

Introducción

El presente proyecto de grado corresponde a la carrera de diseño de imagen y sonido y pertenece a la categoría creación y expresión en la línea temática nuevas tecnologías. El objetivo es mostrar como se pueden asociar o vincular la creatividad cinematográfica y el auge de la telefonía móvil ya que en la actualidad un celular con cámara puede convertirse en una herramienta de grabación, es por esto, que se va a dar respuesta al posterior interrogante ¿el teléfono móvil puede llegar a ser una nueva manera de grabación de cortometrajes? La respuesta al mismo se irá desarrollando a lo largo de este proyecto de grado.

Para explicar este trabajo se hará un relevamiento bibliográfico para establecer qué es el cortometraje y como son las diferentes etapas de la preproducción, rodaje y postproducción. Por otro lado se investigará sobre las nuevas tecnologías introducidas a partir de la aparición del móvil, para finalizar en la realización de un cortometraje grabado con un celular acorde a las características que se necesitan para este tipo de grabación y que van a ser descriptas en uno de los capítulos a desarrollar. A partir de allí, se podrá establecer cuales son las ventajas y desventajas de grabar con un teléfono celular y se dará respuesta al interrogante planteado al inicio de este proyecto.

El trabajo de grado trata de acercarse a las nuevas tecnologías aportando creatividad y nuevas formas de realización de una película, a partir de un nuevo medio como es el celular. El mismo ha ido evolucionando a pasos agigantados a lo largo de los años y hasta hoy en día se sigue renovando.

Para introducir a este proyecto de grado se debe en primera instancia entender al cortometraje como una película de corta duración menor a los treinta minutos. La diferencia con un largometraje es que debido al poco tiempo para contar una historia que tiene este, debe atrapar al espectador desde el primer plano y el primer minuto, pudiendo así captar la atención del mismo y lograr comunicar un mensaje. Para conseguir esto, se debe atender a algunos aspectos a cerca de la composición del cuadro, el espacio fílmico, tipos de planos, movimientos de cámara y los tipos de guiones, los cuales se detallarán a lo largo del presente proyecto.

Por otro lado, tanto el productor como el director, son una parte muy importante en la realización de una película ya que se encuentran en todos los procesos de la producción, pero también el departamento de arte, vestuario, maquillaje, cámara e iluminación, sonido, entre otras áreas son los que hacen posible la estética y la ejecución de la puesta en escena. Es por esto que su rol es de gran importancia a la hora de su elección y ejecución de tareas.

Para la realización de un cortometraje el productor debe en primer lugar, pensar la idea para el guión que quiere realizar, o bien debe tener el guión ya escrito. En este momento es cuando comienza la etapa de preproducción. Aquí se realiza el guión, desglose de éste, planillas de elenco, vestuario, utilería, sonido, vehículos, entre otros. Luego se elabora un presupuesto seguido de un plan financiero y por último se realiza el plan de rodaje. En la segunda etapa se inicia el rodaje de la película en donde el tiempo de éste dependerá de la duración que tenga el *film*. Por último, está la etapa de postproducción en donde se efectúa el

montaje, sonido, los efectos y si lo hay, un doblaje de la película.

Luego, en este proyecto de grado se desarrollará brevemente la historia sobre los comienzos de la telefonía móvil. Desde los años 20 el móvil fue pensado únicamente para comunicarse a distancia. Es por eso que se contará como se realizó el primer celular, su evolución, sus avances tecnológicos y como son en la actualidad. Hoy, las compañías brindan todo tipo de servicios como datos, internet, audio y video, etc. El teléfono se ha convertido en un equipo multimedia, es decir, la función principal para la que fue creado, quedó en un segundo plano teniendo hoy funciones como conexión *wifi*, *bluetooth*, despertador, calculadora, cámara fotográfica y grabadora (cada vez con mayor calidad), aplicaciones multimedia, pantalla táctil, teclado QWERTY, Entre otros. A partir de acá se pueden entender varios de los puntos que se van a ir desarrollando a lo largo del presente proyecto.

Se debe mencionar que la multimedia es la convergencia de varios medios, objetos o sistemas que permiten expresar una idea o información. Permite realizar un recorrido audiovisual mucho más amplio y complementario, no sólo unidireccional sino que también circular. De este modo las películas ya no terminarán en la pantalla del cine.

En la actualidad el celular es una herramienta indispensable para la mayor parte de la población, no se puede pensar en la vida sin el móvil. Cambió las actividades de la vida cotidiana y se convirtió en un aparato fundamental. Se puede decir en pocas palabras que transformó a la población a nivel social. Gracias a las nuevas tecnologías el teléfono móvil fue evolucionando y hoy

se puede llevar la comunicación y la tecnología en el bolsillo en dispositivos cada vez más pequeños.

Inicialmente en 1983, el celular fue pensado únicamente para hablar. Sin embargo, hoy en día sirven para enviar mensajes, conectarse a internet, sacar fotografías, filmar videos, editar, escuchar música, jugar juegos y hasta ver películas.

Es por esto que para finalizar este proyecto de grado se realizará un cortometraje grabado con un móvil, incorporando las tecnologías que brinda el celular y además se aplicará el proceso de producción mencionado anteriormente.

La historia de la película, trata sobre un joven llamado Nicolás el cual va manejando en su auto y al quedarse dormido choca. Luego de esta escena, el personaje empieza a aparecer en diferentes lugares y situaciones que no logra entender, las cuales involucra a su novia y a un tercero con el cual lo engaña y piensa que está soñando. Luego cuando escucha la alarma de un auto se despierta y descubre que todo lo que lo anterior era un sueño y que realmente no había vivido eso. Pero luego cuando se dirige hacia su casa, descubre por medio de lo que le estaba pasando en ese momento que todo lo que había ocurrido en realidad no era un sueño o, de otra manera, había sido un sueño pero en el futuro le iba a suceder. La historia termina de la misma manera que comienza, es un guión circular.

La realización de este trabajo de grado es muy interesante especialmente para los futuros estudiantes de carreras audiovisuales o aficionados al cine ya que se puede ver el paso a paso del proceso de producción de un cortometraje o película fusionado con la incorporación de las nuevas tecnologías.

Es innovador ver una película de éstas características, en donde el personaje se encuentra inmerso en un mundo que no sabe si es un sueño o la realidad y en el cual no puede salir. A pesar de que hay varios films con este tipo de guión, aquí lo atractivo es la manera de presentar la historia y su forma de grabación.

Capítulo 1. Cortometraje

Este proyecto de grado se compone de dos grandes temáticas muy importantes, por un lado el cortometraje y por el otro la telefonía móvil. Para poder introducirse en este tema es necesario en este capítulo contar cuales fueron los comienzos del cortometraje y cómo surgen.

El cortometraje es una película de corta duración que nace con el cine. Los primeros duraban solo unos pocos minutos y representaban la realidad. Es por ello que el cortometraje transmite ideas, sentimientos y emociones que identifica al espectador y se puede ver reflejado en las situaciones.

Por otro lado la mayoría de los cortometrajes los realizan estudiantes de la carrera de cine, imagen y sonido, entre otras. Ellos elaboran películas cortas porque les sirve como experiencia, pueden aplicar en la práctica y de manera coherente toda la teoría y conceptos aprendidos, como por ejemplo como se realiza un cortometraje desde la elaboración del guión, la composición y el espacio fílmico. Es por esto, que este proyecto de grado es interesante como teoría para aficionados al cine o estudiantes principiantes.

1.1 Surgimiento de los primeros cortometrajes

Los hermanos Lumière crearon en 1892 el cinematógrafo. Este era un aparato que tenía la facultad de registrar y reproducir fotográficamente el movimiento. El cinematógrafo, era una nueva forma de ver la realidad y grabarla y vino de la mano de la

fotografía pudiendo encadenarlas entre sí en una cinta de celuloide.



Figura 1. Cinematógrafo. Fuente: La Academia de Cine expone el primer cinematógrafo de Lumière. 2007. El País. Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/espana/Academia/Cine/expone/primer/cinematografo/Lumiere/elpepuesp/20071221elpepunac_19/Tes

Con este equipo se realizó la primera proyección cinematográfica el 28 de marzo de 1895, en París, en el salón Indien del Grand Café, en el Boulevard des Capucines.

En los primeros años, el cine no tenía una duración determinada, es decir, que no existía el cortometraje, medimetraje ni largometraje. Sólo existía el cine. En otras palabras:

El cine nace como cortometraje, las primeras historias de cine se cuentan con ese formato. Los primeros cortos de los Lumière duraban menos de un minuto. La evolución del lenguaje cinematográfico parte de los cortometrajes de los Lumière,

Méliès, Porter y Griffith. Pero la duración de esas primeras películas -sobre todo la de Lumière y Méliès- no era elección de los directores, sino una limitación dada por la duración del rollo de película virgen. (Russo, 2008, p.391)

Los primeros cortos se pueden encontrar en las películas mudas. Las primeras solo duraban unos pocos minutos hasta que más tarde alargaron su tiempo a unos 15 minutos de duración.

Uno de los cortometrajes más famoso de la historia es *Un perro andaluz*, escrito y dirigido por Luis Buñuel y Salvador Dalí. Esta película fue rodada en 1929 y tiene una duración 17 minutos.

Dentro de las grandes compañías de Hollywood, había unidades encargadas de rodar de manera rápida cortometrajes siguiendo las comedias mudas de Slapstick como por ejemplo *Los Tres Chiflados* que aparecieron en unos 200 cortos para Columbia entre 1934 y 1958.

En Argentina, previo a la década de los noventa, no había escuelas cinematográficas o recién comenzaban a inaugurarse. Es por eso que los directores de cine se formaban viendo cine y participando de los rodajes de películas de otros directores. Así podían obtener nuevos conocimientos técnicos y estéticos para poder realizar sus propias películas. Cuando se nombran las primeras obras de directores cinematográficos como Roman Polanski, Martín Scorsese, Steven Spielberg los mismos eran cortometraje. Hay directores famosos como David Lynch que en la actualidad siguen produciendo este tipo de películas.

Hoy día, estos *films* de corta duración son en su mayor parte de producción independiente, y raramente se proyectan en salas comerciales.

Hay varias razones por lo cual el cortometraje es un formato que se conserva en el tiempo. Una de ellas es porque es un método de aprendizaje, en donde los alumnos de las diferentes carreras audiovisuales pueden aplicar todas las técnicas y llevar la teoría aprendida a la práctica, y así poder ponerlas en ejecución en futuros trabajos de largometraje.

En la actualidad realizan video minuto, *trailers*, *videoclip*, que son cortometrajes de entre uno a cinco minutos.

1.2 ¿Qué es un cortometraje?

Se puede definir al cortometraje como toda película que tiene una duración inferior a 30 minutos o que no llegue a la hora. Pero según el libro *Como hacer un cortometraje*, la academia de Ciencias y Artes Cinematográficas y la empresa AtomShockwave clasifica un cortometraje cuando dura menos de 40 minutos, mientras que la empresa de internet Media Trip, cuando tiene un tiempo de menos de 60 minutos y para el canal de cine independiente los cortometrajes tienen que ser inferiores a 30 minutos.

En la práctica, cualquier película superior a los 30 minutos se considera larga o como se lo llama en este libro mediometraje.

(Adelman, 2004, p.30)

¿Cuál es su finalidad? Poder a través de la historia que se cuenta y desde el primer plano que se muestra atrapar la atención

del espectador pudiendo así movilizarlo, ya sea de manera sorpresiva, violenta, humorística, etcétera.

En el cortometraje de ficción se debe apostar sobre todo a la síntesis, al ahorro de imágenes innecesarias. Es decir la imagen debe tener mayor concreción y poder de evocación que en el largometraje se debe trabajar más con la acción de la trama. (Casas, 2004, p.78)

En este tipo de película corta los mismos elementos que se utilizan para la producción de un largometraje como los géneros son los mismos que cualquier otro *film*.

El cortometraje sufrió muchos cambios gracias al surgimiento de internet ya que aparece una nueva manera de distribución y es uno de los formatos que mas se amolda a este nuevo medio debido a su corta duración y el bajo presupuesto, pero por otro lado estas películas se convirtieron en un formato audiovisual por excelencia para otros dispositivos como son los teléfonos móviles. Estos son algunos de los motivos por los cuales hay una revalorización de los cortos.

Actualmente las nuevas tecnologías digitales ayudaron al desarrollo de esta industria, hicieron que tanto los costos de las producciones de cortometraje como los equipos digitales sean más bajos lo que hizo que muchos aficionados del cine amateur pudieran filmar sus propias películas de manera barata, lo que antes suponían muchos gastos de realizaciones pequeñas.

Además aquellas personas que quieren iniciarse en la realización de largometrajes comienzan haciendo cortos ya que estos segundos

tienen algunas ventajas sobre los primeros, por un lado toman menos tiempo escribir un guión y son sencillos de realizar, pero por otro lado gracias a las herramientas digitales que existen en la actualidad permite que la misma persona pueda grabar y editar el cortometraje. Esta es una de las razones por las cuales internet ofrece la oportunidad de realizar cortometrajes *online* donde una persona puede enviar la película y participar de varios concursos.

1.3 Conceptos básicos para la realización de un cortometraje.

El espacio fílmico, la composición de cuadro y la forma de escribir un guión son elementos y conceptos esenciales, constructivos, muy importantes y que el realizador debe tener en cuenta a la hora de poner en práctica todos los conceptos aprendidos para realizar una película. Es por esto que para poder desarrollar el tema sobre la realización de un cortometraje se deben conocer cuatro conceptos importantes a cerca del proceso constructivo de una película. Estos son: secuencia, escena, toma, y tipos de planos.

Para el *manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* "La secuencia es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática"

(Fernández Díez. Martínez Abadía, 1999, p.29.)

Por otro lado la escena es una acción que se desarrolla en una sola locación y en un período de tiempo determinado. Mientras que la toma es todo lo que capta la cámara filmadora desde que comienza a capturar hasta que deja de hacerlo. Estas deben

grabarse varias veces para posteriormente en la postproducción poder seleccionar la más adecuada. En la toma, hay tres tipos de movimientos de cámara: fija, panorámica y *travelling*.

En primera, como lo indica su nombre, no hay movimiento de cámara y la toma se mantiene fija, aunque si los personajes se acercan o alejan de la cámara puede variar el encuadre. En la panorámica la cámara gira sobre su eje, puede ser en forma vertical de arriba hacia abajo o viceversa o en forma horizontal gira de izquierda a derecha o viceversa. La última es el *travelling* en donde la cámara se desplaza de manera horizontal o vertical respecto al eje del trípode que la soporta. La cámara mantiene el mismo ángulo conservando la perspectiva y la profundidad de campo.

