

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Falso documental e Instagram

Realidades ficticias en el mundo
contemporáneo

Valentina Schena

91949

Licenciatura en Comunicación Audiovisual

Creación y Expresión

**Diseño y producción de objetos, espacios e
imágenes**

12/09/19



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

Agradezco y dedico este Proyecto de Graduación a mis amigos y mi familia que me acompañaron durante los cuatro años de mi carrera y me ayudaron a superar los obstáculos y las pruebas de cada día.

Gracias a los profesores Martín Stortoni y Marisa Cuervo por las correcciones, el seguimiento y el apoyo brindado a lo largo de los cuatrimestres de Seminario I y II para llegar a tiempo con la entrega del proyecto.

A su vez, gracias a Eva Noriega, por su aporte en cuanto al contenido de mi trabajo y por ayudarme a encaminarlo hacia donde yo quería ir. También quiero agradecer al profesor Jorge Falcone, por su aporte al contenido relacionado al documental, falso documental y nuevas formas de abordaje del mismo, ayudarme con la búsqueda de bibliografía y encaminar el proyecto hacia un lado más personal.

A mi amiga Vanessa Hernández, por haber transitado esta etapa juntas desde el primer día, por el apoyo y las risas durante toda la carrera.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1: El cine documental y falso documental.....	13
1.1. Breve recorrido histórico.....	13
1.2. Diferentes modalidades de representación.....	17
1.3. La delgada línea entre realidad y ficción.....	20
1.4. Características y estructura del falso documental.....	23
Capítulo 2: La imagen en la era de los dispositivos móviles.....	28
2.1. Características de la imagen digital.....	28
2.2. La manipulación fotográfica en la actualidad.....	31
2.3. El smartphone, objeto masivo y personal.....	34
2.4. El retoque a través del celular.....	38
Capítulo 3: El fenómeno de Instagram.....	42
3.1. ¿Qué es Instagram?.....	42
3.2. Arquitectura y funcionamiento de esta red.....	44
3.3. El usuario virtual y la doble vida.....	47
3.4. La estética por sobre la realidad.....	51
Capítulo 4: Aplicaciones móviles gratuitas de edición.....	56
4.1. El Top 30 del Apple Store.....	57
4.2. Técnicas de edición.....	60
4.3. Verdades filtradas y editadas.....	66
Capítulo 5: Falso documental e Instagram. Carpeta del proyecto.....	70
5.1. Idea, storyline y sinopsis.....	70
5.2. Consideraciones técnicas y de producción.....	74
5.3. Propuesta de Dirección.....	79
5.4. Postproducción y distribución.....	83
Conclusiones.....	88
Lista de Referencias Bibliográficas.....	93
Bibliografía.....	97

Introducción

El siguiente Proyecto de Graduación (PG) titulado *Falso documental e Instagram: Realidades ficticias en el mundo contemporáneo*, propone por un lado, analizar tanto la producción como el impacto de las fotografías y los videos retocados digitalmente que son subidos a la red social *Instagram*, como también la realización de un falso documental que de testimonio de esta constante manipulación por parte de los propios usuarios.

El trabajo se enmarca dentro de la categoría de creación y expresión ya que como resultado final busca la creación de autoría personal de un video documental en el cual, a forma de experimento, se logre plasmar el impacto y poder de manipulación que tiene la red social *Instagram* hoy en día. Dejar en evidencia el artificio en el cual se encuentran inmersos los usuarios de vivir y exponer sus vidas para las redes. En cuanto a su línea temática, forma parte de diseño y producción de objetos, espacios e imágenes.

La explosión de la tecnología y la digitalización ha generado cambios rotundos en el mundo en el que vivimos y a su vez ha modificado drásticamente las posibilidades de intervención de una imagen. Este auge tecnológico hizo posible que tanto los dispositivos utilizados para capturar la realidad y congelar el tiempo, como los programas de postproducción y retoque evolucionen a grandes pasos, logrando efectos casi tan reales como la realidad misma. Lo mencionado anteriormente, se encuentra ligado a la carrera de Comunicación Audiovisual y permitirá generar aportes significativos centrados por un lado al género documental y cómo este ha ido evolucionando y mutando a través de los años hasta llegar al subgénero falso documental, pero también analizar la imagen digital, sus características, cambios y cómo puede ser transformada e intervenida por las personas.

