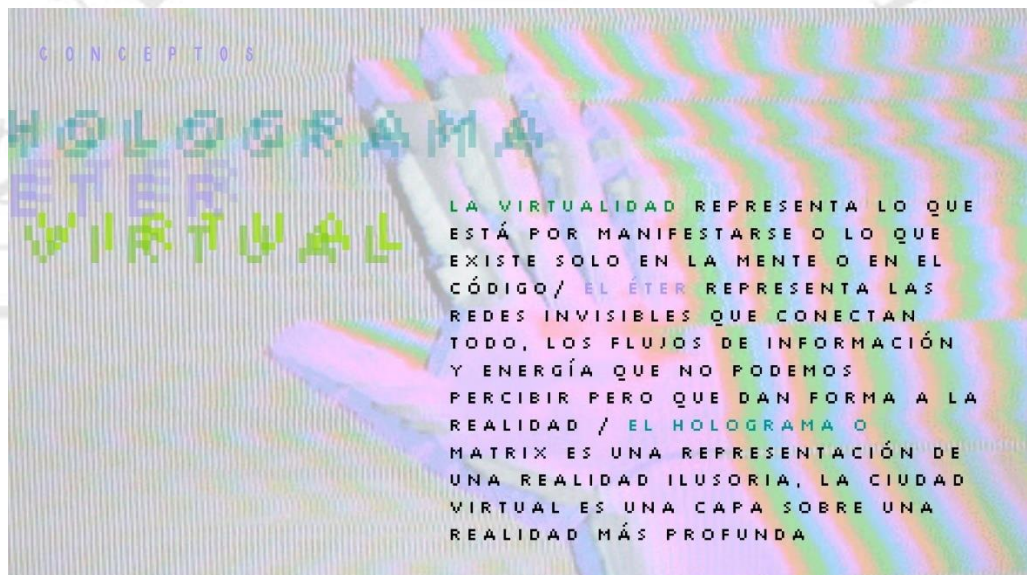
La cámara llega a un punto del malecón, observa el atardecer, se está despidiendo. De pronto, esta es lanzada con fuerza hacia el acantilado. La cámara cae, se golpea, se destruye.

La toma queda estática. BOT 1 muere.

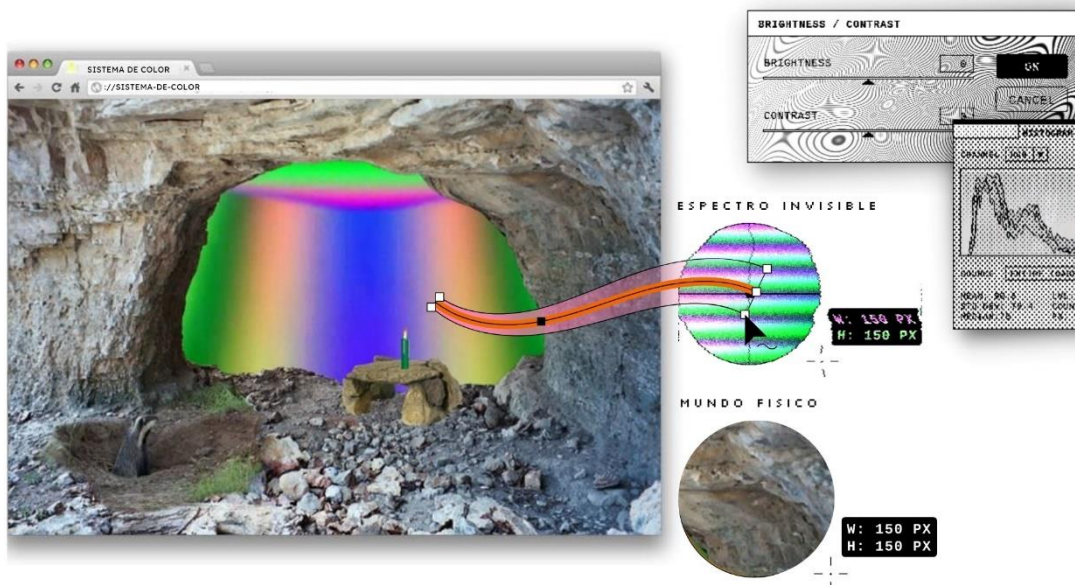
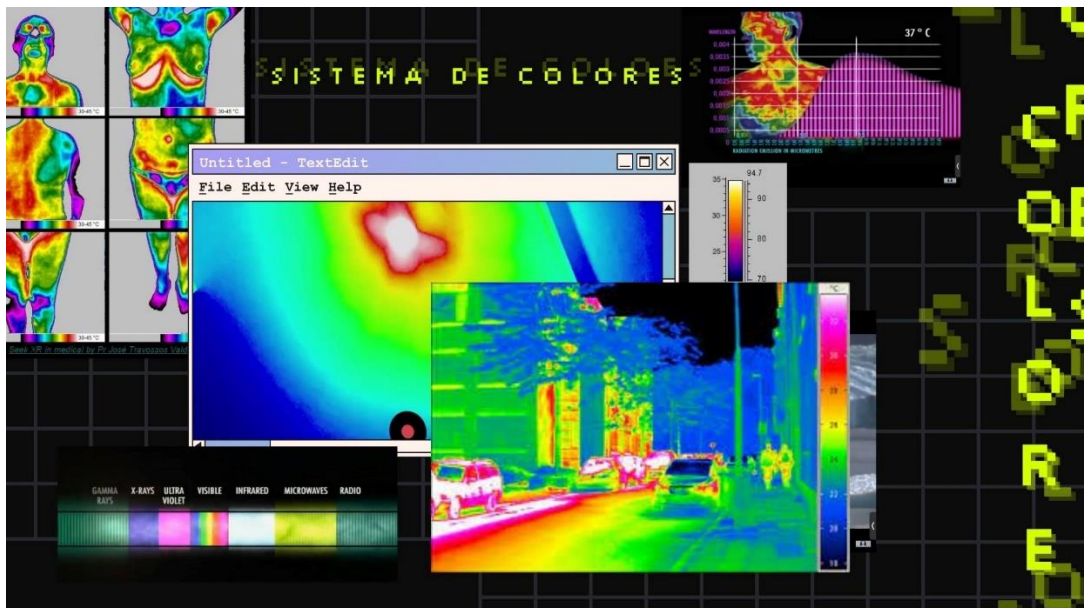
CORTE A:

FIN

### Anexo 3: Propuesta de Arte



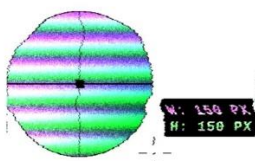
LOS CONCEPTOS GIRAN EN TORNO A LA IDEA DE CAPAS DE REALIDAD



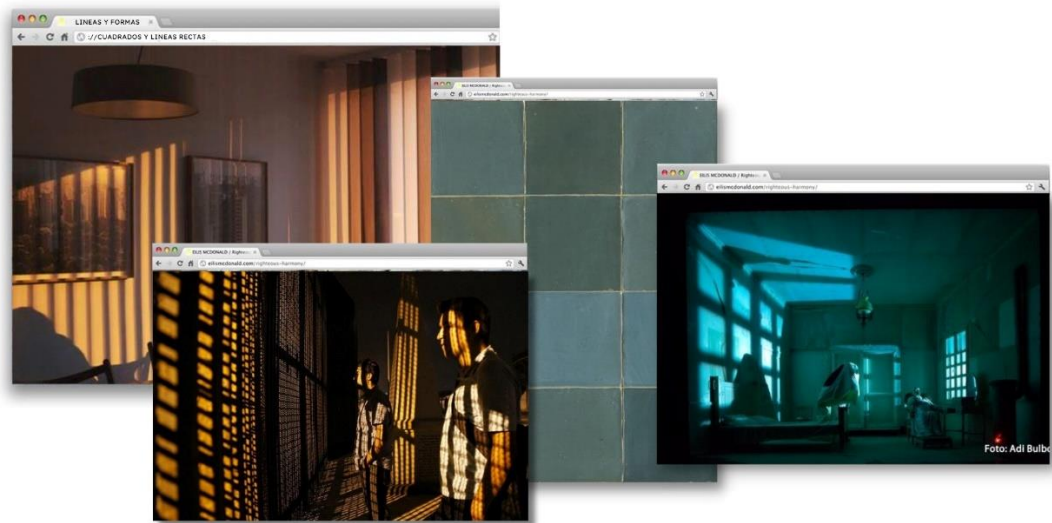
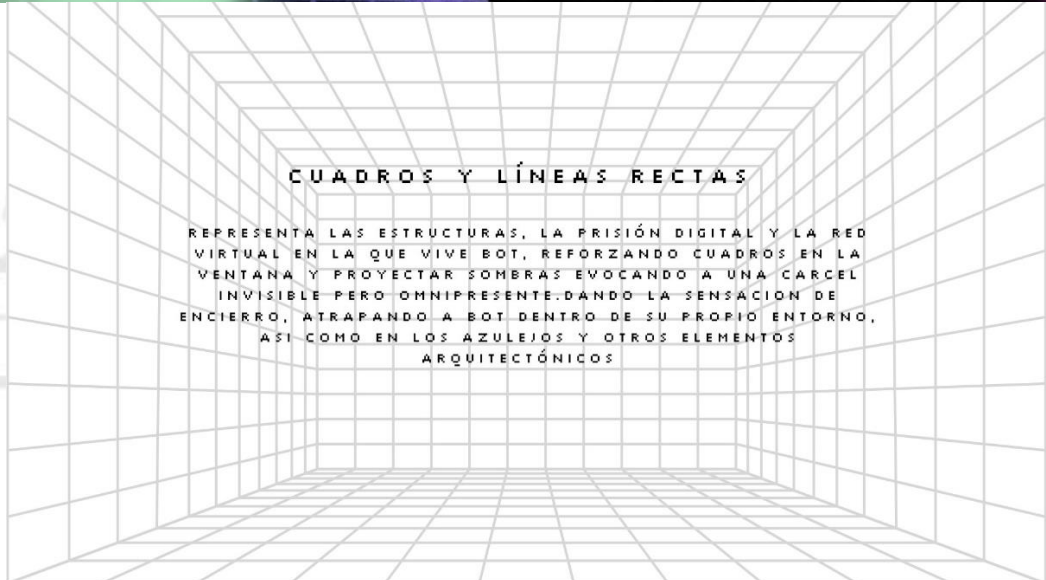
EL SISTEMA DE COLOR ESTÁ DIVIDIDO EN DOS PALETAS DE COLOR, REPRESENTANDO EL CONTRASTE ENTRE LO TANGIBLE Y LO ABSTRACTO O LA PERCEPCIÓN DE LO INVISIBLE