Al igual que la toma, hay diferentes tipos de planos que deben utilizarse en función a la figura humana y se nombraran del más abierto o largo hacia el más cerrado o corto. El plano panorámico o también llamado gran plano general se puede ver solo el escenario, éste tiene mayor importancia que el protagonista. En el plano general se puede observar una vista general, se ve al personaje de cuerpo entero, informa sobre el lugar e introduce al espectador en una determinada situación. El plano entero encuadra solamente al personaje desde la cabeza hasta los pies. A este plano le sigue el plano americano se ve al protagonista hasta sus rodillas. Un plano un poco más corto en donde se puede observar al actor por la cintura es el plano medio.

El plano detalle se puede ver como dice su nombre un detalle cómo puede ser un cuadro, un anillo, un cenicero, etc.

Por último los planos más cortos son el primer plano y el primerísimo primer plano. El primero capta desde la cabeza hasta

los hombros, solo se ve el rostro. El segundo se ve solo una parte del rostro, se utiliza normalmente para mostrar una expresión o una mirada.

Teniendo en cuenta estos conceptos y consideraciones, ahora se puede desarrollar los siguientes puntos como son espacio fílmico, composición de cuadro, narración y montaje.

1.3.1 El espacio fílmico

Según el diccionario técnico Akal de cine, define al espacio fílmico como:

Espacio creado en la pantalla dentro de una película, en oposición al espacio que existe en el mundo real. El espacio fílmico se puede distinguir del espacio real en los siguientes sentidos:

(1) El espacio que existe en la pantalla es bidimensional, creando imágenes planas y alterando nuestra percepción de los tamaños y las relaciones entre los objetos... (2) Montar juntos planos de diferentes lugares puede crear una escena unificada espacialmente que es completamente nueva y única... (3) Se pueden filmar miniaturas de forma que parezcan más grandes, dando la impresión de ocupar un mundo espacialmente más grande que el que ocupan en realidad. Y todo objeto puede aumentarse espacialmente mediante un primer plano...

(Konigsberg, 2004, p.205)

La imagen que aparece en la pantalla está demarcada por un cuadro. En el *film*, este tiene un papel importante en la composición de la

imagen. Uno de los primeros ítems en los cuales trabaja el realizador es el espacio limitado por el cuadro. La cámara limita el espacio, ya que selecciona un lugar y encuadra una realidad. Esto quiere decir que una persona reacciona ante la imagen fílmica como la representación realista de un espacio imaginario que se parece percibir. La imagen está acotada en su extensión por el cuadro en el cual se puede divisar sólo un fragmento de ese espacio. Todo lo que se ve en el cuadro se denomina campo. El fuera de campo está conformado por todo lo que el espectador cree que hay fuera del encuadre tomando de base todo aquello que se ve en el cuadro, es decir, en el campo.

Jacques Aumont lo define como "El conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que aún no están incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio". (2005, p.24)

Una de las técnicas que más se usa es la mirada a otro personaje que está fuera de campo. Otro ejemplo puede ser un espejo que refleja la imagen de lo que está fuera de campo, la sombra de algún objeto o personaje, o una situación muy común que es la voz de un actor que habla desde afuera del campo lo que se conoce como voz en off, también pueden ser sonidos cuyas fuentes no se visualizan en el cuadro.

El campo y fuera de campo están siempre en un mismo espacio imaginario que se denomina espacio fílmico o escena fílmica. Ésta no se define solo por los aspectos de la imagen sino que el sonido tiene un papel importante ya que entre el sonido emitido en campo y un sonido emitido fuera de campo, el oído no discierne la

diferencia y esta unificación sonora es uno de los factores que une al espacio fílmico.

Estas apreciaciones sobre la escena fílmica solo tienen sentido cuando se habla de películas narrativas. Esto quiere decir, films que de una u otra forma narran una historia y la colocan en un mundo imaginario que se materializa al representarlo.

Cuando se miran en el cuadro personajes u objetos que están próximos o a cierta distancia unos a otros y se observan con mayor o menos nitidez se está frente a lo que se llama profundidad de campo. Este es otro concepto muy importante de la realización, la profundidad va a estar determinada por la distancia que existe entre el personaje y la cámara. Por ejemplo, el lente gran angular (visión más amplia) da mayor profundidad de campo que los teleobjetivos (visión más limitada).

Cuando se observa un personaje frente a la cámara, cuanto menor sea la distancia con respecto al enfoque de la cámara hay menor profundidad de campo. Cuando la cámara se va alejando y vemos planos más generales hay mayor profundidad.

La profundidad de campo se utiliza de manera expresiva para diferenciar del resto de la escena un elemento o destacar un detalle de algún personaje. Por ejemplo cuando el realizador quiere resaltar las facciones de la cara va a hacer planos más cortos donde haya poca profundidad de campo.

1.3.2 Composición del cuadro

Una composición es la organización de todos los elementos visuales con cierto modo y orden en el interior del cuadro para obtener una

imagen con sentido y sobre todas las cosas conseguir claridad. Para esto es preciso tener en cuenta dos cosas, una es la finalidad o significado que se le quiere dar, la otra es la organización de los colores, tonos, luces, texturas, etcétera. Esto quiere decir que si un cuadro está organizado por varios elementos, todos ellos tienen que tener una finalidad, una misma dirección para lograr sintetizar su significado.

En una buena composición todos los elementos son apropiados y necesarios, no existe nada que esté de más y por lo tanto debe ser agradable a la vista, atractiva, debe promover el interés y sobre todas las cosas inducir a la armonía ya sea por parecidos de colores, formas y líneas, matices, etcétera.

Una de las finalidades de la composición es orientar la vista del espectador a ciertos lugares y puntos de interés donde el realizador del *film* previamente decidió que se dirija la visión.

También la composición tiene funciones como ser informativa y expresiva. La primera debe transmitir un mensaje mediante el conjunto de elementos visuales. La segunda la relación entre los colores, tonos, luces, etcétera permite darle a la imagen distintos grados de expresividad.

Como se dijo anteriormente, la composición debe transmitir la percepción de equilibrio, armonía, tensión, ritmo, entre otros.

El peso visual es uno de los elementos más importantes para crear un equilibrio por lo tanto, para que haya un equilibrio en el encuadre se deben colocar formas que se compensen. Por ejemplo un elemento grande de tono claro es contrareestado por uno más chico pero de tono más oscuro. Los elementos en el cuadro van a estar

dispuestos de manera que equilibren la composición con respecto al peso mayor que va a ser el personaje o punto de máximo interés.

Para que se haya un equilibrio se deben tener en cuenta algunas normas de composición. Estas son: cuanto mayor tamaño de objeto, cuanto más arriba del cuadro y cuanto más alejado del centro del cuadro, hay mayor peso. Pero también los tonos oscuros y el espacio hacia donde mira el personaje tienen más peso.

Estas reglas se utilizan para que al momento de componer una imagen se seleccione de manera correcta los tamaños, cantidades, colores, tonos, pudiendo así combinarlos para destacar lo importante de lo secundario.

Para poder lograr el equilibrio y obtener un resultado atractivo en el cuadro se debe acudir a lo que se llama los puntos fuertes de la imagen o la regla de los tercios. Según el libro Montaje Cinematográfico ésta consiste en dividir la pantalla en tres partes iguales tanto vertical como horizontalmente quedando la pantalla fraccionada en nueve partes. Las líneas que se cruzan entre sí forman cuatro puntos, llamados puntos fuertes de la imagen. Tienen ese nombre porque son los que mejor destacan los centros de interés del cuadro.

Esta regla ayuda a guiar al realizador sobre donde ubicar el horizonte. Si lo ubica en el tercio inferior se destacará el cielo, si lo hace sobre el tercio superior resaltarán la tierra, pero nunca debe hacerlo en el centro ya que sino se notará una división de cuadro en dos partes iguales. Por otro lado es adecuada para evitar colocar al personaje en el centro del encuadre, debe estar inclinado apenas hacia la derecha o izquierda de cuadro, pero este desplazamiento no debe ser notorio ya que

desequilibra el cuadro quedando una parte vacío. (Sánchez, 2006, p.91-93)

El realizador puede armar la composición de diferentes maneras. Una de ellas es la composición por diseño. El autor crea todos los elementos de la composición desde cero, como es el caso de los dibujos animados. Otro criterio es la composición por disposición en donde se colocan todos los componentes según un principio o a conveniencia del realizador quien va a dirigir la puesta en escena obteniendo la composición de encuadre requerida. Por último la composición por selección en donde el realizador elige el punto de vista es decir posición de cámara y el encuadre.

1.3.3 Como escribir un guión

En este trabajo de grado se definirá al guión como un manual de instrucciones en donde el actor sabe los diálogos que va a decir, el escenógrafo conoce lo que tiene que construir y el sonidista lo que tiene que grabar. Como se dijo en un subcapítulo anterior, el cortometraje es una buena oportunidad para practicar, experimentar y aplicar conceptos acerca de la realización y escritura de un guión debido a su reducido tiempo.

Antes de comenzar a escribir el guión se debe en primera instancia concebir una idea, luego realizar la estructura, la bibliografía de los personajes y por último escribir el tratamiento. Cada uno de estos puntos se irán desarrollando a lo largo de este apartado. Lo primero que debe hacerse antes de pensar en la realización del guión es encontrar una idea. Esto es la parte más difícil. Pueden ser acontecimientos históricos como es el ejemplo de *Titanic*,

también pueden ser historias ya contadas o pueden nacer las ideas de hacerse preguntas como ¿qué pasaría si explotara una bomba en un avión con 100 personas? O ¿qué pasaría si un personaje no puede salir de un círculo en que se encuentra inmerso? Como en el caso del cortometraje de este proyecto.

Una vez obtenida la idea debe pensarse en la organización del guión. La estructura se divide en tres actos y dos puntos de giro. En el primero se presentan los personajes y la situación. Al finalizar este se produce el primer punto de giro, aquí realmente comienza la historia y debe definirse de que se trata. En el segundo acto se presentan todos los problemas y obstáculos del personaje. Por ejemplo si la película trata sobre el robo a un banco, en este acto es cuando eso sucede. Al igual que el anterior al finalizar este acto aparece el segundo punto de giro, acá se produce la confrontación, siguiendo con el ejemplo anterior los delincuentes fueron descubiertos y tienen que luchar contra la policía. Para finalizar el tercer acto el conflicto llega a una resolución.

La ventaja que tienen los cortometrajes a comparación de los largometrajes es que pueden utilizar la estructura de los tres actos de manera más flexible, tiene un reducido número de personajes y locaciones y pueden dejar la historia sin resolver.

El siguiente paso antes de comenzar a escribir el guión es realizar una bibliografía sobre los personajes describiendo sus rasgos, características, conducta, pensamientos, deseos, reacciones, necesidades, etc. El guionista debe conocer muy en profundidad sus personajes.

El tratamiento consiste en resumir la idea de la película en dos carillas contándolo como un cuento que debe incluir todos los elementos principales de la historia y personajes.

En esta instancia ya se puede comenzar a escribir el guión. El formato del mismo es estándar en la industria cinematográfica.

INT. COCINA. CASA. DÍA

Hay hacinamiento y muy mal gusto. Dos NIÑOS, JAMES de 11 años y DENISE de 9, están sentados a una mesa cuadrada. CHRISTINE está de pie junto al fregadero lavando de mala gana. Tiene alrededor de 35 años. No se la ve muy feliz.

Aparece KEITH UNDERWOOD. Tiene un poco menos de 40 años, de aspecto agobiado. Es obvio que va tarde y tampoco está muy contento, pero muestra en su cara una sonrisa.

KEITH
Buenos días a todos.

Todos lo ignoran. Keith se acerca a la encimera. Hay una tetera con su tapa. Mira la loza en el fregadero.

KEITH
¿Y el desayuno?

CHRISTINE
No tenemos tocino. Los niños se comieron lo que quedaba de cereal.

Ella lo está provocando para que discuta. Él se controla.

KEITH
Bueno. Está bien, solo tomaré una buena taza de té.

Le quita la tapa a la tetera. Busca una taza y un platito.

KEITH
Té. Es todo lo que necesito para empezar el día.

Levanta la tapa, toca la tetera y, si, está caliente. Pone la taza en el platito, coloca el colador en su lugar y lentamente inclina la tetera. El té está irremediablemente insípido, del color del agua de un charco. Su rostro está desenchajado.

KEITH
Por Dios!...

Figura 2. Estructura del guión. Fuente: Hunt, R, Marland, J, Richard, J (2010) *Bases del cine: guión*. Barcelona. Parragón.

El guión cuenta las acciones de los personajes en una locación determinada y con los diálogos. Cada escena comienza con el título alineado a la izquierda.

Primero se coloca el número de escena luego si es interior o exterior abreviando (int o ext) y por último si es día o noche.

Luego del título se hace una descripción del lugar y situación del personaje.

Por último se colocan los nombres de los personajes (en mayúscula) y debajo entre paréntesis la expresión del personaje o la forma de decir el diálogo (debe ayudar a explicar los personajes y la trama) y luego el diálogo, este debe estar centrado.

Una vez realizado el guión literario, se debe realizar el guión técnico que tiene la información necesaria para poder hacer la puesta en escena. Este requiere de conocimientos específicos e incluye, tipos de plano, encuadre, sonidos, efectos, movimientos de cámara, acciones, etc.

Debe estar dividido por escenas y cada una tiene que contener todas las secuencias, planos y tomas.

Una de las formas de estructurar el guión es en dos columnas. La primera va a contener todos los datos técnicos.

<p>Escl. Interior - Departamento - Noche</p> <p>T1. PG Nicolás abre la puerta. Se dirige hacia la cocina y se corta la luz. Cámara fija</p> <p>T2. Plano en negro se escucha al personaje revolviendo un cajón. PG(Subjetiva) Empieza a iluminar y está todo vacío. Suena su celular quiere atender pero no tiene señal. Se dirige hacia el comedor iluminando y tampoco hay nada, lo mismo en el dormitorio. Sale corriendo hacia la puerta de entrada y la cierra de un portazo.</p>	<p>Nicolás No te lo puedo creer</p> <p>Música: Suspenso Sonidos: Ambiente, silencios, respiración, pasos, prende linterna, prende luz.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Figura 3. Ejemplo de guión técnico. Fuente: elaboración propia.

En la parte superior se indica el número de escena, si es interior o exterior y si es día o noche. Luego se coloca el número de toma y tipo de plano. Se hace una descripción de lo que sucede en la toma y se describen los movimientos de cámara y angulaciones de la misma.

En la segunda columna se va a describir el diálogo de los personajes o la voz en off debajo de la última línea escrita en la primera columna y debajo los sonidos de cada toma.

Para complementarlo se puede agregar una planta de luces y cámaras para que en el rodaje haya mas precisión de la realización de cada una de las tomas.

Con los dos guiones el literario y el técnico el realizador puede empezar a trabajar en la puesta en escena.

Capítulo 2. Proceso de producción.