La problemática que inspiró el desarrollo del Proyecto de Grado se basa en considerar al documental como una pieza audiovisual que retrata la realidad tanto de una manera testimonial como de verdad absoluta de diversos hechos y acontecimientos. Considerándolo como un documento verídico de la realidad que se propone a retratar. Lo mismo ha sucedido con la fotografía desde su invención. El ser humano ha dotado a la imagen como un espejo del mundo. En la actualidad estos dos conceptos han ido mutando y gracias a la digitalización

y los diversos programas de retoque, manipulación y postproducción, esta idea de verdad absoluta, se ha puesto en duda. El universo de las redes sociales ha acentuado más aún esta idea, ya que se encuentra repleto de imágenes retocadas y modificadas digitalmente. Una fábrica de mentiras en las cuales los propios usuarios son los maestros del engaño. Esta posibilidad de crear una falsa apariencia de la vida, viene de la mano de la abundante oferta de aplicaciones de retoque que se encuentran a disposición de manera gratuita y en las cuales no es necesario ser un experto para poder utilizarlas. Dicho esto, la pregunta problema del proyecto es: ¿Es posible generar un falso documental, basado en el retoque fotográfico, que ponga en duda la veracidad de las imágenes y videos que suben los usuarios a la red social *Instagram*?

Este trabajo tiene como finalidad plantear, a través de lo indagado, la posibilidad de analizar y experimentar la idea de ficción y realidad en una misma pieza audiovisual, logrando plasmar en imagen y sonido, lo sencillo que es hoy en día, engañar y adulterar las fotografías y los videos que se muestran en las redes sociales. De esta forma, el usuario puede generar una ficción propia de su vida, lejos de su verdadera realidad.

El objetivo general y principal que posee el siguiente PG es el de, a modo de experimento, realizar un falso documental que logre plasmar el impacto y el poder de manipulación que tiene la red social *Instagram* hoy en día gracias a las aplicaciones móviles de retoque. De esta forma dejar en evidencia el artificio en el cual nos encontramos inmersos los usuarios.

Para llevar adelante lo expuesto en el párrafo anterior, será necesario valerse de objetivos secundarios tales como: investigar acerca de la red social *Instagram*, analizar sus características principales, para así identificar las aplicaciones móviles que usan los jóvenes hoy en día para retocar sus fotografías y videos. Evaluar la necesidad de los usuarios de subir fotos adulteradas y comprender las características principales del falso documental como subgénero para así llevar adelante la pre producción, rodaje y post producción de dicha pieza audiovisual.

La creación de aplicaciones móviles con el fin de mejorar, retocar y perfeccionar fotografías sin necesidad de conocimiento previo posibilitó que se pierda el concepto de foto original,

virgen, libre de modificaciones y manipulaciones. El contenido subido en las redes sociales se encuentra, la mayoría de las veces, manipulado. A menudo se pasa por alto el hecho de que se manipula la realidad en nuestras propias vidas, una imagen es quizás uno de los objetos con más capas y más contradictorio que se ve a nuestro alrededor. Representa la realidad, pero también la falsedad. La red facilita el acceso a la información y al conocimiento al mismo tiempo que erosiona la privacidad, la identidad y hasta la naturaleza de la realidad, produce un universo nómada y extraterritorial. El universo virtual es un espacio en el que casi todo es inestable y a partir de esas verdades inestables se construyen identidades igualmente inestables.

A partir de lo escrito hasta el momento surge la necesidad de contextualizar la temática en base a los Proyectos de Grado ya realizados y publicados en la Universidad de Palermo. Para ello se investigaron y relevaron ciertos antecedentes institucionales que se pueden vincular al siguiente proyecto ya que utilizan como estructura base la imagen digital, adulteración y retoque de estas mismas pero también, se encuentran aquellos trabajos que analizan y estudian el género de cine documental.