ESTA PALETA REPRESENTA LO ORGÁNICO, EL PLANO FÍSICO QUE PERCIBIMOS A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS HUMANOS, DANDO LA SENSACION DE ESTAR ENTERRADO O ATRAPADO EN UNA CAPA DE LA REALIDAD MONOTONA Y OPRESIVA, USANDO COLORES DESATURADOS Y FRIOS ENFAZAREMOS EL MUNDO INTERIOR DE BOT

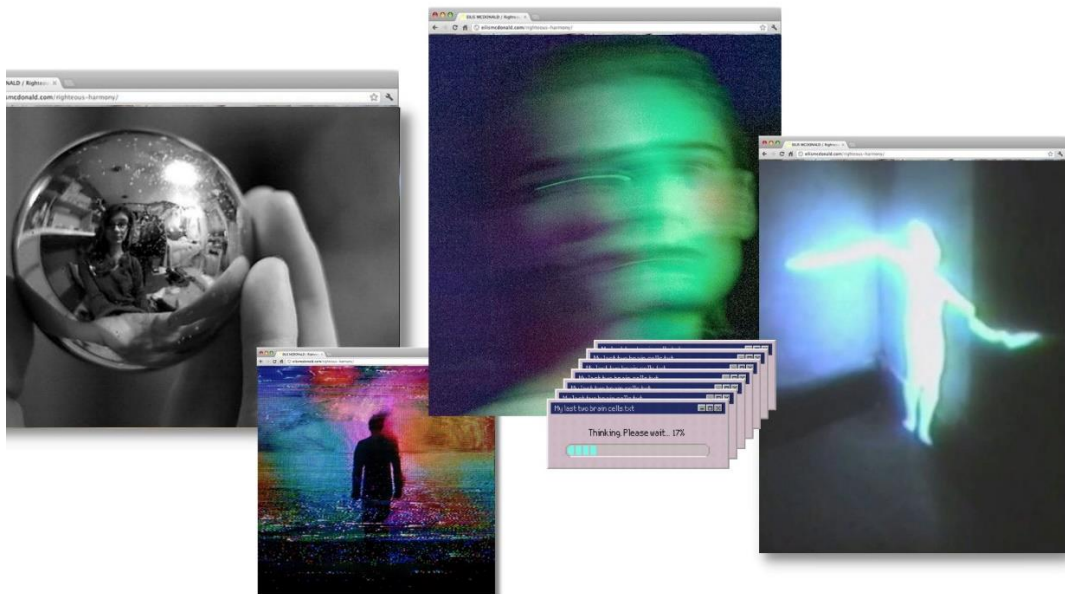


ESTA PALETA REPRESENTA LO QUE ESTA MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD FÍSICA, CON TONOS SATURADOS Y LUMÍNICOS QUE EVOCAN LO DIGITAL, LO VIRTUAL, LA DISTORSIÓN Y EL GLITCH, USANDO COLORES FLUORESCENTES, NEONES, ULTRAVIOLETAS, QUE PARECEN EMERGER DE PANTALLAS O PROYECCIONES.