Es importante para realizar un cortometraje o largometraje saber el proceso integro que va desde la preproducción hasta la postproducción y los roles que cumple cada persona, para luego poder definir según su simpleza, dificultad o costo de la película que roles son necesarios y cuales se pueden eliminar teniendo en cuenta el presupuesto obtenido para el film. Por ejemplo si se realiza un cortometraje de época se necesitará un vestuarista para poder diseñar la indumentaria de determinado período o utileros para conseguir los accesorios de ese momento que son indispensables para que utilice el actor, pero si el mismo se filma en una sola locación como puede ser una plaza o un salón, no se necesitará de un director de arte ya que lo puede realizar alguna persona del equipo de producción que sepa los conceptos básicos y tenga criterio para hacerlo, para así evitar costos innecesarios.

Lo mismo sucede en la postproducción si algún miembro del equipo de producción sabe editar y post producir sonido no se necesitará de un editor/montajista que lo haga, de lo contrario si ninguna persona sabe hacerlo se lo necesitará, ya que el sonido es parte importantísima para cualquier film. Es por todo lo mencionado anteriormente que es necesario saber todos los pasos a seguir en un proceso de producción para obtener un trabajo de excelencia.

Dependiendo del presupuesto que se tenga va a ser la cantidad de personas que participen de la producción a mayor cantidad de personas más prolijo va a ser el trabajo aunque esto signifique más costos.

2.1 Roles del equipo de producción

Para poder describir el rol que desempeña cada persona en cada uno de los equipos de las diferentes etapas, este proyecto se basará en el libro *Fundamentos de la creación cinematográfica*.

El productor es la persona que pone en marcha, coordina, supervisa y controla la logística necesaria, la financiación, la contratación del equipo y la distribución de la película. Este está en la fase de creación desde el comienzo hasta el final. Lo primero que hace un productor es buscar el dinero para comenzar a desarrollar su idea. Una vez obtenido este, el presupuesto se distribuye en función de los fondos disponibles. A cada uno de los departamentos se les fija un presupuesto que deben respetar.

Por otro lado, el director de producción se encarga de todas las tareas prácticas en la producción, como es contratación del personal, alquiler del equipo, presupuesto y planificación. Además se ocupa de que el rodaje este dentro del calendario y el presupuesto disponible.

El director es el responsable del enfoque global de la película. Controla los aspectos creativos como por ejemplo la dirección de actores y de cámara, decidiendo como deben moverse los intérpretes y explicar sus frases en cada toma. También se encarga de realizar los bocetos de las escenas para ver de qué manera se van a filmar.

El guionista es el responsable del contenido del guión, elaboran una idea, un tratamiento y por último escriben el guión.

El departamento de dirección de arte y escenografía se ocupan de crear el ambiente y apariencia o fachada de la película. Este ambiente es en el que se mueven los personajes y refleja el

contenido del guión. Ellos son los encargados de decidir que tipo de locaciones utilizan si son reales o decorados artificiales, aunque normalmente se hace una combinación de las dos cosas.

Dentro de este departamento, el director de arte es el responsable de varios aspectos. Uno de ellos es crear la identidad visual de la película (la apariencia de las locaciones y las características que éstas van a tener). Otro es la creación de dibujos y diseños, de la confección de los decorados, de la supervisión de todos los elementos durante el rodaje y del posterior desmontaje de los decorados.

El departamento de vestuario es el encargado del diseño del vestuario, las pruebas, alquiler, compra y cuidado de todas las prendas que van a utilizar los actores en la película.

El diseñador de vestuario, diseña y controla la confección de las prendas, elige los colores, los tramados y tejidos.

El equipo de maquillaje y peinado aplican el maquillaje y peinado a los actores para cambiar la apariencia o aspecto y adecuarlo al personaje y rol que interpreta cada uno.

También este libro Fundamentos de la creación cinematográfica nombra al departamento de efectos especiales se ocupa de los efectos especiales físicos, por ejemplo, la lluvia, la nieve, el viento, etcétera, como también los efectos creados por computadora como por ejemplo explosiones, tornados.

En el departamento de cámara e iluminación, el equipo está conformado por un jefe que es el director de fotografía y los operadores que manejan los instrumentos. El jefe toma las decisiones sobre la iluminación y el encuadre de los planos junto al director. Dentro de los operadores se encuentran, el operador

de cámara (maneja la cámara con la dirección del director de fotografía y el director de la película), el primer ayudante de cámara (mueve y posiciona la cámara, hace el parte de cámara, se encarga del cuidado del equipo), el foquista (se encarga de enfocar y reenfocar el objetivo de la cámara durante la toma), claquetista (maneja la claqueta al inicio de cada toma y carga el rollo de película), *grips* (se ocupan de montar las estructuras que sostienen las cámaras como trípodes, *dollys*, rieles, grúas, etcétera.), el operador de video (visualiza la toma por medio del monitor), *gaffer* (dirige al equipo de iluminación e idea y ejecuta el plan de iluminación) y por último los técnicos de iluminación (montan y controlan el equipo y los sistemas de iluminación)

En el equipo de sonido, el sonidista es el responsable de la grabación de todos los sonidos durante el rodaje. También selecciona los micrófonos y maneja los aparatos de grabación de sonido. El microfonista se encarga de colocar los micrófonos y su cambio de posición durante el rodaje.

El último departamento es el de edición y posproducción. El editor une las tomas filmadas para darle una coherencia a la película. Este puede darle otra interpretación al *film* mediante las transiciones, yuxtaposiciones y el ritmo.

Dentro de este equipo se encuentran el colorista, el supervisor de efectos visuales, el jefe de sonido, el técnico de efectos de sala, el mezclador y el Foley.

(Barnwell, 2009, pp. 14-24)

2.2 Proceso de preproducción

La preproducción esta comprendida desde la concepción de la idea hasta el último día antes del primer día de rodaje. Es la etapa más larga, ardua y fundamental para asegurar la óptima realización del proyecto. Se deben tener en cuenta varios aspectos como la financiación, plan de rodaje, presupuesto, desglose, guiones, *casting*, permisos, entre otros.

Al igual que en el apartado anterior para poder desarrollar como se compone el proceso de preproducción, este proyecto se basará en el libro *Fundamentos de la creación cinematográfica*.

La preproducción se inicia con la búsqueda de financiación del proyecto, documentación y desarrollo de la idea. Posteriormente se hace un presupuesto, se define el plan de rodaje y se forma un equipo para el rodaje.

El plan de rodaje y el presupuesto se desarrollarán mas adelante pero son responsabilidades primordiales del productor de la película. En la financiación de un film hay diferentes fuentes que se pueden dividir en públicas o privadas. La primera financiación puede proceder de ayudas estatales, instituciones u organismos públicos, etc. La privada puede provenir de una empresa, una fundación, institución o de una persona particular que coopere con parte de los costos de producción, habitualmente a cambio de un porcentaje de los beneficios. Las películas suelen tener más de una fuente de financiación.

Además de haber diferentes fuentes, hay distintas etapas de financiación en la producción, por ejemplo para el desarrollo del proyecto en un principio y para la distribución y promoción en el

final. El reparto de los fondos distingue entre las diferentes etapas de la producción y se fundamenta en la importancia de dar apoyo al proyecto durante todo este proceso.

Durante la preproducción, la mayor parte de la planificación se concentra en calcular un presupuesto basado en los fondos disponibles. Para pedir financiación para una película se deben presentar tres elementos: una sinopsis, un tratamiento y una propuesta. Esta debe contener una corta descripción de los objetivos y de las características del proyecto, una justificación del tema central a tratar y lo que se propone conseguir, así también como el público objetivo al que va dirigido. La propuesta tiene que resumir el contenido. Debe ser lo suficiente bueno para poder captar la atención y provocar que el lector tenga ganas de ver la película. El texto debe ser claro y preciso y con una extensión de dos a tres páginas.

Una vez elaborada la propuesta, se presenta el proyecto a los inversores. Se debe mencionar que la propuesta es también un elemento de venta, es la manera de convencer a las personas de que es un proyecto que vale la pena y de que es una inversión acertada.

Una vez conseguida la financiación, el siguiente paso a realizar es el desglose del guión. A partir de este se pueden calcular el número de planos y permite elaborar el presupuesto y el plan de rodaje. En esta etapa se desglosan y se hacen unas listas con las locaciones, los personajes y la utilería.

Como se dijo anteriormente el desglose posibilita realizar el presupuesto. Éste es muy importante porque permite saber por un lado de cuanto dinero se debe disponer para la preproducción,

rodaje y postproducción de la película, pero por el otro de que manera se repartirá entre los distintos departamentos.

En general los costos comprenden la compra de derechos, el equipo técnico y artístico, alquiler de equipos, rollos de cinta, locaciones, gastos de movilidad y comida.

El plan de rodaje se elabora a partir del guión técnico, éste incluye todos los planos de cada escena, los movimientos de cámara, diálogos y tipos de planos.

El plan de rodaje comprende, las locaciones, el equipo técnico y los planos de las escenas que se van a rodar en cada locación y que se van a filmar por partes, quiere decir, que se van a rodar todas las escenas que tienen una locación en común antes de trasladarse a la siguiente. Esto es para ahorrar tiempo y dinero al evitar estar yendo y viniendo de un lugar a otro. Lo mismo sucede con los actores, se graban todas juntas así no tienen que estar en el set todo el día con una escena al principio y otra al final.

El calendario se planifica mediante un plan seccionado por días que tienen las escenas y planos que se van a rodar por día. Se debe tener en cuenta tiempos extras por inconvenientes que puedan suceder en los exteriores como horas de luz.

Las locaciones a filmar pueden ser en estudio, es decir, decorados contruidos o reales en exteriores. Cuando se hace en este último de debe recorrer el lugar, sacar fotos e ir haciendo las anotaciones con datos como enchufes, ruidos, tráfico (que pueda afectar en la grabación), permisos, transportes o como se dijo antes las horas de luz.

Se debe tener en cuenta en este tipo de locación la seguridad, prevención de riesgos y los permisos. Estos se deben obtener con anterioridad al rodaje.

Otro de los aspectos importantes de la preproducción son los equipos que se van a utilizar para rodar, cámaras, soportes (*Dolly*, rieles y bases para el *travelling*), iluminación y sonido. El director de fotografía realiza una lista con todos los equipos necesarios, que generalmente se alquilan en lugares especializados en equipamiento para cine.

Otro de los elementos importantes de esta etapa junto al guión técnico es el *storyboard*. Este ayuda al director a clarificar ideas. Esta compuesto de dibujos (pueden ser ilustraciones o fotografías) que muestran por una parte como será la historia plano a plano, en orden cronológico, pero por la otra se observan los personajes, la acción, locación y anotaciones que sean relevantes como en el caso del movimiento de cámara y del personaje, tipo de plano, entre otros.

Para la elección de los actores se debe realizar un *casting*, y por eso se debe tener un buen conocimiento de los personajes. En esta etapa no importa la apariencia del actor sino su capacidad para interpretar a un personaje. Luego comienza la etapa de ensayos, primeramente se lee varias veces el guión, para más tarde incorporar a la acción e ir perfeccionando cada uno de los personajes.

En cuanto al vestuario, la ropa aporta mucho a cerca de un personaje como por ejemplo como es su situación económica o su personalidad, por esto es que el director artístico trabaja con el

diseñador de vestuario teniendo en cuenta la gama de colores, y estilo del personaje.

Con respecto a la iluminación se encuentra a cargo del director de fotografía junto al director artístico. Ésta crea en primer lugar junto al decorado el ambiente, el clima. En segundo lugar aporta información sobre el espacio y el tiempo.

La ubicación de las luces lleva mucho tiempo ya que se deben tener en cuenta muchos factores como en el caso de la posición de la cámara, el movimiento de los actores, el decorado, etcétera.

Para finalizar la etapa de preproducción el productor realiza los contratos con las distribuidoras para vender los derechos a otros países, pero también, realiza los contratos con las salas de exhibición en el país local.

(Barnwell, 2009, pp.50-119)

2.3 Producción

Para poder desarrollar la etapa de producción este trabajo de grado se basará en el manual de producción del sitio Estudio Tres. La producción o rodaje comienza el primer día con el llamado en la locación. El equipo de producción es el primero en llegar al lugar para poder visualizar las locaciones y poder indicarle a cada departamento técnico donde deben colocar los equipos. Una vez que llegan todos los departamentos preparan la iluminación, las cámaras (carros de *travelling*, grúas), el equipo de arte monta las escenografías, el de vestuario prepara la indumentaria de los actores, los maquilla y peina. El director le da indicaciones a cada uno de los departamentos. Cuando todo se encuentra preparado,

comienzan los ensayos con los actores ya en el decorado. El segundo ensayo ya se realiza con cámaras y sonidos. Terminado el ensayo, se procede a realizar la filmación de cada toma, pero entre cada una de ellas es necesario dependiendo del plano, cambiar la iluminación, la lente de la cámara y el asistente del camarógrafo irá anotando aquellas tomas que sirven y las q no. Lo mismo hará todos los departamentos técnicos.

Al finalizar cada día de grabación el material filmado se lleva al laboratorio para ser revelado y luego visualizado.

Todos los días de rodaje se entrega a cada una de las personas de la producción una hoja con todas las indicaciones del rodaje que se realizará al siguiente día. Contiene las escenas y el orden en que se filmarán y el lugar y horario donde se rodará. En esta hoja se tienen en cuenta todos los tiempos necesarios para el trabajo de cada día, la cantidad de escenas y sus características.

También se debe tener presente llevar la documentación necesaria como por ejemplo plan de rodaje, hojas de llamado diario, copias del guión y del storyboard, planos de las siguientes locaciones a filmar, fotocopias de los contratos y permisos.

(estudio3gt, 2011)

2.4 Posproducción

La postproducción es la última etapa de elaboración de una película y comienza una vez terminado el período de rodaje. Abarca el trabajo de laboratorio, montaje, edición y sonorización. Quienes se encuentran en esta etapa son el director, el productor, el montanista y sonidista.

El montaje consiste en unir los planos de manera coherente con la trama de la película. En las palabras de Barnwell "editar la película es unir los planos en un orden determinado para crear la estructura y el ritmo de la película" (2009, p.170)

En la primera etapa se debe hacer una copia del negativo de la película. Anteriormente el ensamble de los planos se realizaba de forma manual, hoy se realiza todo el proceso digitalmente y luego se vuelve convertir a cinta para distribuirlas en las salas de exhibición.

El montajista selecciona las tomas, las corta y empalma de modo que se produzca una continuidad o también conocido como *raccord* y un ritmo entre ambas. Estos dos principios son muy importantes en esta etapa. La primera le va a dar sentido y coherencia a la película en un tiempo y espacio determinado, el espectador debe sentir que lo que está viendo sucede en un tiempo continuo. Si de un plano al otro se produce un salto habrá una falta de continuidad. Hay varios factores a tener en cuenta para evitar un fallo de *raccord* o falta de continuidad como por ejemplo el vestuario no debe cambiar si el personaje está en una misma situación, lo mismo sucede con la iluminación o el decorado y la acción del personaje en ambas tomas debe ser coherente.