En primera instancia se puede tomar el Proyecto de Grado de Arce, F. (2018), titulado *Posfotografía. Cambios al paradigma fotográfico en la era digital*, el autor analiza conceptos ligados a la fotografía como son valores de la memoria, documento, verdad e identidad, y cómo hoy se ven desplazados por una cultura visual que privilegia la acumulación, manipulación, circulación y apropiación de las imágenes. Se conecta con el PG en tanto ambos analizan la fotografía en la era digital y pone en jaque la idea de verdad absoluta y testimonio de la imagen.

Asimismo se encuentra el Proyecto de Grado de Colombo, S. (2012), cuyo título es *La desconfianza latente. Credibilidad de la imagen en la era de photoshop*. El proyecto analiza la invención de la fotografía digital y el surgimiento de internet y cómo esto logró que se multiplicasen las posibilidades de manipulación y de difusión de las imágenes. Los avances en el área de la informática permitieron la creación de aplicaciones destinadas a la manipulación y distorsión de fotografías a un amplio público. La facilidad de uso de estas

aplicaciones simplificaron ampliamente los procesos que anteriormente requerían de muchas horas de trabajo y dedicación y de mano calificada para llevarla a cabo. Se relaciona con el PG ya que busca reflexionar acerca de la aparición de fotografías trucadas y manipuladas en los medios de comunicación y así intentar responder preguntas acerca de la credibilidad de la imagen y el dote de verdad que le otorga el espectador en la actualidad.

Otro Proyecto de Grado que aborda y plantea una propuesta relacionada con el cine documental es el de González, C. (2017) titulado *Técnicas cinematográficas. Propuesta de emprendimiento audiovisual y su carpeta de trabajo bajo la perspectiva de las nuevas tecnologías*. Concientiza sobre el crecimiento que actualmente sobrelleva el documental fuera de las fronteras cinematográficas, posicionándolo como el nuevo favorito, desplazando así la ficción. Analiza la diferencia de los géneros documental y ficción ya que ambos comparten técnicas audiovisuales, lo cual promueve una convivencia entre géneros. La importancia que posee el realizador de dicho documental ya que la mejor herramienta es el punto de vista del cual se parte. La relación que existe entre ambos proyectos es que ambos se proponen investigar acerca del género documental y la delgada línea entre realidad y ficción para poder, una vez informados, desarrollar y filmar un film de este género.

Por otro lado se encuentra el PG de Willaerts, M. (2017) titulado, *El documental social y su impacto persuasivo. En busca de la identificación*, investiga sobre los elementos más significativos a la hora de realizar un documental y así cumplir con el objetivo planteado. Detecta una de las características principales de dicho género el cual consiste en la ambición y el deseo por el cambio, ante un hecho que afecta a la sociedad. Ambos trabajos tratan el género documental e identifican las características más importantes de dicho género, para así poder generar una pieza que impacte y movilice al espectador.

Córdoba, A. (2016) realiza un trabajo titulado *El retoque fotográfico. Herramienta discursiva contemporánea*. En este trabajo, la autora analiza el retoque fotográfico y cómo esta técnica se usa desde el surgimiento de la fotografía, y ha ido mutando y perfeccionándose hasta llegar a lo que hoy se conoce como Photoshop. Analiza imágenes de los fotógrafos David LaChapelle y Marcos López, en las cuales se puede observar la plasticidad que adquieren sus fotografías,

creando así una nueva imagen. Se relaciona con el proyecto en tanto ambos desarrollan el tema del retoque fotográfico en la actualidad, su proceso y los tipos de retoques existentes y cómo desde una misma fotografía se puede crear otra completamente diferente.

Luego se encuentra el PG de Wong, R. (2013), quien titula su trabajo *Retoque fotográfico en tiempos modernos. Naturalizar lo artificial*. Toma como referencia la manipulación de imágenes digitales las cuales se encuentran omnipresentes en grandes urbes como la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a vista de todo el público sin discriminación alguna. Investiga con el fin de analizar y observar las consecuencias sociales y culturales que originan las imágenes de figuras humanas intervenidas digitalmente. El autor hace hincapié en la elaboración de los diferentes mensajes creados a través de el retoque digital de imágenes. La relación entre ambos trabajos radica en que ambos buscan establecer lo dañino que puede ser para las personas las imágenes digitales modificadas y retocadas que se encuentran a la vista de grandes públicos y las consecuencias sociales y personales que esto puede llegar a traer a cada individuo.

