

### Conclusiones

Es mediante el presente en constante flujo que surge la necesidad de adaptar y reversionar los formatos audiovisuales para su distribución y consumo, ya sea para aumentar la creatividad, para transmitir una idea potencialmente peligrosa para unos y beneficiosa para otros, para desterrar el pasado y derrocar las tiranías del materialismo, o para brindar apoyo y soporte frente a una necesidad global de escapismo.

La adaptación se encuentra siempre presente, sin importar el período en la historia del mundo. Sin adaptación no podrías leer actualmente este texto. Y así como estas ponencias expusieron algunas de las maneras en las que los formatos audiovisuales se adaptaron frente a diversos estímulos, plataformas, y sucesos, en el futuro se expondrán otros casos en los que la adaptación llevó a la superación de nuestro presente y así continuar el camino sin fin que la humanidad viene transitando desde sus comienzos.

### Expositores:

- Albanece, Raul. *Teatro épico en las comparsas del carnaval de Gualeguaychú (Argentina)*.
- Collioud, Luz. *CoVOD: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia*.
- Dominguez, Maria Florencia y Tomala, Laura Mercedes. *La sociedad de la ¿información? Entre las fake news y la enseñanza del pensamiento crítico*.
- Luna, Fabián Esteban; Delfino, Paula. *La pérdida de la materialidad en los dispositivos audiovisuales de alta definición*.
- Magallanes, Sebastián. *La pandemia como motor del hiperconsumo de información*.

### Bibliografía:

Grant, A; Meadows, J. (2020). *Communication Technology Update and Fundamentals 17th Edition*. EE.UU: Taylor & Francis.

**Abstract:** Faced with various stimuli, platforms, and events, the consumption and distribution of audiovisual formats is seen in a constant adaptation whose results can serve to increase creativity, to transmit ideas with strong ideological charges, to banish the past and overthrow the tyrannies of the world of materialism, or to provide backing and support in the face of global needs. The exhibitions presented in this commission expand on the constant creation of audiovisual formats in the present, taking concrete cases, trends that lead to rethinking reality and creation and distribution techniques that show that nothing is yet defined in the audiovisual and that these adaptations presented are just one more step in the human search for constant change.

**Keywords:** Audiovisual - trends - creation - adaptation - consumption

**Resumo:** Diante de vários estímulos, plataformas e eventos, o consumo e distribuição de formatos audiovisuais é visto em constante adaptação, cujos resultados podem servir para aumentar a criatividade, para transmitir ideias com fortes cargas ideológicas, para banir o passado e derrubar as tiranias do materialismo, ou para fornecer apoio e suporte em face das necessidades globais. As exposições apresentadas nesta comissão ampliam a constante criação de formatos audiovisuais na atualidade, tomando casos concretos, tendências que nos levam a repensar a realidade, e técnicas de criação e distribuição que mostram que nada está ainda definido no panorama audiovisual e que essas adaptações apresentados são apenas mais um passo na busca humana por mudanças constantes.

**Palavras chave:** Audiovisual - tendências - criação - adaptação - consumo

(\*) **Luz Collioud** Técnica en Guión de Cine y TV (UP, 2014). Licenciada en Dirección Cinematográfica (UP, 2015). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación

---

## Las vértebras del futuro

Rodrigo González Alvarado (\*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

**Resumen:** El futuro ha sido lentamente cancelado. Y ahí, entre los discos de la vértebra rota del tiempo nunca más alcanzable ni definible, yace únicamente una sensación de novedad que nos inunda. Franco “Bifo” Berardi y mayoritariamente Mark Fisher (2014), nos invitan a reflexionar, ahogados en un tiempo fuera de eje, en que la presencia/presente no existe más. Y es así, como ante un futuro cancelado en un tiempo de excepción y más dislocado que nunca, que una serie de personas se reunieron para analizar productos audiovisuales y modos de producción que, desde la *novedad*, puedan intentar darle forma a ese fantasma que hoy no es más visible: el presente.

Aquí entonces encontrarán una deformación de los procesos de producción y posproducción audiovisual, un análisis sobre las artes sonoras y su poder en los productos, una categorización de nuestros modos de consumo, el aporte sinecdótico de las secuencias de apertura para terminar con la posible deformación de los mundos en sí: un flexible viaje por los presentes y presencias posibles.

**Palabras clave:** Producción – posproducción – audiovisual – artes sonoras – consumo – mainstream - industria - entornos digitales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 46]

### Presentes *mainstream* y de industria

Grandes industrias audiovisuales han sabido en los últimos años erigirse y convertirse en polos centrales de producción de materiales, de sentido y de órdenes. Los mundos que se presentan en las grandes ficciones escriben cada vez más a menudo nuestro presente y su consumo, del que nos ocuparemos más adelante, se ha convertido también en un consumo vital cotidiano. Todos estos productos parecen querernos decir desde la lejanía más cercana que el presente sigue estando allí, que el futuro es promisorio y está por venir y que el pasado es solo tal cual como lo recordamos. Necesitados de sostener las paradojas; estos productos se valen de valiosas artimañas para sostener impolutas las reglas de ese mundo real, su mundo real (o quizá el único).