La segunda como lo dice la palabra va a crear un ritmo que va a depender de la duración de cada toma que puede generar un ritmo acelerado, desacelerado o puede caer en la monotonía. La manera en que se montan los planos puede provocar diferentes situaciones. Una sucesión de planos cortos con un ritmo rápido puede provocar suspenso.

Para una mejor comprensión del ritmo se tomará el ejemplo del libro *Montaje cinematográfico*:

Si un elemento simple es repetido periódicamente y a idéntica velocidad, engendra luego la monotonía y el hastío. La primera variación que puede alejar la monotonía, viene a ser un acento, destinado a agrupar varios elementos periódicos. De este modo, si de cada tres elementos periódicamente ordenados uno es acentuado y dos son débiles se comenzará a percibir la agradable sensación de un compás ternario.

(Sánchez, 2006, pp. 221-222)

Una de las características del montaje es que debe ser imperceptible, invisible. Las imágenes deben fluir de manera continua, exceptuando las películas en donde por razones de estéticas el montaje tenga que ser notorio.

Uno de los puntos a tener en cuenta durante el montaje y para una correcta continuidad es el eje de acción. Este son círculos y semicírculos de un lado del eje por donde se va a mover la cámara. Siguiendo esta regla se va a respetar la continuidad.

Mediante la figura 4 se puede observar un viaje rectilíneo de un personaje que se realiza en un solo sentido de izquierda a derecha.

En el dibujo se eligió uno de los dos lados del eje por donde se va a mover la cámara, de esta manera no se van a producir saltos que desorienten al espectador y va haber una perfecta continuidad.

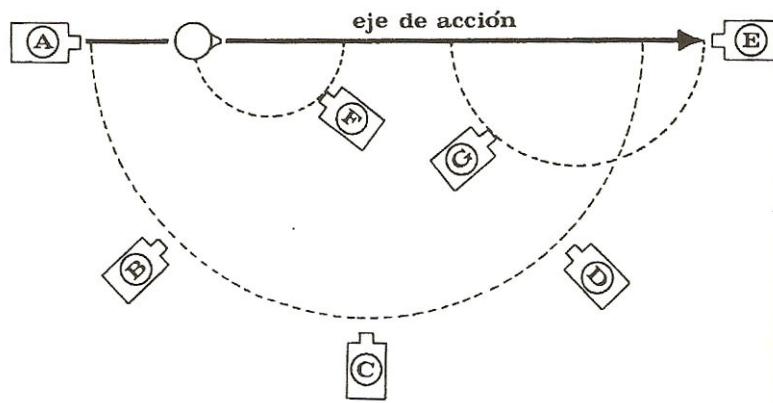


Figura4: Eje de acción. Fuente: Sánchez, R (2006) Montaje cinematográfico, arte en movimiento. Buenos Aires

La manera de pasar de un plano a otro se lo llama transición. Hay diferentes tipos que crean diferentes significados como por ejemplo los fundidos o corte.

Este último es el más utilizado, consiste en dos tomas diferentes que se empalman, se pasa de una toma a otra.

Por otro lado existen tres tipos de fundido, a negro, de entrada y encadenado. El primero al finalizar una escena se va gradualmente oscureciendo la pantalla hasta quedar totalmente negra. El segundo en el comienzo de la escena a partir del color en que se encuentre la pantalla, la imagen va apareciendo progresivamente. El tercero la imagen va desapareciendo lentamente y se empieza a superponer otra de la misma manera.

El sonido es una parte muy importante en la posproducción se debe tener en cuenta que a través de este se pueden narrar cosas que la imagen no puede. Incluye diálogos, música, silencios, *foley* y ambientes. Durante el rodaje el sonido se graba separado de la imagen por eso se utiliza la claqueta para marcar la toma y el golpe de la misma hacen q en la última etapa de la película el sonido y la imagen se sincronicen.

Cuando llega el material a manos del sonidista, este primero sincroniza los audios y segundo empieza a limpiar los diálogos sacando aquellos ruidos que se infiltraron en el sonido durante el rodaje. Una vez que tiene realizada la limpieza incorpora los ambientes, estos pueden ser tráfico de una ciudad, voces de fondo, pájaros, etc. Luego se realizan los efectos sonoros o también llamados *Foley* (por su creador Jack Foley) estos son todos aquellos sonidos específicos como pasos o el golpe de una puerta. Otro aspecto importante del sonido es la música, ésta conduce al espectador a diferentes situaciones como por ejemplo, en las películas de terror que se anticipa a la muerte de un personaje. Una vez que se agregan todos los sonidos, el sonidista realiza la mezcla final. En esta instancia se ecualizan cada uno de los sonidos dándole los niveles que merece tener cada uno. Una vez obtenida la mezcla es transferida a sonido óptico para ser incorporada a la imagen para obtener así el corte final de la película.

2.5 El cine y la incorporación de las nuevas tecnologías

En la actualidad, las nuevas tecnologías ayudan a la industria del cine para mejorar tanto la técnica y la estética como su calidad de imagen. Una de las tecnologías recientes que se están empezando a utilizar por su bajo costo, practicidad y creatividad es la de grabar con un teléfono móvil. Cualquier individuo o realizador que tenga uno puede hacer un cortometraje y descargarlo en la web para verlo en la computadora o en el mismo teléfono. Para

estas personas o para estudiantes de cine, es una excelente oportunidad porque la gente puede ver sus películas, y además es una nueva manera de distribuir sus trabajos.

De este modo, ellos se vuelven directores, productores y camarógrafos de sus propias films sin la necesidad de un gran despliegue artístico. Como se dijo en los apartados anteriores cuando se tiene un presupuesto muy acotado, el móvil es una herramienta que se puede utilizar de bajo costo que ayuda a reducir gastos.

Hoy en día los individuos utilizan este medio para experimentar la realización de sus cortos caseros en donde solo se necesita una buena historia, actores, una gran creatividad y la persona que cumpla la función de director/productor y tenga criterio para hacerlo.

Este es uno de los medios más baratos ya que la mayoría de la población tiene uno y vienen con cámaras para grabar. No es lo mismo tener una cámara filmadora, ya que son más costosas y tienen un tamaño mucho mayor que el de un móvil. La principal ventaja que tienen los celulares es que cualquier individuo que le interese puede realizar películas, además siempre las personas lo llevan consigo en el bolsillo, son más flexibles y permite filmar en cualquier lado que este se encuentre. Esto significa que se pueden grabar situaciones en cualquier momento ya sea estando en la calle o en un bar ya que el móvil siempre se lleva consigo lo que no sucede con una cámara filmadora ya que no se tiene todo el tiempo a mano.

Anteriormente a la aparición del celular, era imposible pensar en esto, las cámaras eran grandes y pesadas, pero no había nada que las reemplace. La desventaja que posee el celular a comparación de las filmadoras es su baja calidad de imagen, pero para los realizadores de cortometrajes caseros vale más la experiencia de esta nueva manera de grabación que la calidad de la imagen.

Julio Rojas, un guionista chileno paseaba con un centro comercial cuando vio que en un bar una pareja discutía y una persona de una mesa de al lado intervino para calmar la situación. En ese momento Rojas imaginó que esa escena podría haber formado parte de una película, no hacía falta iluminación, eso era cine dentro de la realidad.

Esta situación sumada a la experiencia de muchas personas que sacan sus celulares para grabar situaciones de la vida cotidiana es lo que dio origen al concepto de *Film & Run*. Ésta es una propuesta creativa y un modelo de producción barato que se basa en espacios públicos y poner actores para filmarlos con cualquier teléfono celular.

La principal ventaja es que es un nuevo concepto para experimentar, lo único que se necesita es tener una cámara y una buena idea.

(Ibañez, *Film Run la nueva forma de hacer cine*, 2010)

Esta nueva forma de hacer cine es un elemento atractivo para incentivar la industria cinematográfica con pocos recursos sin la necesidad de una gran producción como maquilladores, utileros, vestuaristas, director de arte, sonidista, entre otros.

Capítulo 3. La telefonía móvil: Un poco de historia

Este proyecto de grado como se dijo al comienzo se compone de dos temáticas principales, por un lado el cortometraje y por el otro la telefonía móvil. En los primeros dos capítulos se desarrollaron nociones sobre los comienzos del corto y sobre la realización de los mismos haciendo mención también a la población como nuevos directores de sus propias películas utilizando el celular como un nuevo medio de grabación. En los siguientes capítulos se ampliará este concepto y además se desarrollará la aparición del celular, su evolución, como son en la actualidad y como afecto este dispositivo a la sociedad.

3.1 Los primeros móviles

Como dice el libro Telecomunicaciones Móviles del año 1998 "Si hace escasamente 15 años hubiéramos preguntado a un experto en telecomunicaciones cual era el futuro de la telefonía móvil, seguramente nos hubiera contestado que iba a ser una aplicación minoritaria y muy particular" (Veiga, 1998, p.85)

Hoy en día la comunicación tiene un papel muy importante en la sociedad, permitió la relación entre las personas y la urbanización hizo que la gente tenga que estar cada vez mas comunicados.

La aparición del teléfono en 1854 produjo que se reduzcan las grandes distancias que existían en las comunicaciones pero la llegada del celular cambió la comunicación, revolucionó las actividades cotidianas y se convirtió en un aparato fundamental.

De modo que hoy no se puede pensar el mundo sin la tecnología móvil.

Desde sus inicios en los años 20 el teléfono móvil fue pensado solamente para hablar, es decir, para comunicarse a distancia por las restricciones tecnológicas de esos tiempos. Hoy las compañías de celulares brindan otro tipo de servicios como datos, audio y video, pero la telefonía del futuro hará posible aplicaciones que requieran mayores recursos y consumo de ancho banda.

Un teléfono móvil es un dispositivo inalámbrico conectado a una red telefónica pública.

En los inicios de la segunda guerra mundial se remonta el origen de la telefonía móvil (aunque primitivos teléfonos móviles existían antes de la guerra), producto de una necesidad de comunicación a distancia con las tropas. Es por esto que la compañía Motorola creó el *Handie Talkie* H12-16, un equipo que permite el contacto con las mismas vía ondas de radio cuya banda de frecuencias en ese tiempo no superaban los 60 MHz.

A finales de la guerra, esta tecnología empezó a perfeccionarse y fue aprovechada para crear nuevos aparatos de radio y comunicación a distancia.

Aunque estos dispositivos no pudieron ser considerados como teléfonos móviles, la implementación de los primeros supuso el comienzo de la evolución hacia los dispositivos celulares.

Hacia finales de los años 80 empezaron a utilizarse en Estados Unidos sistemas de radio analógico utilizando modulación de frecuencia AM para más tarde usar la FM. Eran equipos muy grandes y pesados por lo que su utilización era dentro de los vehículos.

Nacido en Chicago en 1928, Martín Cooper es considerado el padre del teléfono móvil ya que en 1973 creó el primer modelo de celular. Él pensaba que éstos debían ser lo suficientemente pequeños para poder ser transportados. Para la invención del primer teléfono se inspiró en la serie *Star Trek* viendo como el capitán Kirk utilizaba un comunicador. Estudió en el *Institute of technology* en Illinois y años más tarde en 1948 comenzó a trabajar en Motorola. Allí junto a Rudy Krolopp fueron citados en la oficina y se les comunicó "Tenemos que construir un teléfono celular portátil. Yo le pregunté: ¿Qué diablos es un teléfono celular portátil?" (El diario de hoy, 2005).

Tuvieron un plazo de seis semanas para presentar un prototipo que funcionara. Pasaron largos años hasta que lograron desarrollar el primer teléfono móvil que se llamaba DynaTAC (denominado así por ser la abreviatura de *Dynamic Adaptive Total Area Coverage*) era muy pesado y de gran tamaño. Pesaba un kilo, tenía una dimensión de 33 x 4,45 x 8,9 centímetros, su batería tenía una duración de 35 minutos hablando pero podía permanecer ocho horas estando en *standby* y necesitaba diez horas de carga. Luego pudieron reducir su peso a 700 gramos y en 1983, aprobado por la Comisión Federal de Comunicaciones Norteamericanas, se lanzó a la venta en Estados Unidos con un costo de U\$4000. Por su elevado costo, este aparato estaba pensado únicamente para el mundo empresarial. Para su desarrollo Motorola invirtió 15 años y 100 millones de dólares.

La tecnología resultó muy cautivante y empezaron a perfeccionarla, así los teléfonos celulares pasaron a tener por ejemplo un peso menor a los 700 gramos que tenía el DynaTAC.

La primera generación de celulares fue la 1G fue diseñada en 1979 en Europa, Estados Unidos y Japón. Se caracterizaba por ser analógica y solamente para voz. La calidad de ésta era muy baja y la tecnología dominante de esta generación es AMPS (*Advanced Mobile Phone System*) que son sistemas compatibles entre sí.

En la década de los 90, apareció la segunda generación 2G. Se diferencia de la anterior por ser digital. Esto hizo que tengan ventaja de tener nuevos servicios como correo de voz, mensajes cortos, servicio de gestión de llamadas, etcétera. Se caracterizan por soportan velocidades de información más altas para voz pero limitados en comunicaciones de datos. También pueden ofrecer otros servicios como datos, fax y SMS (*Short Messenger System*). Las tecnologías predominantes es GSM (*Global System for Mobile Communications*) y son los sistemas de telefonía celular usados en la actualidad.

La generación 2.5 es mas rápida y tienen más capacidades que las 2G como por ejemplo GPRS (*General Packet Radio System*) HSCSD (*High Speed Circuit Switched*), EDGE (*Enhanced Data Rates for Global Evolution*)

Por último, la tercera generación 3G se caracteriza por la convergencia de la voz y datos con acceso inalámbrico a internet, aplicaciones multimedia y altas transmisiones de datos. La tecnología de la generación 3G es la UMTS (*Universal Mobile Telephone Service*).

3.2 Evolución.

Desde la aparición del primer móvil en 1983, los teléfonos celulares fueron progresando a pasos agigantados en un corto tiempo. Las empresas siguieron evolucionando y perfeccionando cada vez más en este terreno. En 1989 nació un nuevo celular el MicroTAC. Tenía la característica de ser analógico, más pequeño y con menor peso, pero lo más novedoso es su diseño con tapa para que reduzca espacio cuando no se está utilizando.

Unos años más tarde apareció el *Bag Phone*, fue el primer celular pensado para autos. El teléfono se conectaba como un teléfono tradicional, con un cable integrado a un transmisor, un receptor y una batería. El móvil captaba mayor señal al estar alejado de las torres de transmisión.

En 1996 con nuevas tecnologías e innovaciones surgió el conocido StarTAC. Éste es el primer teléfono que se dobla a la mitad cuando no se está utilizando, lo que lo hacía más transportable.