El PG de Álvarez, D. (2018) titulado, *Imperios mediáticos. El cine social de Pino Solanas: hacia un proyecto audiovisual*. El autor profundiza sobre la historia del documental para así definir un proyecto audiovisual. Va desde lo particular de este género, comprendiendo sus características e historia, haciendo un repaso de los subgéneros que la componen y culminando con una propuesta de autor sobre la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. Dicho trabajo se relaciona con el proyecto de grado en tanto ambos buscan desarrollar un proyecto audiovisual propio basado en el género documental y a su vez analizar las características del mismo para poder llevarlo a cabo. Otro Proyecto de Grado es el de Marinelli, C. (2013) realiza el proyecto *Corresponsales de la realidad. La tecnología como herramienta social en la Argentina post crisis*. Analiza el rol de los corresponsales de la realidad, jóvenes que sin tener la enseñanza académica para crear sentido a un conjunto de imágenes, muestran la realidad de la sociedad a través del lente de una cámara. Investiga acerca de los mundos interactivos que se crearon dentro de Internet, que permitieron que durante los últimos años, niños, adolescentes y adultos comenzará a relacionarse con estos

nuevos medios y a exponerse frente a aquellos cibernautas que se encuentran en la misma realidad virtual, generando una cadena de espectadores. La relación entre ambos proyectos se encuentra en que los dos analizan la idea de documental desde todas sus perspectivas, desde la producción, realización, y postproducción. Las formas de hacer cine documental han cambiado y la idea de que cualquiera puede filmar, tomar fotos, y retratar la realidad hoy en día llega de la mano del boom tecnológico del siglo XXI.

El Proyecto de Lozano, V. (2011) titulado *Documental social. En busca de la concientización de fenómenos humanos*. Desarrolla los pasos necesarios para la producción de un documental. Crea un documento teórico a partir de la selección de artículos sobre este género, y así determinar aspectos relevantes sobre el tema, como su historia, estructura, estética, su nivel de acercamiento a las personas, sus objetivos como pieza audiovisual, características; así como también algunas nociones que fueron importantes en el momento de la producción del documental *Los pibes del Playón*. Se relaciona con el proyecto de grado ya que ambos desarrollan el género del documental, su historia, características y formas de producción para poder llevar a cabo un proyecto audiovisual.

El último PG tomado como antecedente es el de López, D. (2016) llamado, *Seres fotográficos. Digitalización y cultura de masas*. En dicho trabajo, el autor toma tres pilares fundamentales: la fotografía, la digitalización y la cultura de masas. Hoy muchas personas registran su cotidianidad a través de cámaras digitales y *smartphones*. Vivimos en una sociedad con sobreproducción de imágenes, en donde Internet actúa como un universo virtual convirtiéndose en un lugar de hiperdepósito visual y de conexión continua, donde las imágenes parecen fluir en un tiempo infinito y un espacio irreal. La relación entre ambos proyectos se encuentra en que se analiza no sólo las características principales de la fotografía digital sino que también su impacto en la sociedad en la era de sobreproducción de imágenes. Se analiza y plantea el abandono de la concepción de la fotografía como espejo de lo real.

En lo que respecta a los antecedentes generales, encontrados por fuera de la institución, como parte del estado del arte, a grandes rasgos, se puede decir que uno de los proyectos

más relevantes es el de la organización *Ditch the Label*. Se trata de una fundación internacional que lucha contra el *bullying*. Para la campaña realizada en el año 2017, se asociaron con la marca de indumentaria femenina inglesa, *Boohoo*, y elaboraron un video titulado *¿Estás viviendo una mentira en Instagram?*. El video busca generar conciencia acerca de cómo los usuarios son culpables de alterar un poco la verdad de sus vidas en las redes sociales, y por lo tanto exponer algunas de las situaciones más comunes en donde la gente miente y lo que busca es constantemente satisfacer a los demás usuarios virtuales. Un video que busca generar conciencia acerca de lo que vemos y consumimos a través de internet y de esta forma evidenciar la gran problemática de dejarnos definir por números de me gusta y seguidores.