Dichas reglas, constituyen un pacto en la interpretación (¿qué puede ser más poderoso?). Así que aquí, Águeda Maestre en soledad y luego José Pérez-Rufí fueron los que se encargaron de develarnos esas reglas invisibles por las que los productos audiovisuales tejen espacios cerrados de interpretación y presente.

Primero el sonido; y está primero para no “ceder ante la imagen” como Maestre comentó. Ella, siguiendo cuatro categorías analíticas del sonido gracias a Alten, asegura que la complejidad del diseño sonoro en *Whiplash* (2014) le valió una estatuilla de la academia. La complejidad, radica en todas las variables que intervienen en la película: las carencias de pasajes vocales en los apartados melódicos, la música y el diálogo como elementos de igual valor en términos narrativos, los efectos sonoros diegéticos pero no en contrapunto, la carencia de funciones narrativas en apartados sonoros y las variables tonales en la música. Todos elementos que combinados abogan por diseños sonoros independientes que eduquen una escucha diferencial ante la imagen. Lo que nos lleva a:

Segundo: la complejidad de la imagen en una secuencia de apertura. José Pérez-Rufí se enfrenta esta vez a otro producto *mainstream* para analizar específicamente en el *opening* de *Godfather of Harlem* (2019) las funciones que estos extractos suelen tener para la escritura del mundo entero de la serie y el modo en que este caso particular lo hace. Estas secuencias son “informativas, narrativas, persuasivas, estéticas e identitarias” afirma Pérez-Rufí. Y en el caso de *Godfather of Harlem* se logran cumplir todas gracias a varios recursos materiales: la elección tipográfica, los *jumpcuts* en montaje, el *motion graphic* y los collages dadá; creando así una revisión nostálgica del pasado (de un pasado que nunca fue, pero del que nos queda la nostalgia, como un fantasma). Así, los productos audiovisuales de grandes presupuestos saben constituir perfectamente mundos y hasta inventan pasados que nos producen nostalgia. Un sentimiento permanente, un estado de presente sin estar presente.

### Presentes trastocados en la industria

Lejos de la industria (y por eso más cerca de ella) los entornos digitales están teniendo cada vez más protagonismo. Y aunque resulte insulsa esta afirmación, pues resulta obvia, vale la pena traerla así al texto para sostener fácilmente que la novedad no es novedosa.

Los entornos digitales se vienen erigiendo desde hace ya un tiempo y su omnipresencia no es más extraña. Sin embargo, su avance sobre la realidad y la presencia es cada vez más ominoso pues, de a poco, se van constituyendo como espacios arquitectónicos autónomos. De esos espacios y del uso de esos espacios para la producción audiovisual es de los que nos queremos encargar aquí pues, tocan a la industria y sobre todo a los modos de producción.

Michael Celi nos presentó modos concretos y manuales para el uso en productos audiovisuales de no tan alto presupuesto del deepfake: sustituciones digitales de identidades en universos que intentan eliminar cualquier rastro de su digitalidad. Un proceso de transparencia para eliminar la opacidad del procedimiento: darle un otro rostro a alguien sin que sepamos percibir la originalidad de uno u otro. Arma terrorista, arma ideológica o simplemente herramienta audiovisual, los presentes son tal falsos y profundos que se pueden trastocar y sobreescribir con todos los rostros que podamos imaginar.

Pero también el tiempo se puede sobreescribir y no necesariamente solo el cuerpo y su espacio. Daniel Silva nos llevó a repensar los modos lineales (como supuestamente era el tiempo) de producción audiovisual para comprender que la *pre* y *post* producción ya no se ubican más antes o después. Ya no hay más un tiempo lineal para la creación audiovisual pues gracias a la visualización, la performance capture, la pantalla verde, la pantalla led y la animación nos encontramos ante un panorama de creación colaborativa y en red de humanos, máquinas y tiempos por los que el mundo de producción deja de ser una cadena para ser la de un *hub*. Para que el futuro se haya cancelado, necesariamente también lo hizo el tiempo tal como lo conocíamos.

### Presentes del consumo

“Somos omnívoros digitales en el consumo cultural” afirmó Juan Fernández Torres. Y es que cuando el autor aplica un término biológico para el consumo cultural y digital reivindica, como antes afirmé, la necesidad vital de los productos de los entornos digitales. Y es que nuestra contemporaneidad nos ha dado luces sobre las sombras que existían en la producción y consumo de nuestros alimentos; pero necesariamente sigue echando sombras sobre los consumos digitales. Juan Fernández, en este caso, nos lleva a analizar cómo las nuevas variables de consumo digital deberían también comenzar a modificar los modos de producción para que los consumidores o usuarios tengan acceso a productos ampliados discursiva y semánticamente. Son múltiples los dispositivos de consumo, múltiples los consumidores (que también son productores). Groys (2014), bien lo decía, consumir es un acto productivo y en lo contemporáneo todos somos artistas que producen y reproducen su propia imagen en un ágora infinito. En este ágora, sin presente y con variables finitas pero inalcanzables, está inmerso el diseñador, ya no más entre arte y diseño, ni entre presente y futuro, sino entre extensiones erráticas que amenazan con opacarlo.