Dos años más tarde, Nokia da un paso adelante y realiza un nuevo diseño estético e innovador, los viejos teléfonos que tenían una antena externa en el año 1998 pasaron a ocultarla en el Nokia 8810. Estos son móviles *Candybar* (tipo barra).

Al año siguiente Nokia comienza a implementar internet móvil. El primero fue el Nokia 7110, un teléfono muy recordado por ser publicitado en la película *Matrix*.

Aunque es el más popular en la actualidad, el Blackberry nació en 2002, el modelo fue el 5810 que disponía de agenda personal, se podía consultar los emails y tenía mensajería de texto.



Figura 5: Evolución del teléfono móvil. Fuente: elaboración propia.

Una de las innovaciones más importantes en ese mismo año es la cámara integrada al móvil. Con este teléfono, la gente quiso empezar a tomar fotografías y compartirlas. De allí en más todos los celulares que hay hasta el día de hoy tienen esta tecnología. Pasaron algunos años y el avance de la tecnología creció enormemente. El Motorola V3 tiene la característica de ser un móvil muy delgado, con una pantalla más grande que los teléfonos anteriores, teclado plano, cámara y funciones multimedia. Este teléfono tuvo un gran éxito y todos los siguientes modelos siguieron esta misma línea.

En los últimos años, ya en 2007, Apple lanza el Iphone que además de ser un teléfono que tiene ocho horas de duración en conversación y seis en internet, viene con muchas más aplicaciones

que los celulares anteriores como son: conexión *wifi* y *bluetooth*, cámara, aplicaciones multimedia y lo más innovador es su pantalla táctil. Hasta ese momento era uno de los teléfonos más populares del mercado.

En estos dos últimos años se popularizó los teléfonos con pantalla *touchscreen*, cámara de 12 mega píxeles y proyector de imágenes.

3.3 Celulares en la actualidad

Como se dijo anteriormente, hablar, la función principal para la que fue creada el celular, ha sido dejada de lado pasando a ser de uso secundario. Hoy en día con el móvil se puede conectarse a internet, ver videos, escuchar música, sacar fotos entre otras funciones ya detalladas anteriormente. Es por eso que en este subcapítulo se mencionaran algunos de los teléfonos que existen en el mercado en la actualidad con sus funciones, aplicaciones y las nuevas tecnologías con las que cuentan para poder grabar películas.

La empresa Nokia en lo últimos años lanzó al mercado teléfonos de última tecnología, es el caso del modelo C7 (2010) con una pantalla de 3,5 pulgadas totalmente táctil y con una alta resolución. Una de las características importantes es que tiene tres pantallas de inicio las cuales se pueden personalizar. Por otro lado las cámaras fotográficas de los móviles en esta época han avanzado ya que tiene 8 mega píxeles y filma en HD (alta definición) y lo mas sorprendente haciendo una comparación con los celulares mencionados en el apartado anterior es la capacidad de almacenamiento que tienen es de 8GB y una ranura para agregar una

memoria externa de 32 GB teniendo en total 40 GB comparándolos con los anteriores que venían con una capacidad de 512MB y una ranura externa para agregar hasta 2GB más. Además cuenta con calendario, alarma, lista de tareas, calculadora, grabadora, reloj, entre otras.

Otro de los móviles de Nokia es el N8, este equipo en cuanto a sus funciones es muy parecido al C7 pero tiene una cámara aún mejor con 12 MP, al igual que el otro filma en HD pero tiene la particularidad de tener por un lado un software para poder editar el video desde el teléfono y por otro una salida de HDMI lo que



Figura 6: Celular Nokia N8. Fuente: Nokia, productos (2011) disponible en: <http://www.nokia.com.ar/productos/todos-los-modelos/nokia-n8/galeria#galleryTab=product-views>

permite poder conectar el móvil al televisor y mediante el mismo teléfono hacer una edición con el video por lo tanto ya no se necesita de una cámara filmadora y de una computadora para poder realizar un cortometraje.

El celular E5 también de la misma empresa tiene el diseño de un Blackberry con un teclado QWERTY, es decir, que tiene todas las letras de manera individual a comparación de otros teléfonos en

donde en cada número hay tres letras, por ejemplo el número 2 tiene las letras ABC, el 3 DEF, el 4 GHI, etc., y hay que presionar dos veces el número 3 para poner la F. La disposición de las letras del E5 es la misma que un teclado convencional de computadora lo que permite escribir de manera más fácil y cómoda. Además este móvil dispone de conexión *wifi* lo que permite configurar hasta diez cuentas de correo electrónico. Por otro lado cuenta con una aplicación llamada *MI Nokia Messaging* este es un chat interno que permite a todas las personas que tengan ese teléfono y servicio mediante chatear todo el tiempo. (Nokia, 2011)

Otra empresa, Sony Ericsson, lanzó móviles como Xperia 8 y el Aspen, estos al igual que el E5 tienen un teclado QWERTY pero la diferencia entre los dos es que el teclado del primero es virtual, es decir, que se las teclas no existen físicamente sino que se puede escribir a través de la pantalla táctil como si fuesen teclas.

El modelo Aspen cuenta con una aplicación llamada *Windows Mobile* la cual permite ver y modificar aquellos documentos del paquete *Office (Word, Excel, Power point y Outlook)* mientras la persona se desplaza.

Otros de los teléfonos de Sony Ericsson con funciones similares a los anteriores es Xperia X10 tiene una calidad de video de alta definición y una pantalla de 4 pulgadas (480 x 854 px) comparada con el V3 del año 2005 que era de 2,2 pulgadas (176 x 220 px).

El Vivaz es otro de los últimos modelos lanzados por Sony Ericsson además de filmar en HD como los demás cuenta con una cámara de 8,1MP pero lo más novedoso es que tiene detección de rostro, esto

permite que la cámara encuentra automáticamente los rostros de las personas en el visor y los enfoca, algo que empezaban a verse hace pocos años en las cámaras fotográficas ahora lo tienen los móviles. Además cuenta con GPS (Sistema de Posicionamiento Global) y el Vivaz es compatible con Windows 7.

En la marca Motorola también cuenta con teléfonos móviles de alta calidad que los llama celulares inteligentes, como es el caso del Defy este tiene la particularidad de ser resistente al agua, polvo y ralladuras. Además cuenta con tecnología 3G, *wifi*, GPS y una pantalla de 3,7 pulgadas (854 x 480 px), viene con una memoria interna de 8Gb pero puede expandirse hasta 32 Gb. (Motorola, 2011)

Se puede concluir diciendo que las tecnologías en los teléfonos móviles fueron avanzando de manera muy veloz a lo largo de estos últimos cuatro años. Si se hace una comparación con el apartado de evolución de los celulares se puede observar todas las nuevas tecnologías con las que cuentan hoy los móviles, permite filmar en alta definición y editarlo en el móvil lo cual es una gran ventaja ya que son pocas las cámaras fotográficas que vienen con esta tecnología, pero también por otro lado cuentan con cámaras de hasta 12 Mp y hasta algunas tiene la opción de detección de rostro.

El almacenamiento de datos es otro de los grandes avances, antes los teléfonos solo disponía de 512 MB de memoria interna y hasta 2 Gb de externa hoy se puede tener un total de 40Gb disponible para música, videos, imágenes, etc.

Además como se mencionó anteriormente tienen pantallas de entre 3,7 y 4 pulgadas lo que significa el doble de por ejemplo el V3.

Por último una de las tecnologías importantes es el teclado QWERTY virtual el cual no tiene teclas físicas sino que se acceden a ellas tocando la pantalla táctil.

Estas y otras tecnologías hacen que cada vez mas el celular reemplace otros dispositivos en este caso la computadora, la cámara fotográfica y la grabadora de video, pudiendo utilizar todos los dispositivos en uno solo.

Capítulo 4. El teléfono móvil, necesidades y cambios sociales

4.1 ¿Cuál fue la necesidad de la sociedad para la utilización del celular?

La tecnología forma parte de la vida, es por eso que en la sociedad en la que se vive hoy las cosas están conectadas a redes y las personas pueden acceder a los contenidos e informaciones desde varios lugares y en cualquier momento. Esto hizo que los hábitos diarios de las personas fueran afectados con la aparición del teléfono móvil ya que éste es cada vez más indispensable y produjo transformaciones en el individuo y en la sociedad. Una de ellas es el uso de este dispositivo en los espacios públicos. El celular implica un cambio en los usos, las costumbres, las relaciones y el trabajo.

Roberto Igarza piensa en su libro *Burbujas de ocio*:

Sería ingenuo creer que nadie fue capaz de imaginar que además de hablar por teléfono, los usuarios que llevan siempre consigo el móvil buscarían hacer otra cosa con él que hablar durante las esperas y los desplazamientos de la vida cotidiana. (2009, p.127)

La necesidad que tiene la sociedad para la utilización del celular es la comunicación con la movilidad y el desplazamiento, es decir, que el individuo puede ir en el colectivo, en el auto, caminando por la calle, en la escuela, en la facultad, etcétera comunicándose todo el tiempo. Pero como dice Igarza el móvil busca

hacer otra cosa además de hablar. En la actualidad la función principal para la que fue creada el celular pasó a un segundo plano, hoy es una herramienta que integra varios formatos, en otras palabras es un dispositivo multimedia permite escuchar música y radio, ver y filmar videos, sacar fotos y editarlas, chatear, enviar mensajes, conectarse a internet, jugar juegos, ver televisión, despertarse, hacer cuentas, agendar un lugar, reuniones, ver películas y hasta escribir una novela. En el año 2008, en Japón Yume-Hotaru, una adolescente, escribió una novela llamada *Primera experiencia*, en su celular mientras caminaba por las calles de Tokio. Estaba compuesta por pocas líneas y frases cortas. Esta novela tuvo mucho éxito en ese país porque permite ser leído en tiempos de ocio, de manera rápida en poco tiempo mientras se espera el colectivo, en el consultorio del médico o se toma un café. (123.cl, digitales escriben un nuevo capítulo en los celulares, 2009)

El ejemplo anterior permite ver que se puede utilizar el celular en tiempos de ocio, pero si se habla de este dispositivo en el entorno laboral, el Blackberry es una especie de computadora de mano pequeña que permite al usuario conectarse a internet, recibir mails, descargar archivos del paquete office, visualizarlos y trabajar desde cualquier lugar, es por eso que los tiempos muertos en el consultorio, aeropuerto, colectivo pasan a ser productivos. Los empresarios no pueden prescindir de este tipo de teléfono como el Blackberry o el Iphone.

Con todos los beneficios que tienen los dispositivos móviles ¿sería capaz el hombre hoy de vivir sin celular y volver a la

comunicación tradicional? El individuo con el transcurso de los años y el avance de las tecnologías fue haciéndose más incondicional a ellas por lo que no sería posible que esto suceda, un individuo no puede estar mucho tiempo sin conectarse con el mundo.

Ivoskus en su libro *Vivir conectados* cuenta la experiencia de un hombre que decidió descargar las baterías de su notebook y apagar su teléfono móvil con el fin de estar 178 horas sin conectarse. Solo duró 40 porque necesitaba conectarse para hablar con su hija. Este experimento demostró que la tecnología provocó cambios en la psiquis del hombre. Hay un estudio de la NBC en el que dice que ocho de cada diez personas son adictos a la tecnología digital y hace un paralelo a la dependencia que generan las drogas. (2008, pp.22-23)

Esta experiencia mas todo lo mencionado anteriormente demuestra que en la actualidad la sociedad necesita estar comunicada todo el tiempo y desde cualquier lugar, pudiendo moverse por toda la ciudad y ya no solo para hablar como para lo que fue concebido esto es una función mas, sino que también para mandar mensaje de texto o conectarse a la red. Por otra parte las compañías de teléfonos móviles ofrecen por un lado celulares cada vez más pequeños, con muchas herramientas y funciones, pero por el otro lado planes a bajo costo y con todo incluido ya sea números *free*, internet ilimitado, descargas, etc.

Hoy no se piensa la vida sin estar conectado, el mundo está sumergido en las tecnologías y no está lejos el pensamiento de que las computadoras portátiles sean reemplazadas por celulares como el Iphone y el Blackberry, estos van a llegar a ser ordenadores de

mano pero mucho más pequeños ya que por ejemplo, el Blackberry hoy en día permite realizar la mayoría de las tareas que hace una computadora, como conectarse a internet, leer archivos de texto como *Word* o *Excel*, escuchar música, descargar contenidos, hablar mediante un chat, navegar por las redes sociales, entre otros.

El Blackberry al igual que una computadora personal tiene teclado, pantalla y mouse pero la diferencia entre ambos es principalmente que el celular tiene un peso y un tamaño menor a la computadora lo que lo hace fácil traslado.

Pero también posee, conexión *wifi*, *bluetooth*, cámara, micrófono y una entrada para conexión y transferencia de datos. Si se habla de almacenamiento tiene una memoria principal de almacenamiento de datos y otra de almacenamiento secundario mediante una memoria externa.

Una de las ventajas que tienen estos teléfonos es el GPS (*Global Positioning System*) o sistema de posicionamiento global vía satélite. Este permite determinar la posición de naves, objetos o personas pero también se puede localizar ciudades, calles, bares, bancos, entre otros con gran precisión.

Pero con el avance de las tecnologías estos dispositivos móviles van a llegar a tener las mismas aplicaciones y programas que el ordenador. Por todo lo mencionado es que computadoras personales se fusionarán con el móvil.

Las nuevas tecnologías hicieron del ciudadano convencional, un ciberciudadano, es decir, una persona que está conectado a la red todo el tiempo y que no puede prescindir de ella.

Ivoskus distingue dos tipos de ciudadanos los que recurren a la tecnología para enviar mails, jugar en red, chatear o escuchar

música, estos son ciudadanos conectados. Los otros son aquellos que hacen videoconferencias, trabaja online, navega por sitios de información específica, estos son ciudadanos digitales. (2008, p.30)

4.2 ¿Que cambios sociales se produjeron a partir de las nuevas tecnologías?

Aunque muchas personas creen que los cambios tecnológicos se produjeron en las últimas décadas, éstos ya vienen dándose desde hace varios siglos con la aparición del lenguaje hablado, seguido de la escritura, la imprenta, años más tarde la máquina de escribir y hasta las últimas décadas el procesamiento. Estos cambios fueron mejorando a través de los años hasta llegar al procesamiento digital de información que constituyeron avances tecnológicos y produjeron cambios tanto culturales como sociales a los que el hombre debió adaptarse.

Se debe aclarar que los mismos permitieron por un lado evolucionar en la forma de hacer algo por ejemplo comunicarse, pero por otro también acceden a una mejora y avances para conseguir nuevos cambios tecnológicos, a su vez éstos producen otras innovaciones.