El PG se encuentra organizado a partir de cinco capítulos que se irán desarrollando de lo general hacia lo específico, para finalizar con las conclusiones abordadas acerca de lo expuesto en los párrafos anteriores.

En el primer capítulo se desarrolla el surgimiento del cine documental. Se inicia a través de un breve recorrido histórico para comprender cómo es que se funda este género, para luego entender las diferentes formas y modalidades de representación propuestas por los pioneros de este género. A su vez, se analizan los conceptos de realidad y ficción para concluir con el género elegido para la pieza audiovisual final, el falso documental. Se analizan sus características, estructura y método de realización y de esta forma tener las herramientas necesarias para elaborar la el video final como parte del objetivo principal.

El segundo capítulo tiene como temática, la imagen digital en la actualidad. Se comienza por la fotografía digital, sus principales características y diferencias a la fotografía analógica para luego comprender el auge masivo de esta misma con la llegada de los dispositivos móviles. Asimismo, se analiza el uso y masivo y a la vez personal del *smartphone* y cómo este permitió la expansión de la imagen dentro de un sinfín de pantallas, como también contribuyó con la libre intervención tanto de la imagen como los videos. Se hace un recorrido sobre cómo las herramientas dentro de los teléfonos inteligentes, como las aplicaciones móviles de retoque,

le brindaron la posibilidad al usuario de retocar de manera sencilla y en segundos, su captura original.

En el tercer capítulo, se aborda el fenómeno de Instagram, desde entender el funcionamiento de la aplicación número uno de fotografía hoy en día, sus características y las opciones que le brinda a los usuarios, como también investigar sobre la necesidad constante de compartir fotos ideales por parte de los usuarios. La obsesión por la estética y lo perfecto por sobre todo lo demás y cómo a raíz de la abundante oferta de aplicaciones de edición, los usuarios retocan y modifican sus fotos y videos compartiendo fragmentos adulterados de sus vidas y hasta en algunos casos, generando un doble discurso y ficcionando sus realidades cotidianas.

Ya en el cuarto capítulo, se comenzará a adentrarse en la temática del capítulo final. Esto quiere decir que tiene como objetivo enmarcar y contextualizar el estado de situación actual para luego elaborar las conclusiones. Se lleva a cabo un análisis observacional de las aplicaciones gratuitas de edición que forman parte del ranking Top 30 de aplicaciones gratuitas de retoque y edición del *Apple Store*. Con la información y el análisis obtenido, dichas aplicaciones serán trasladadas y utilizadas en el proceso de elaboración de la pieza audiovisual.

El quinto y último capítulo expone el aporte significativo del PG. Se concluye con la carpeta de creación del video a realizarse, de género falso documental el cual se planteó como objetivo principal. Para iniciar con la preparación del proyecto, se desarrollan las tres fases del mismo, la preproducción, rodaje y postproducción. En este capítulo se utiliza la información recolectada y analizada a lo largo de los capítulos anteriores, especialmente las características y estructura del falso documental, como el trabajo de campo realizado en el cuarto capítulo, en donde se mencionan las aplicaciones que se van a usar para desarrollar el engaño a través de la red social *Instagram*.

El siguiente PG busca generar conciencia acerca de las mentiras ocultas y manipuladas que se pueden encontrar tanto en los videos como en las fotografías de la aplicación *Instagram*. La digitalización de la imagen y el auge de los dispositivos móviles trajeron consigo la posibilidad de un retoque sin experiencia y un uso masivo de la cámara. La mayoría de las

personas saben que las fotografías son manipulados pero a menudo pasan por alto el hecho de que se manipula la realidad de la vida de cada uno, una imagen es quizás uno de los objetos con más capas y más contradictorio que podemos ver a nuestro alrededor. Representa la realidad, pero también la falsedad. Es tecnología, pero también una forma de arte. El proyecto propone probar qué tan común y fácil es distorsionar la realidad y cómo nosotros mismos somos lo que filtramos y manipulamos y ficcionamos lo que mostramos de nosotros mismos en las redes sociales.