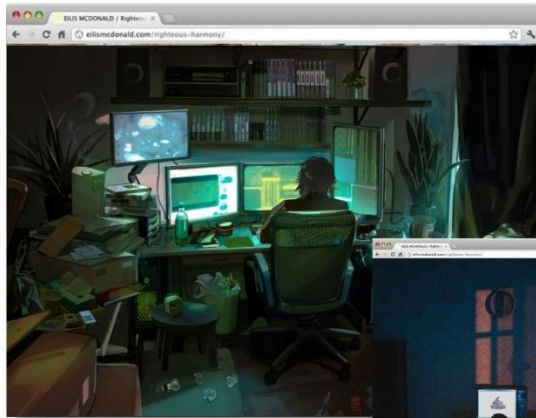


## FORMAS ETÉREAS Y GLITCHEADAS

LAS SOMBRAS, LAS DISTORSIONES, LA NIEBLA Y EL HUMO REPRESENTAN LO INTANGIBLE, LO QUE NO PUEDE CONTENER LA RED DIGITAL. SIMBOLIZANDO LOS ERRORES Y RUPTURAS DE LA REALIDAD DE BOT Y SUS PEQUEÑOS DESPERTARES DONDE ES Y SOMOS MAS CONSCIENTES DE LAS DISTINTAS CAPAS DE REALIDAD.

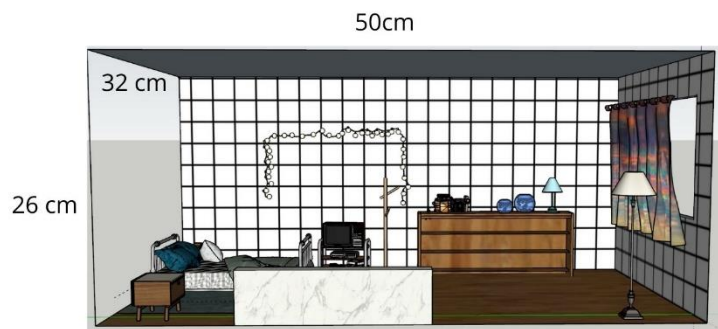
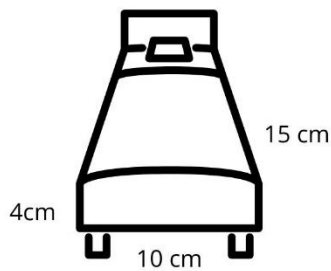




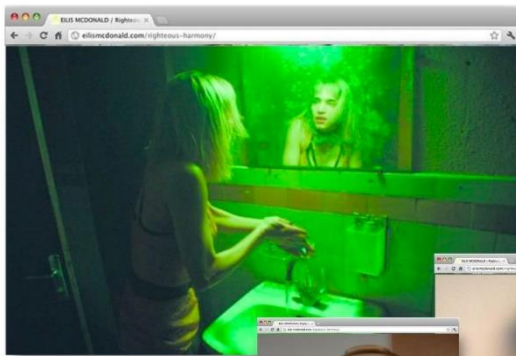


ENCIERRO  
SOLEDAD  
SOMBRAS  
ATRAPADO

MEDIDAS CUARTO  
MINIATURA










S A L I D A  
D E L  
M A T R I X

CIENTIA ET PRAXI



# atuel merino urteaga

## Informe Turnitin

-  C.F. julio
-  GyT2024
-  Universidad de Lima

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3050991377

Fecha de entrega

22 oct 2024, 10:25 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

22 oct 2024, 10:39 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

Versio\_n\_final\_word.docx

Tamaño de archivo

20.2 MB

62 Páginas

11,087 Palabras

58,028 Caracteres




# 5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

## Fuentes principales

- 5%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 5% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

<b>1</b>	Internet	
hdl.handle.net		1%
<b>2</b>	Internet	
www.slideshare.net		1%
<b>3</b>	Internet	
www.frontdeskassistant.com		1%
<b>4</b>	Internet	
institucional.us.es		0%
<b>5</b>	Internet	
repositorio.ulima.edu.pe		0%
<b>6</b>	Internet	
idoc.pub		0%
<b>7</b>	Internet	
raco.cat		0%
<b>8</b>	Internet	
datospdf.com		0%
<b>9</b>	Internet	
www.usat.edu.pe		0%
<b>10</b>	Internet	
gatopardo.com		0%
<b>11</b>	Trabajos del estudiante	
Universidad Francisco de Vitoria		0%

12	Trabajos del estudiante Universidad de Lima	0%
13	Internet www.nexos.com.mx	0%
14	Internet amsdottorato.unibo.it	0%
15	Internet nuevahegemonia.centropatria.pe	0%