Como se dijo anteriormente los cambios sociales y culturales que se produjeron en las últimas décadas están marcados por las modernas tecnologías. Es por esto que las nuevas tecnologías de la comunicación crearon una sociedad informatizada impulsando a esta hacia la era de la información, lo que afecto de manera muy profunda la estructura social.

Muchas más personas que en otros momentos de la historia tienen acceso a mayor volumen de información y esto hará que el mundo se encuentra cada vez más dependiente de ésta.

Michael Mirabito en su libro *Las nuevas tecnologías de la comunicación* plantea una cuestión ética con respecto a las nuevas tecnologías en el cambio a nivel social.

Estas tecnologías plantearon cuestiones éticas respecto a algunos aspectos, por ejemplo el hecho de poder escanear una fotografía o la misma descargarla de internet y poder alterarlas modificando algún aspecto de la misma como el color, retoques, iluminación. Pero por otro lado, poder publicar esa misma fotografía en la red sin el consentimiento del artista que la realizó.

Esto hizo que la sociedad se encuentre cada vez mas deshumanizada por la cantidad de ordenadores y dispositivos móviles que hay hoy en día en el mercado. (1998, p.23)

Por otro lado las nuevas tecnologías cambiaron los modos de relación social por ejemplo con la aparición de internet se crearon tribus urbanas, aparecieron personajes nuevos a través de este medio.

También las tecnologías de la comunicación como es internet o el celular produjeron cambios en la forma de escribir y en el lenguaje de las personas. Hoy las formas de escritura son un fenómeno social y constituyen una forma de identidad cultural a causa de las tecnologías como es el chat o SMS (*Short Message Service*).

Se abrevian palabras y se escriben letras pensando en la fonética o dándole otro significado como por ejemplo cuando "xq" en vez de

escribir porque o "salu2" en vez de saludos. Existe un sitio web que es un diccionario de SMS para recopilar todas las abreviaturas posibles para usar al enviar un mensaje de texto. Este sitio *diccionario sms* surge de una iniciativa de la Asociación de Usuarios de Internet y cuenta con el apoyo de Movistar.

En la actualidad el uso masivo de los mensajes de texto está muy presente en los jóvenes. Lo convirtieron en una nueva manera de comunicación corta o conversación como se dijo anteriormente abreviando palabras, escribiendo siglas y símbolos. Además una de las transformaciones que se produjo en la sociedad es la manera de escuchar música, anteriormente a la posibilidad de esto en el móvil existía el *walkman*. Este era un reproductor de audio en donde el soporte de almacenamiento era un cassette que tenían una duración de 60 y 90 minutos y su reproducción era lineal, es decir, que no se podía determinar con precisión donde empezaba un tema, además contaba con radio y tenía la ventaja de que el individuo podía desplazarse mientras escuchaba música. Luego apareció el *discman* que cumple la misma función que el anterior pero la ventaja es que este usaba CD y tenía mayor precisión, es decir, se podía elegir la canción que se deseaba escuchar. Pasados algunos años empezaron a aparecer los reproductores de mp3 este guarda la información de manera digital y son no lineal por lo tanto se podía elegir donde debía empezar la canción que se quería escuchar y se podía guardar mas canciones que en el cassette. Hoy los teléfonos celulares incorporaron el reproductor de música mp3 y la radio, por lo tanto muchas personas no necesitan estar con dos dispositivos (uno para hablar por teléfono y otro para escuchar música) sino que tienen todo en uno solo por lo que

varias personas han dejado de lado el reproductor digital para utilizarlo en el celular. Al respecto de lo mencionado, Francisco Vacas dice "salvo tareas para especializadas, el público en general prefiere los dispositivos "todo en uno" que le permiten eliminar aparatos con funciones duplicadas y, por lo tanto, ser realmente portátil"

(2010, p.112)

Otro de los cambios que produjo el teléfono móvil es la forma de despertarse. Gran cantidad de personas dejaron de utilizar el despertador para levantarse como lo hacían antes de la existencia del celular. Esta función tiene el mismo empleo que un reloj tradicional pero con la ventaja que se puede seleccionar el tono o *ringtone*, el volumen y hasta se pueden programar varias alarmas. Por otro lado la mayoría de los teléfonos vienen con agendas que permiten anotar todos los compromisos, reuniones o lugares que debe concurrir el individuo, poniendo fecha, horarios y nuevamente eligiendo el tono para que avise ese compromiso en la fecha indicada, dejando de utilizar las agendas convencionales que se utilizaban antes de la existencia del teléfono móvil.

Pero todos los cambios tecnológicos vienen dados por la demanda del mercado como por ejemplo los celulares con cada vez más funciones y herramientas para satisfacer las necesidades de los consumidores.

Según Diego Levis otro de los cambios producidos en la sociedad a causa de las nuevas tecnologías es visualizar todo a través de una pantalla ya sea de televisor, celular, ordenador, etc. Esto contribuyó al aislamiento de los individuos y el alejamiento de las personas de manera física ya que hoy, se comunica con ellos a

través de una pantalla y de manera digital ya no hay gestos, miradas, tacto, no hay una comunicación cara a cara sino que mediante una máquina. Ya no se necesita la presencia física del otro. (Levis, 2007)

A lo largo de este apartado se pueden ver por un lado como los cambios sociales reflejan la transformación de conducta y hábitos en la manera de vivir y comunicarse pero por otro como la telefonía móvil se convirtió en una convergencia.

4.3 Celulares como la cuarta pantalla del mundo

Antes de comenzar a hablar sobre este tema se debe preguntar ¿cómo era la vida antes del nacimiento del celular?

Anteriormente a su aparición, las personas se comunicaban solo por teléfonos de línea o inalámbricos que permitían la movilidad pero solo en un determinado radio. Si la persona no se encontraba se debía llamar mas tarde, no existía la necesidad de localizar a alguien en donde fuera que estuviera sino que se debía esperar a que esa persona llegara a su casa, trabajo o lugar en donde se encuentre.

Por otro lado si dos personas debían encontrarse no importaba saber dónde estaba exactamente sino que debía esperar a que llegue. Y si los mismos individuos se perdían en una multitud debían pasar mucho tiempo buscándose.

Hoy estas situaciones son diferentes. Es indispensable comunicarse con una persona a cualquier hora del día y lugar sin importar lo que esté haciendo. Si dos personas deben encontrarse la primera pregunta que se hace es por sms es ¿dónde estás? para así poder

calcular tiempos. Si esas mismas personas se pierden simplemente se mandan un mensaje de texto para encontrarse en un punto.

Con la aparición de los teléfonos móviles las personas están conectadas y disponibles las 24 horas del día. Si una persona llama por teléfono y la otra no puede atenderlo, se manda un mensaje de texto, llega una llamada perdida y hasta se puede dejar un mensaje en el contestador, no hay posibilidad de no comunicarse o enterarse de las cosas.

Hoy en día se vive a través de la pantalla, es por esto que varios escritores llaman al celular la cuarta pantalla luego de la televisión, el cine y las computadoras, porque es considerada (la pantalla) un canal masivo de consumo. Esta generó en la gente y sobretodo en los jóvenes, personas digitales con movilidad pero con la incorporación de internet se abrieron más puertas hacia otras nuevas formas de consumo.

Es común ver por la calle personas con un teléfono móvil en la mano y conectadas todo el tiempo ya sea mandando un mensaje de texto, hablando, escuchando música, etc. Todas las tareas que normalmente se realizaban desde una computadora y en la casa ahora se pueden hacer en un móvil y desde cualquier lugar. Con los planes que ofrecen las compañías telefónicas se puede disponer de internet ilimitado en el móvil, lo que es aún más una ventaja ya que el individuo se conecta en un colectivo, subte o cualquier lugar y no necesita estar en un sitio que tenga acceso a internet para poder conectarse. Muchos autores hablan de trabajadores móviles empleados que no necesitarán concurrir a su lugar de trabajo sino que podrán hacerlo desde sus móviles.



Figura 7: Las cuatro pantallas. Fuente: elaboración propia.

Cada vez mas con estas dos nuevas tecnologías, el celular e internet, los individuos están alejándose del mundo real para introducirse en un mundo virtual, ya no se comunican de manera física cara a cara sino que lo hacen con personas digitalizadas mediante la cuarta pantalla y ésta no expresa los sentimientos, las expresiones, los deseos, no existe la mirada sino que son solo palabras leídas a través de un mensaje de texto o un chat lo que hace que las personas le den la interpretación o sentido diferente a lo que el emisor quiso expresar lo cual genera confusión.

Cuando una persona se manifiesta no solo habla con las palabras que emite sino que también lo hace con los gestos, la mirada, el tacto y todo el cuerpo en general, todas estas expresiones no pueden ser palpables por los medios electrónicos.

Diego Levis llama telenético a "un individuo separado de su naturaleza social, receptor y emisor permanente de informaciones de todo tipo por medio del uso de dispositivos electrónicos provistos de pantallas y de presencia ubicua" (2007, p.2)

En la actualidad gran cantidad de personas son seres telenéticos, viven a través de la pantalla ya sea de un móvil o una computadora lo que genera como se dijo anteriormente un aislamiento del

individuo del entorno social, se alejan de su ambiente para introducirse en soportes digitales cada vez más pequeños.

El celular es considerado la cuarta pantalla porque en ella convergen las otras tres y hasta se puede decir que en algún punto las suplanta, ya que se puede ver y hasta incluso crear una película, mirar televisión, escribir una novela, jugar un juego y trabajar desde el teléfono móvil.

4.4 Tecnologías necesarias para grabar con teléfonos móviles.

Existen muchos aficionados a la realización amateur de cortometrajes pero varios de ellos no pueden acceder a equipamientos profesionales para grabarlo debido a sus altas tarifas, es por eso, que hoy en día existen dispositivos a bajo costo para poder realizar películas.

Los teléfonos móviles son uno de ellos, poseen cámaras cada vez más sofisticadas, con esto se quiere decir, que las cámaras fotográficas y filmadoras para este tipo de grabación amateur con el transcurso de los años van a ser reemplazadas por este dispositivo porque en el mercado hay varios de estos que pueden cumplir su función. Por ejemplo del *smartphone* Nokia N8 es un celular permite grabar video y editar en alta definición (HD) esto es una mayor resolución de 1920 x 1080 y 1280 x 720 *píxeles* (px) con una calidad de imagen superior a la estándar, la cual es de 768 x 576 px.

Asimismo a las películas grabadas con N8 se le puede agregar música, texto y transiciones todas directamente desde el móvil.

Posee también una entrada HDMI *High Definition Multimedia Interface* (Interfaz multimedia de alta definición) que permite conectar el teléfono a cualquier televisor con esta misma entrada y poder visualizar los videos grabados y editados en el móvil en una resolución de alta definición de 720 X 1080 píxeles. Cuenta con la tecnología *Dolby Digital Plus* esta hace que la película tenga tanto buen sonido como imagen.

Otro de los teléfonos que existen en el mercado con las características del Nokia N8 es el Sony Ericsson Vivaz, este también graba en alta definición. El sitio web de este móvil se acerca a la idea de este celular como nuevo medio filmar películas diciendo "Vos sos el director gracias a tu teléfono con cámara

Acomodate en la silla del director o, simplemente, dejá que tu teléfono con cámara filme" (Sony Ericsson, 2011)

Además la ventaja que tienen estos tipos de celulares que no tienen las cámaras filmadoras es la posibilidad de grabar un video, editarlo y subirlo inmediatamente a la red sin necesidad de tener que utilizar la computadora y en cuestión de minutos el video puede ser visto por todo el mundo en internet.

Otro celular de la misma empresa con estas mismas características es el Xperia™ X10, que filma en HD, tiene una cámara de 8.1 mega píxeles con reconocimiento de rostro que detecta hasta cinco rostros por imagen.

Estas son algunas de las ventajas de porque, como se dijo al principio de este subcapítulo, los celulares van a reemplazar a las cámaras fotográficas y filmadoras.

Hasta hace dos años atrás la mayor parte de los móviles tenían una resolución de video de 320 x 240px o 176 x 144px y un formato 3gp (*Third Generation Partnership Project*) que permitía ver solo el video en el celular o para visualizarlo en el ordenador había que descargar un programa o bien convertirlo a otro formato, por lo que se hacia imposible pensar en el celular como un medio para grabar un cortometraje. En el 2011 con las características del Vivaz o N8 se puede empezar a estudiar la posibilidad de este dispositivo como una nueva cámara para grabar cortometrajes porque tiene resoluciones de HD que permiten poder hacerlo ya que la definición en televisión estándar como se dijo anteriormente es de 720 x 576 px. Además tienen un formato mpeg-4 esto significa *Moving Picture Experts Group* que es un estándar de codificación de video y audio.

Por otro lado los celulares como el N8 tienen la ventaja de tener mas memoria interna que por ejemplo el Sony Ericsson W900i del 2008. El primero tiene 16 Gb con respecto a 470Mb que tiene el segundo, de esta manera permite almacenar muchos mas datos, pero adicionalmente el teléfono de Nokia tiene una ranura para colocar una memoria externa de hasta 32 Gb teniendo en total 48Gb, mientras que el W900i permite incorporar una de 4Gb.

También se puede mencionar la resolución y cantidad de colores. Hoy los teléfonos tienen pantallas cada vez más grandes y con mayor cantidad de colores lo que permite por un lado tener una mejor visión de los contenidos y por el otro tener una mejor calidad de imagen. Por ejemplo siguiendo con el ejemplo de los celulares Nokia, el N8 este tiene un tamaño de 3,5 pulgadas y 16,7

millones de colores mientras que el 1208 tiene 65.536 colores y una resolución de pantalla de 96 X 68 px.

La revista Miradas realizó una entrevista a Aryan Kaganof. Es un director que grabó en 2008 *la película SMS Sugar Man*, este es el primer largometraje de ficción filmado con teléfonos móviles el Sony Ericsson W900i que graba a 30 cuadros por segundo con una resolución de 320 x 240px, costó 164 mil dólares y además fue transferido a fílmico.

En breves palabras, la historia trata sobre dos prostitutas de alta sociedad que deambulan la víspera de navidad y una persona que obtiene beneficios de las mismas.

Cuando en una entrevista de la revista Miradas se le pregunta porque eligió el celular para registrar las imágenes, él contesta que fue por necesidad y por inspiración, por hacer algo nuevo.

Quiso crear una película en donde pudiera utilizar las tecnologías actuales, que están al alcance del público ya que con este dispositivo podía llegar al alcance que quisiera.

El material fue grabado en tarjetas de memoria Sony Duo de 512 MB que almacenaban aproximadamente una hora de material y había dos por teléfono. Por lo tanto contaban con ocho móviles y doce tarjetas. Esta película fue distribuida en teléfonos móviles, internet, cines, televisión, y DVD.