### Conclusión

El futuro ha sido lentamente cancelado. Y ahí, entre los discos de la vértebra rota del tiempo nunca más alcanzable ni definible, **yació** únicamente una sensación de novedad que **ya no nos inunda más**. Franco “Bifo” Berardi y mayoritariamente Mark Fisher (2014), nos invitan a reflexionar, ahogados en un tiempo fuera de eje, en que la presencia/presente no existe más. Y es así, como ante un futuro cancelado en un tiempo de excepción y más dislocado que nunca, que un visitante se enfrentó a dejar huella sobre un pasado que quiso (y no pudo) ser presente y dejar un ápice de futuro. El lector podría incordiarse al ver que conclusión e introducción se parecen, pero es que sin futuro ni pasado, queda solo el intento de crónica de lo que fue una comisión en un congreso que soñó hablar de las tendencias de un porvenir, aunque fue más de un *prevenir*.

### Expositores:

- Silva Jasuai, Daniel Antonio. *Virtual Production: ¿Un cambio de paradigma en la producción audiovisual?*
- Maestre, Águeda María Valverde. *Los Secretos de Whiplash: Ganadora del Oscar al Mejor Sonido en 2015*
- Fernández Torres, Juan. *Arte/Diseño Sonoro para Omnívoros Digitales*
- Pérez-Rufí, José Patricio y Maestre, Águeda María Valverde. *Motion graphics y collage: el opening de Godfather of Harlem*
- Celi, Michael. *DEEPFAKE*.

### Bibliografía

- Brancato, C., Eckestein, P. (2019). *Godfather of Harlem*.  
 Chazelle, D. (2014). *Whiplash*.  
 Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life*. Zero Books.  
 Groys, B. (2014). *Volverse público*. Buenos Aires: Caja Negra.

**Abstract:** The future has been slowly canceled. And there, between the disks of the broken vertebra of time, never more reachable or definable, lies only a sensation of novelty that floods us. Franco “Bifo” Berardi and mostly Mark Fisher (2014), invite us to reflect, drowned in an off-axis time, in which the presence / present no longer exists. And it is thus, as before a future canceled in a time of exception and more dislocated than ever, that a series of people got together to analyze audiovisual

products and modes of production that, from the novelty, can try to shape that ghost that today it is no more visible: the present. Here then you will find a deformation of the audiovisual production and post-production processes, an analysis of sound arts and their power in products, a categorization of our modes of consumption, the synecdotal contribution of the opening sequences to end the possible deformation of the worlds themselves: a flexible journey through the presents and possible presences.

**Keywords:** Production - post-production - audiovisual - sound arts - consumption - mainstream - industry - digital environments

**Resumo:** O futuro foi lentamente cancelado. E aí, entre os discos da vértebra quebrada do tempo, nunca mais alcançável ou definível, reside apenas uma sensação de novidade que nos inunda. Franco “Bifo” Berardi e principalmente Mark Fisher (2014), nos convidam a refletir, afogados em um tempo fora do eixo, em que a presença / presente não existe mais. E é assim, como antes de um futuro cancelado em um tempo de exceção e mais deslocado do que nunca, que uma série de pessoas se reúnem para analisar produtos audiovisuais e modos de produção que, a partir da *novidade*, podem tentar dar forma a esse fantasma que hoje não é mais visível: o presente.

Aqui, então, você encontrará uma deformação dos processos de produção e pós-produção audiovisual, uma análise das artes sonoras e seu poder nos produtos, uma categorização de nossos modos de consumo, a contribuição sinédotal das sequências de abertura para acabar com a possível deformação dos próprios mundos: uma viagem flexível pelos presentes e presenças possíveis.

**Palavras chave:** Produção - pós-produção - audiovisual - artes sonoras - consumo - mainstream - indústria - ambientes digitais

(\* **Rodrigo González Alvarado.** Licenciado en Dirección Teatral con diploma Summa Cum Laude (UP, 2015). Director teatral y diseñador de iluminación. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación. En 2017 fue becario del Berliner Festspiele y el Goethe Institut para ser parte del Foro Internacional del festival de teatro Theaterreffen en Berlín (Alemania). Trabaja como director, asistente de dirección de teatro, ópera y teatro musical, y diseñador de iluminación en variados circuitos de producción de la ciudad de Buenos Aires, incluyendo el Teatro Colón.