Capítulo 1. El cine documental y falso documental

Desde la creación del cine, la imagen en movimiento ha explorado los diferentes géneros cinematográficos, sus características y posibilidades. El género es un esquema básico, una estructura que da forma y configura la pieza audiovisual a realizarse. Su división genérica más básica consiste entre el cine de ficción y el de no ficción, también conocido como el documental. A continuación, se realizará un breve recorrido histórico sobre el nacimiento del cine documental, como también las diversas posturas acerca del modo de realización y abordaje según los primeros documentalistas. A su vez, se analizan las características principales del género para poder comprender el surgimiento del falso documental, sus particularidades y los aspectos que lo diferencian de su antecesor. Entender la estructura, características principales y formas de realización del falso documental, brindará las herramientas y los conocimientos necesarios para llevar a cabo la realización de esta pieza audiovisual.

1.1. Breve recorrido histórico

El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Louis y Auguste Lumière, proyectaron en el Salón Indio del Gran Café de París, su primer película, la cual mostraba la salida de obreros de una fábrica en Lyon. El éxito fue gracias al invento de ambos hermanos conocido como el cinematógrafo, una máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento. Dicho aparato consistía en una caja de madera con un objetivo y una película perforada de 35 milímetros, la cual se hacía rodar mediante una manivela para así poder tomar fotografías instantáneas que componían una secuencia y luego se proyectaban ante un público. Desde esta primera proyección masiva de apenas unos pocos segundos, el cine no hizo más que crecer y evolucionar. Se daba a conocer al mundo por primera vez, el cine como espectáculo y a su vez sentó las bases de un lenguaje cinematográfico propio. Los aparatos de registro fueron mutando y modificándose a medida que los descubrimientos tecnológicos avanzaban a pasos agigantados. Se crearon los diferentes géneros, que brindan una estructura y etiqueta fundamental para construir las películas.

Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos (...) y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual. (Jameson, 1994, p.9).

Como menciona el autor, todas las películas forman parte de un género y cada género posee características muy claras que lo hacen diferenciarse de otros. El cine documental nace como un género cinematográfico. Como bien indica su nombre busca documentar una realidad existente. La forma de representar la realidad y el mundo, significa acercarse a un terreno de conceptos opuestos. Desde sus inicios, el documental se vio acompañado de ideas que lo caracterizaron y tildaron como un género que muestra lo que no es ficción, lo que no es irreal, lo que no es engaño, entendiéndolo como un género audiovisual puramente objetivo. Conceptos que hasta hoy en día se encuentran en pleno debate. Se trata de una discusión, que aún continúa, sobre la forma de representación del mundo que hace el arte audiovisual a través de su técnica y lenguaje.

A continuación, se pretenderá hacer un breve recorrido por la historia del cine documental comenzando desde su nacimiento y así recorrer algunas de las posturas y percepciones de los realizadores que fueron pioneros en este género.

Dziga Vertov, nació en 1896 y es considerado uno de los grandes documentalistas en la historia del cine. Fue el primer cineasta que teorizó sobre el cine de tipo documental. Fue un artista muy comprometido con la revolución soviética por lo que en 1918 es nombrado editor del Noticiero Cinematográficos Semanal del nuevo poder de los soviets, donde allí conoce a Lev Kuleshov, uno de los pioneros del cine ruso. A principios de 1920, Vértov junto con varios jóvenes cineastas fundó un grupo llamado Kinoks, Cine Ojo, el cual elaboró una nueva concepción del cine documental. Los fundamentos de este cine principalmente consistía en rechazar los tradicionales elementos del cine como el guión y la participación de actores profesionales. Para Dziga Vertov, la cámara cinematográfica podía registrar sin prejuicios, sin consideraciones estéticas superfluas el mundo tal como realmente era. Podía, capturar el mundo en su totalidad y organizar el caos visual en un coherente sistema objetivo de cuadros. Vertov (1921) explica el porqué del nombre Cine Ojo, ya que se refiere al contacto directo del