(Entrevista a Eran Tahon, director de fotografía de SMS Sugar Man, s/a, Miradas)



Figura 8: Fotogramas película *SMS Sugar Man*. Fuente: Kaganof, A (Director) (2008). *SMS Sugar Man*. África del Sur.

Con todas las características que fueron mencionadas de los nuevos móviles lanzados en este último año se puede decir que éstos cumplen con las tecnologías y herramientas necesarias para poder realizar una película para aquellas personas aficionadas al cine y que no tienen los recursos o el dinero para poder comprar un equipo, que aunque a pesar de que no son profesionales se puede obtener una buena calidad de imagen. Los celulares son una nueva forma de grabación de cortometrajes siendo de bajo costo o presupuesto a comparación de cualquier cámara profesional y hasta incluso teniendo mayor calidad de imagen que muchas cámaras grabadoras que no tienen la posibilidad de grabar en alta definición. Otra de las características a destacar es la posibilidad que tienen de poder editar el video directamente desde el móvil sin tener que recurrir a una computadora.

4.5 Festivales de cortometrajes filmados con celular.

La nueva iniciativa de tomar al teléfono celular como una cámara grabadora para la realización de cortometrajes recorre muchas partes del mundo en donde se realizan festivales y concursos online.

En Argentina existe un concurso llamado *Celu Film Fest*, que es un festival virtual en donde participan videos de este país y de todo Latinoamérica. La iniciativa es promover las obras de creadores del área audiovisual y multimedia para encontrar nuevos talentos. Este concurso fue todo un éxito ya que participaron más de 100 cortos. Los participantes tenían que entregar sus películas en formato 3gp, flv (Flash video) y mov (QuickTime Movie) y la duración no debía exceder de los 60 segundos.

(Diversita, 2007)

Otro es el Festival de cortometraje de Calchaquí que está organizado por la secretaria de turismo y medioambiente de la Municipalidad de Calchaquí. En este concurso pueden participar grupos de adolescentes de hasta seis personas, la temática es libre, pero debe tener una duración máxima de cuatro minutos, grabado con luz natural pero además deben confeccionar un guión técnico y literario. (El país 24, 2011)

Cortos de genios naranja es una iniciativa de Tarjeta Naranja pero ésta impulsa la realización de cortos por parte de vecinos aficionados al cine. En el sitio web de este concurso enseñan a las personas a realizar el guión de la historia para luego poder grabarla con el celular.

Por otra parte, en Córdoba, se realiza Cortópolis donde se convoca a la gente participar del concurso enviando sus celumetrajes. El objetivo es crear una fusión entre el cine y los teléfonos móviles.

En otros lugares del mundo como España también existen concursos online. El Centro Cultural España Córdoba y Festival Nacional de Cortometrajes Cortópolis presentaron Manos libres, este festival al igual que el anterior pretende fomentar la relación entre la creatividad y el auge que se da en el mundo con el móvil, pero también intenta buscar una nueva narrativa y estética en un medio que es visto hasta el momento como un entretenimiento. (Catamarcaactual, 2008)

En este mismo país se encuentra también el *Móvil film fest* al igual que el anterior es un festival destinado a la creación y difusión de espacios audiovisuales creados con el celular, pero grabados con móvil y para móvil.

Por otra parte México también tiene su festival este es el *2do Desafío Exprés* y esta dirigido a cineastas, estudiantes de cine, comunicación y público en general de México y pretende fomentar cortometrajes digitales a través de internet y celulares.

Con todos estos festivales y concursos online que recorren el mundo, se puede observar cómo el celular se está instaurando en muchas partes como Argentina, España y México como una manera de grabar cortometrajes promoviendo el interés por la actividad cinematográfica y fusionándola con las nuevas tecnologías que posee la telefonía móvil y no solo para profesionales sino que también para aquellas personas que son aficionados al cine y les gustaría poder hacer su propia experiencia y participar de un

concurso. Además para esto, algunos de los festivales enseñan cómo realizar un guión técnico y literario lo que ayuda a las personas a poder incorporarse en el mundo cinematográfico.

Capítulo 5. Cortometraje.

En este capítulo se relatará como fue realizado todo el proceso del cortometraje desde la idea hasta la etapa de la postproducción, además de cuáles fueron los problemas y, las soluciones a los mismos y las fortalezas y debilidades encontradas al grabar con este nuevo medio.

En primera instancia se pensó una historia y luego llevó a cabo un storyline para poder definir bien la idea. Luego se hizo una sinopsis, se realizó la biografía de los personajes y el guión literario con todas las escenas que contiene la historia.

En segunda instancia se realizó el guión técnico para poder ver qué tipos de planos, movimientos de cámara y encuadre, iba a ser conveniente utilizar. Una vez finalizada esta etapa se realizó un desglose del guión para poder separar según las categorías vestuarios, utilería, vehículos, sonidos, efectos, y así poder armar las planillas tanto de vestuario como de utilería. Además sirvió para poder establecer un plan de rodaje y de esta manera poder ver como era conveniente grabar las escenas, separando las de interior de las de exterior.

Por último se llevó a cabo la planta de cámara para saber de qué manera se iba a ubicar y como iba a ser el movimiento de la misma. Luego se desarrollo la etapa de producción y postproducción que se desarrollará más adelante.

Es conveniente destacar que todos estos pasos se debieron realizar para que se pueda ver en detalle como es todo el proceso de producción pero generalmente en los cortometrajes el desarrollo es más corto.

5.1 Justificación del cortometraje, sinopsis y elección de la historia

La decisión de hacer un cortometraje fue tomada ya que durante la carrera de diseño de imagen y sonido fueron escasos los trabajos realizados haciendo películas, por lo tanto es interesante y un desafío poder elaborar no solo un cortometraje convencional sino también grabado con lo que se considera un nuevo medio de grabación. Se incorpora al teléfono móvil y a todas sus funciones no solo como una nueva manera de grabación sino también que el personaje dentro del mismo cortometraje lo utiliza. Este va a ir grabando y tomando fotos a diferentes situaciones que se le presenten.

Por otro lado como se desarrolló en el capítulo uno, las películas cortas son una manera de aprendizaje para los alumnos de las carreras de cine y afines, de este modo, se pueden aprender a incorporar en la práctica diferentes técnicas, teorías y conceptos sobre todo cuando son insuficientes los cortometrajes realizados durante la carrera para poder poner en práctica todo lo aprendido. En esta instancia se puede comenzar a relatar la sinopsis de la película a realizar.

Nicolás tiene 25 años, estudia periodismo. Por la mañana trabaja en un programa en la radio y por la tarde se dedica a escribir artículos para una editorial de una revista. Vive con su novia. Su vida es una rutina.

Un día como cualquiera Nicolás esta manejando hacia su casa, se le cierran los ojos del cansancio. De repente escucha una bocina fuerte y frena de golpe.

Abre la puerta de su departamento cuando está caminando hacia la cocina se corta la luz. Ilumina con la luz del celular y busca una linterna en el cajón, empieza a iluminar y se da cuenta que esta todo vacío. Se dirige hacia una habitación iluminando y tampoco hay nada (ni muebles, cama, mesa de luz). Encuentra tirada entre papeles en un placard una foto de su novia Daniela y un papel que decía te espero en Triunvirato 2780. Se va hasta la puerta de entrada y la cierra de un portazo.

Luego Nicolás aparece tirado dormido en el piso de un cuarto. Se despierta agitado con la linterna prendida al lado de él. Agarra la linterna, se levanta y empieza a caminar iluminando para todos lados. De pronto ve una puerta. Se dirige corriendo hacia ella. Intenta abrirla de la manija y pateándola pero no lo logra. Ilumina el piso y encuentra unas llaves. Escucha una voz familiar y otra de un hombre. Se asoma a la ventana se agacha, agarra su celular, levanta la mano y empieza a grabar para no ser visto. Deja de escuchar las voces y mira lo que grabó pero no había nadie solo se escuchaban voces. Se asoma nuevamente a la ventana. Nicolás está agitado. Vuelve a intentar abrir la puerta metiendo las llaves, logra abrirla. Sale corriendo.

Posteriormente abre la puerta y se encuentra en un living de una casa. Todo está oscuro. Saca de su bolsillo la linterna y camina despacio y con miedo. Ilumina un mueble y ve portarretratos con fotos de Daniela. Se da vuelta y ve una mesa con velas prendidas consumidas y una cena sin terminar. Saca su celular y empieza a

sacar fotos de todo lo que iba viendo. En la mesa hay un cofre. Abre la tapa con unos anillos de compromiso. Se escucha un portazo. Mira hacia un costado asustado.

Nicolás se despierta exaltado y agitado en su auto. Mira hacia alrededor y se encuentra en una calle parado. Suena su celular y es un amigo le cuenta las situaciones que había soñado.

Corta, apoya el celular y se ve en la pantalla una de las fotos que había sacado anteriormente aunque él no mira el celular y no ve la foto. Mira por el espejo retrovisor hacia atrás la foto que había visto en el cofre. Se dirige hacia su casa desesperado.

Nicolás llega a la puerta de su departamento. Saca las llaves. Abre la puerta. Intenta prender la luz y está cortada. Se dirige a la cocina. Abre un cajón y saca una linterna. Empieza a iluminar y ve todo vacío saca su celular para llamar a Daniela y cuando lo agarra tiene en la pantalla una de las fotos que había sacado en el living de la casa. Sale corriendo de la casa

La historia que se desarrolla en este cortometraje fue pensada y elegida en base a que el relato en este tipo de película corta debe atrapar al espectador desde el primer instante es por esto que se comenzó con Nicolás manejando, escucha una bocina y frena de golpe, este es el indicio de que algo va a pasar. Esta película esta enmarcada dentro de un guión circular, en éste el principio y el final coinciden, es por eso que Nicolás no puede salir nunca del círculo en donde se encuentra y la película termina y empieza en el mismo lugar comenzando a repetirse toda la situación nuevamente.

Se eligió trabajar con este tipo de guión porque fue aprendido durante la carrera pero nunca puesto en práctica por lo que fue interesante poder realizar un guión de cortometraje diferente a los escasos realizados durante la carrera. Por otro lado, la finalidad del mismo es que el espectador crea que está viendo un guión clásico donde se desarrolla un principio, nudo y desenlace, pero en realidad, el final de la película está comenzando nuevamente, nunca hay un final, porque en realidad lo que cree que es un final es el comienzo de la historia.

Se puede decir que a partir de tener en claro que se debía realizar, un cortometraje que atrape al espectador desde el primer momento, se pensó en realizar un guión que contenga un solo personaje y que se encuentre atrapado en diferentes lugares y situaciones de las cuales no pueda salir, sino que también incorpore al celular no solo como una nueva manera de grabación sino que el personaje dentro de la película pueda interactuar con el utilizándolo en el cortometraje sacando fotografías y grabando diferentes situaciones que va viendo.

5.2 Fortalezas y debilidades de grabar con un celular

La realización de este cortometraje se elaboró de la misma manera que fue pensada a lo largo de este proyecto de grado, con un teléfono móvil. El modelo del mismo es el Nokia N8. Este tiene tanto fortalezas como debilidades. Se comenzará haciendo mención a los beneficios que se encontraron al realizar la producción de este cortometraje.

El principal y el más importante fue que no se necesitó de un equipo costoso (Nokia N8) para poder realizar la película, además, el tamaño del móvil es una ventaja muy importante. Al ser pequeño puede introducirse en varios lugares que una cámara grabadora convencional no puede. Por ejemplo se puede introducir dentro de una cañería y grabar todo lo que hay dentro de ella. Durante el rodaje, esto se pudo verificar al hacer ciertos planos cortos por ejemplo en la escena del auto. Al tener poco tiro de cámara para colocar el celular no hubo inconvenientes para poder hacerlo por lo mencionado anteriormente, se colocó sobre un trípode pequeño. Con una cámara convencional de cine ésta hubiera dificultado la toma.

Se puede decir que el celular es un aparato flexible porque permitió poder transportarlo de manera fácil, por su reducido tamaño.

Por otro lado el tamaño (en pixeles del móvil con el que fue grabada la película) de alta definición es de 1280x720px lo que permitió tener una buena definición y graba audio estéreo en el formato AAC (*Advanced Audio Coding*) este tipo de formato, tiene una calidad superior a mp3 lo que hizo que haya una gran captación del sonido ambiente del lugar y los movimientos del personaje.

Además este móvil permite la incorporación de tarjetas de memoria de gran tamaño. En este caso se introdujeron 8Gb lo que permitió poder grabar todo el cortometraje en esa misma memoria y así poder tener toda la película en una misma tarjeta lo que posibilitó ir visualizando a medida que se grababa cada una de las escenas.

Se contó con dos baterías, esto permitió poder utilizar el teléfono durante varias horas sin tener que interrumpir la

grabación y así entre las diferentes tomas poder cambiar de manera fácil y rápido las mismas para usarlas a medida que se necesitaban.

Algunas de las debilidades que se encontraron, fueron que al exportar todas las escenas a la computadora para poder editarlas, el formato en el cual graba el móvil no es compatible con el programa con el cual se editó (Adobe Premiere Pro 2.0) por lo cual se debió convertir el video a AVI en el programa Format Factory y el resultado fue una menor resolución y apenas baja calidad.

Por otro lado en el rodaje al tener poca iluminación se produjeron dos inconvenientes. Por un lado al tener solo la linterna y otra luz que iluminaba la escena para que todo no fuera tan oscuro hizo también que la calidad de la imagen sea mas baja de la esperada. Por otro lado la poca iluminación produjo un desenfoque en la imagen por lo que se debía volver a grabar la escena.

El móvil al no poder montarse en un trípode debió adaptar uno para poder colocar la cámara-móvil y poder así realizar los diferentes planos y movimientos de cámara.

Como se mencionó anteriormente el tamaño por un lado es una gran ventaja, se puede introducir en lugares pequeños, algo que no puede hacer una cámara de cine, pero por otro lado, tiene la desventaja de tener una pantalla pequeña, de apenas 3,5" por lo que dificultó durante el rodaje la visualización de las escenas ya grabadas para poder ver en detalle que todo haya sido tomado correctamente.

5.3 Estética

La historia transcurre en ocho escenas las cuales todos los ambientes son oscuros, la única luz que se ve es la linterna del personaje y todo aquello que él va iluminando.

Los planos utilizados en el inicio de la mayoría de las escenas (3, 4, 5, 6, 8) son planos generales, esta elección fue decidida para ubicar al espectador en la situación y lugar en la que se encuentra el personaje y así no se desorienta. Además se eligió hacer tomas con planos cortos como medios, americanos, detalle para poder mostrar las expresiones del personaje.

Los colores que se utilizan son el negro y el blanco. La elección de ellos es porque el negro es uno de los ocho colores elementales junto al blanco. El negro es la ausencia de luz que es lo que sucede en las escenas, no hay luminosidad esta todo oscuro por lo contrario del blanco que es iluminación. La linterna que genera luz blanca es el único elemento que tiene Nicolás para poder ver y desplazarse en la historia.