ojo de la cámara con el evento filmado, proporcionando así una realidad verdadera. En otras palabras, rechaza de lleno todos los elementos del cine convencional, y su objetivo era captar la verdad cinematográfica que no podía ser percibida a simple vista por el ojo humano. Una de las obras más famosas de Vertov en la cual expresó toda su creatividad es *El hombre de la cámara*, estrenada en 1929. Supuso una revolución. Fiel a su ideología, el objetivo de la cámara es el ojo que todo lo ve.

La cámara se encuentra en el cielo, en los hogares, en lugares aparentemente imposibles para un ser humano; es omnipresente y omnipotente, y llega a grabar al propio 'hombre de la cámara' en su recorrido por las calles de la ciudad; ella es la protagonista. (Reszka, 2013, párr 4).

La cámara en esta película tiene nula intervención en la acción que se desarrolla frente a ella. Se trata de un *film* que expone la cotidianeidad de diferentes personas, pero sin una conexión coherente. Es un encadenamiento de planos en donde la cámara puede observar todo, sin involucrarse. La cámara capta la espontaneidad no planificada de las personas.

Al mismo tiempo, pero al otro lado del océano, el estadounidense Robert J. Flaherty desarrolló en 1922 su primera obra documental llamada *Nanook, el esquimal*. Nanook significa oso polar en las lenguas Inuit provenientes de los pueblos que habitan en la Antártida. Allí se trasladó el director Flaherty, en la soledad del hielo y la blancura para filmar a un grupo de esquimales y así convertirse en el padre del documental.

El película se centra en la vida cotidiana de una familia esquimal, su adaptación al medio, sus costumbres y cultura. El director muestra fotogénicos paisajes del ártico y las hazañas a las que sobrevive Nanuk y su familia. Los hechos representados en la obra audiovisual como la caza de una enorme morsa con una lanza, la construcción de un iglú nuevo cada noche, el desollamiento de una foca y la posibilidad de comer carne cruda, son algunas de las situaciones exóticas que plantea el *film*, que para la época, sin la invención de la televisión o internet eran completamente fuera de lo común y novedosas ya que a sociedad de aquellos años no estaba acostumbrada a visualizar este tipo de contenido.

Luego de dos años de filmar y recolectar material, Flaherty comenzó con el proceso de montaje y edición de la película. Su dedicación por la familia esquimal terminaría en tragedia,

ya que, por un cigarrillo prendido en la sala de edición, se quemaron más de diez mil metros de celuloide destruyendo la gran parte del trabajo recolectado en los últimos años. El poco material que se había salvado, según el propio director, carecía de un hilo conductor. Dada la trágica situación, Flaherty decide emprender un nuevo viaje hacia la Antártida, pero esta vez con el objetivo de dedicarse de lleno a un solo personaje, a un solo esquimal y de esta forma centrarse en retratar lo dura y riesgosa que es su vida cotidiana en todo sentido, desde la busca de alimento, su hogar, el clima y los animales salvajes, pero también cómo este personaje se relaciona y vive con su familia.

Este largometraje ha sido motivo de varios debates en cuanto a la objetividad del realizador debido a su intervención en la comunidad esquimal y dado el hecho de la quema del material fílmico, se pone en duda la veracidad de los hechos y se cuestiona una posible manipulación y preparación previa de las nuevas tomas. Pese a la controversia que generó el *film*, este obtuvo un notable éxito en su estreno ya que lo que lo hacía novedoso era el uso de recursos dramáticos para añadir tensión y dramatismo en la vida cotidiana de Nanook. La fama entorno a la película permitió que se desarrollara un nuevo género que hasta ese entonces estaba bajo la sombra de la ficción.