La elección de la gama de colores de negro y gris es porque expresan oscuridad, peligro, misterio, tensión, vacío, entre otros, estas son todas las sensaciones que vive el personaje durante la película y la luz de la linterna es la que genera una esperanza para poder solucionar la situación.

En cuanto a la composición, en cada una de las escenas solo va a haber objetos que colaboren con el personaje, por lo tanto, las locaciones van a ser lugares vacíos esto es debido a que, por ejemplo, en la escena del cuarto solo se ve un lugar donde no hay nada solo cajas en un costado de la pared y mantas dando un

aspecto de lugar no habitado. Esto es porque al haber solo una luz que ilumina la escena, no tiene que confundir al espectador de esta manera sintetiza el significado y mensaje que se quiere transmitir, es decir, que el personaje se encuentra solo en un lugar oscuro, encerrado y del que debe escapar. Si en esta escena por ejemplo se añadieran diferentes elementos que se encuentren tirados en el piso el significado sería otro porque esos elementos estarían allí por algún motivo.

En el caso de la escena cuatro todos los elementos que aparecen como los portarretratos, fotos, velas, cofre, etc., no están porque sí sino que para mostrar que algo sucedió o está sucediendo en ese lugar y por algo el personaje aparece ahí. Cada objeto que hay en las diferentes escenas está por algo, tienen un significado, no hay nada de más.

Por otro lado hay una doble intención de realizar la mayor parte del cortometraje con una sola luz (la linterna). El personaje va a ir iluminando determinados lugares para orientar la vista del espectador a determinados sitios que se quieren mostrar, esto fue realizado de esta manera ya que el propósito del realizador es hacer que la mirada del público vaya intencionalmente a determinados puntos de la imagen para que este no se disperse, lo que se llama en la cinematografía puntos fuertes de la imagen y de esta manera generar tensión.

Por otra parte tanto la cámara como la luz limitan el espacio ya que selecciona un lugar y encuadra lo que quiere que el espectador vea, es decir, la realidad.

Esto va a dar lugar al campo y fuera de campo ya que la visión del personaje va a ser el campo y todo lo que está fuera de su visión

esta fuera de campo al igual que la mayor parte de los sonidos que se van a escuchar en la película.

En cuanto a la indumentaria del personaje este utiliza jean, remera negra, pullover del mismo color y zapatillas azules. Como se dijo anteriormente y siguiendo de manera coherente con la gama que se venía utilizando los colores de la vestimenta son precisamente fríos que psicológicamente expresan soledad, misterio, melancolía, vacío. Se eligió este tipo de indumentaria ya que Nicolás es un chico normal de clase media que trabaja en una radio y va a la facultad se viste de manera casual o informal para estar cómodo. En todas las escenas tiene la misma vestimenta. No se decidió por ejemplo colocarle una remera naranja o verde porque son colores fuertes que pueden desviar la mirada del espectador, por esto se decidió colocarle ropa oscura, para que nada desentone o llame la atención más que la historia.

5.4 Planos y locaciones.

La mayor parte de las escenas comienzan con planos generales, esto es para ubicar al espectador en el lugar en que se va a desarrollar la escena y en la situación que se encuentra el personaje. Por ejemplo, si se hicieran planos más cortos y al haber poca iluminación confundiría al espectador y este, no se podría hallar en el espacio.

Una vez logrado esto en el público, se realizaron planos más cortos para mostrar las expresiones y movimientos del personaje. Por ejemplo, en la primera toma de la escena número dos se muestran dos planos generales del personaje abriendo la puerta de

su departamento y entrando a la cocina, en este momento el espectador ya está ubicado en la situación. Es por esto que los planos subsiguientes son más cercanos. El público ya sabe que Nicolás entró a un departamento. La próxima escena comienza cuando el actor se despierta tirado en el piso de un cuarto al igual que la escena anterior con un plano general que muestra al personaje y el lugar donde este se encuentra, pero en cada escena hay diferentes planos, por ejemplo, planos medios para poder mostrar desde mas cerca alguna acción que realiza, planos detalle cuando se acerca por ejemplo a agarrar la llave que encuentra en el piso. Las siguientes escenas tienen el mismo criterio, primero ubicar al espectador en el lugar mediante planos abiertos y luego van variando dependiendo de la acción que realice el personaje, la situación o lo que quiere mostrar la toma.

En cuanto a las locaciones se eligieron cinco lugares como es el auto, el departamento, habitación, cuarto y living. Esta elección fue debido a que se quería que el personaje se encontrara encerrado en sitios que sean muy diferentes entre sí, que no tuvieran relación unos con otros y no pudiendo haber para el personaje una explicación de por qué está ahí y dejar en la duda si lo que está viviendo en ese momento es un sueño del que no puede despertar o es una realidad. Se encuentra en esos lugares que desconoce exceptuando su departamento y el auto. En los dos casos Nicolás reconoce los lugares pero cuando se encuentra en el segundo lugar piensa que todo era un sueño y se tranquiliza.

Se reconoce que son muchas locaciones para un cortometraje, pero se pensó desde el punto de vista dinámico, es decir que el espectador esté todo el tiempo atento, que no tenga posibilidad de

relajarse, que tenga suspenso por saber que va a pasar o en que otro lado va a aparecer, la idea de esta cantidad de locaciones es la de un espectador activo.

5.5 Preproducción, rodaje y postproducción

La primera etapa para la realización de este cortometraje como se dijo anteriormente es la de preproducción. Esta comenzó en primera instancia con la idea para realizar el guión. Se pensó en una historia que atrape al espectador, que sea dinámica. Debido al corto tiempo que tienen este tipo de películas se incorporó un solo personaje y cinco locaciones como se explicó anteriormente para que el espectador este atento, activo y dinámico. Una vez obtenida la idea se realizó una sinopsis del argumento resumiendo la misma y que contiene los elementos principales de la historia y personajes. Luego se desarrolló la biografía tanto del personaje principal como el de su novia ya que lo que a Nicolás le sucede involucra a la misma. Esta historia describe características, pensamientos, forma de vida, infancia, entre otras cosas.

A partir de tener todos estos elementos se empezó a realizar primero el guión literario y luego el técnico. El primero cuenta las acciones del personaje y los sucesos que van sucediendo a lo largo de las escenas.

El segundo contiene todos los conocimientos a nivel técnico, tipos de plano, sonidos, movimientos de cámara, acciones, etc.

Una vez realizado todo el proceso de los guiones se realizó con el primero mencionado el desglose de las escenas dividiéndolos por

categorías como son vestuario, utilería, vehículos, sonidos, efectos, entre otros.

Luego con el segundo guión se elaboró un plan de rodaje. Aquí se especificaron las locaciones y los planos de cada escena que se van a rodar en cada día. La finalidad de realizar este plan es para poder grabar todas las escenas juntas estableciendo los días y horarios en que se grabaran cada una de ellas. Esto es para ahorrar tiempo y evitar ir de un lugar a otro por ejemplo el primer día se grabaron las escenas 1,2 y 7 en los horarios estipulados en el plan de rodaje.

Una vez que se realizaron todas las planillas necesarias para el momento del rodaje, se seleccionaron los equipos utilizados para grabar en este caso el celular Nokia N8, y para la iluminación una linterna de 15 leds y una luz fresnel 1000 W para iluminar la locación.

En cuanto al vestuario se utilizó indumentaria oscura debido a lo descrito en el subcapítulo de estética. En esta instancia ya estaba todo listo para pasar a la etapa de rodaje.

Esta comenzó según lo planificado en el plan de rodaje realizado en la etapa de preproducción. En primer lugar se colocaron los equipos según los tipos de planos y movimientos de cámara a efectuar en cada escena. Luego se realizó la grabación de todas las escenas según lo estipulado en el plan de rodaje y en los días y horarios pautados.

Una vez que finalizó la etapa de rodaje de la película se pasó a postproducción. Aquí se seleccionaron las tomas y se hizo un empalme de las mismas según lo estipulado en el guión técnico y se visualizó la escena de manera que no se produzca ninguna falta de

continuidad ya sea de tiempo, situación, iluminación, decorado, etc. Se creó un ritmo de tensión que va llevando cada una de las escenas.

Una vez editado todo lo que refiere a la imagen se realizó la parte de sonido. Varios de ellos fueron regrabados (foley) ya que los tomados al momento del rodaje no tenía un buen plano sonoro. Luego se incorporaron a la imagen y se agregaron efectos especiales, música, sonidos y como se dijo anteriormente Foley. Por último se realizó la mezcla final y se obtuvo el corte final del cortometraje.

Cabe destacar que para la realización de un cortometraje no es necesario todo el proceso íntegro en la pre producción, al tratarse de una película corta y de poco presupuesto no se necesita el desglose del guión o las planillas de vestuario y utilería, en este caso se realizó todo el proceso para poder mostrar como se lleva a cabo éste en películas de mayor porte.

Conclusiones

Este proyecto de grado se basó en mostrar la vinculación entre la creatividad cinematográfica y la telefonía móvil, ésta última en un futuro puede llegar a ser una nueva manera de grabación de películas. Es interesante la manera de buscar nuevas formas de promover el cine y que la gente, no se quede nada más con eso, sino que tengan una forma de hacerlo.

La bibliografía sobre el tema fue abundante para algunos capítulos teóricos como los referidos al cine, pero escasa para otros ya que hay pocos libros sobre las nuevas tecnologías y especialmente a cerca de los celulares. Es por esto que se recopiló documentos, artículos y archivos de la web.

El cine nace en 1892 con el cinematógrafo y con él se origina el cortometraje y es hasta el día de hoy que este formato se conserva en el tiempo.

Es importante saber que detrás de una película hay un complejo proceso creativo y de producción que el espectador generalmente desconoce. Pero hay otro tipo de público que busca conocer a trasfondo toda la creatividad y productividad de un *film* al que debe responderse preguntas que ellos mismos se hacen, como puede ser como se hizo tal efecto o como se realizó determinada escena, entre otros. Este público puede estar formado por profesionales del área, estudiantes, seguidores de un director o personas que les gusta un determinado género.

Estas son algunas de las razones por la cual los estudiantes de las carreras de diseño de imagen y sonido o cine eligen el

cortometraje como el primer paso para la inserción en el campo audiovisual. Una de las ventajas por la cual se prefiere realizar un corto es por cuestiones de tiempo y costo ya que es más barato y rápido realizar una película, además permite poner en práctica las técnicas y teorías aprendidas. En este punto es difícil llevar estas últimas a la experiencia como por ejemplo, realizar la creación de un personaje y su interpretación o imaginar cómo serán las escenas, planos, tomas y que todas ellas se muestren de la misma manera en las que fueron pensadas por el realizador. También es importante el rol del creador como comunicador social y el mensaje que debe transmitir.

Además el cortometraje es un formato que permite estudiar e incorporar nuevas formas estéticas y narrativas sin necesidad de hacer un producto complejo en cuanto al desarrollo de producción.

Existen grandes películas que son recordadas por el público y que pasan a la historia gracias a la gran producción y una historia bien elegida y contada como es el caso de *Titanic*, *El Padrino*, *Casablanca*, entre otras. Estas combinan una buena historia con una gran producción.

Para llegar a un film exitoso, se debe tener bien claro desde el principio la historia, como son sus personajes, planos, escenas, etc. A veces las historias pueden ser maravillosas pero si los actores, el vestuario, locaciones, entre otros, no son los adecuados el relato va a perder fuerza, por lo cual el trabajo final no va a estar bien resuelto, es por esto, que la pre-producción es la parte más importante cuando se desea realizar un film.

La incorporación de la tecnología hace que se pueda acceder a equipos poco costosos permitiendo tenerse en la casa y que el individuo investigue y pueda generar su propia película audiovisual. Gracias a este aparato puede llevarse el mundo en el bolsillo, una persona puede ser productor o director de su propia película casera grabando con su celular.

En la investigación se reflexionó sobre las actitudes de las personas frente a las nuevas tecnologías y se concluyó que está bien incorporarlas a la vida pero no es correcto depender y dejarse dominar por ellas, por ejemplo las personas adquieren un teléfono móvil ya sea por la memoria que trae, la conexión a internet o por los mega píxeles de la cámara, la necesidad de comunicación ha tomado un segundo plano. Esto quiere decir, que hay que conocer las nuevas tecnologías pudiendo investigar cuáles son sus ventajas y problemas que pueden ocasionar para no dejarse dominar por ellas porque pueden producir cambios en la psiquis de los individuos.

Este proyecto también ayuda a detectar aquellos problemas que puedan llegar a surgir durante el rodaje de una película, que no son tenidos en cuenta con anterioridad y que el realizador tiene que saber y poder solucionar de manera eficiente ya que esos errores pueden llevar un costo y tiempo, por ejemplo, tener previsto si al momento de grabar en un exterior llueve, se debe poder filmar en un lugar cubierto para no perder un día de trabajo ya que eso implica dinero.

El lugar a donde pretende llegar este proyecto de grado es a que alumnos ingresantes de la carrera de diseño de imagen y sonido puedan aprender mediante toda la investigación realizada cuales son los puntos a tener en cuenta al momento de realizar un cortometraje ya que durante toda la carrera el contenido sobre preproducción, producción y postproducción de cine es abundante pero la realización de películas para poder llevar todo lo aprendido a la práctica es escaso, es por eso que este proyecto pretende incorporar toda la teoría aprendida mediante una investigación para luego poder ponerla en práctica.

Muchas veces los estudiantes carecen de cámaras, es por esto, que deben alquilarlas y esto supone un elevado costo y una gran responsabilidad. Gracias a las nuevas tecnologías se puede tener un celular con cámara sin pagar ninguna tarifa extra. De esta manera los alumnos pueden combinar lo aprendido durante la carrera con esta nueva manera de grabación.

Con todos los avances que se vienen produciendo y los que vendrán en los próximos años el móvil es y va a ser una nueva manera de grabación de películas debido a las nuevas tecnologías como es el HD, conector HDMI entre otros que se vienen implementando. Quizás en algunos años los teléfonos sean una mejor herramienta que cualquier otra que exista para este fin.

En el ámbito académico se han enseñado todas las técnicas cinematográficas presentadas para poder lograr que la realización de este trabajo sea un éxito tanto a nivel práctico, analítico y teórico. Es importante destacar que todo el proyecto de graduación tanto en la teoría como en la realización práctica combinó todo lo aprendido durante la carrera. La escritura y la reflexión sobre el

proceso de producción y la nueva telefonía móvil han permitido unificar todos los conocimientos bajo un mismo objetivo.

El deseo de este proyecto de grado es por un lado valorizar el cortometraje y por otro que sea un aporte para aquellos alumnos de las carreras audiovisuales pudiendo así superar el trabajo realizado aquí incorporando nuevos elementos, dispositivos o cualquier otra técnica que fortalezca el formato del cortometraje.