El escocés John Grierson en el año 1926, es quien acuña por primera vez el término documental con su célebre frase escrita en un periódico de la época, con respecto al *film Moana* de Robert Flaherty, "El documental no es más que el tratamiento creativo de la realidad". Estas palabras escritas el 8 de febrero de 1926 son sin duda una de las citas más memorables del cine documental. Grierson veía al documental como una herramienta de cambio social. Su interés radicaba en tratar temas sobre la cotidianeidad de la sociedad y los efectos injustos del capitalismo sobre ella. Busca reivindicar una nueva categoría cinematográfica en la cual se presta principal atención a los acontecimientos y las injusticias cotidianas. Al mismo tiempo, representar dichos temas con materiales realistas, registrando de forma natural con la cámara y no recreado las situaciones en un estudio. "El documental habrá de filmar la escena viva y el relato vivo. Creemos que el actor original (o nativo) y la escena original (o nativa) son las mejores guías para una interpretación cinematográfica del

mundo moderno". (Grierson, 1932, p.141). El cineasta deja en evidencia su postura al tipo de cine que se proponía realizar, dejando de lado la filmación preparada y guionada en estudio para adentrarse en la vida y los problemas de personas comunes y corrientes.

En 1930 realizó la cinta que se puede considerar como su obra maestra, *Drifters*. Esta muestra las tareas y el trabajo diario de unos pescadores en el mar del norte de Gran Bretaña. La conquista de este se encuentra en reinterpretar el trabajo de los pescadores para ceder protagonismo a los misterios de la vida y el fondo marino. Esta película abre el paso hacia un nuevo cine documental el cual aspiraba encontrarse con una realidad más cercana a la sociedad, tratando temas educativos y sociales y así poder generar un discurso consciente y reflexivo.

1.2. Diferentes modalidades de representación

Cada documentalista planteado anteriormente tiene una postura teórica en cuanto a la concepción y realización del cine documental. Sin embargo, fue el documentalista americano, Bill Nichols (1997), quien acuñó diferentes tipos de categorías de abordaje documental. Lo que hizo el teórico, fue agrupar ciertas convenciones y propiedades recurrentes a fin de poder establecer una serie de características en común entre los *films* documentales y así clasificarlos en lo que él llama, las cuatro modalidades de representación.

Según Nichols (1997), hay cuatro modalidades de representación: expositiva, de observación, interactiva y reflexiva. En base a patrones organizativos, estructura las películas documentales en relación a ciertas características formales, diferentes estilos de realización y prácticas materiales.

En primer lugar, la modalidad expositiva, se asocia al documental más clásico. La función de las imágenes es la de ilustrar el argumento que se desea transmitir. Se trata de una modalidad más bien retórica, dirigida directamente al espectador, a través de los usos de títulos de texto o locuciones que guían la imagen. Los intertítulos son utilizados para explicitar lo acontecido o introducir al espectador lo que se mostrará en la próxima escena. A su vez, con el recurso de la voz en off y el montaje, se plasma la intención del realizador respecto a un determinado

tema y de esta forma no sólo movilizar al espectador, sino que también persuadirlo. Si lo que quiere el director es transmitir información, esta es la modalidad más adecuada para hacerlo.

El espectador de documentales de la modalidad expositiva suele albergar la expectativa de que se desplegará ante él un mundo racional en lo que respecta al establecimiento de una conexión lógica causa/efecto entre secuencias y sucesos. Las imágenes o frases recurrentes funcionan como estribillos clásicos, que subrayan puntos temáticos o sus connotaciones emocionales ocultas. (Nichols, 1997, p. 71).

La segunda modalidad, la de observación, se caracteriza, tal como designa su nombre, por observar. La particularidad principal de este tipo de modalidad es la nula intervención del realizador. La cámara busca captar lo cotidiano, una realidad histórica que refleje, que sea testimonio de acontecimientos reales, lejos de representaciones y puestas en escena ficticias. Se trata de una observación espontánea y directa de la realidad. Esta modalidad permite que el realizador registre la realidad sin involucrarse con las personas que tiene enfrente, o como Bill Nichols (1997) llama actores sociales. A su vez, el autor argumenta que esta modalidad utiliza el montaje como recurso de impresión temporal original, dejando de lado el montaje como construcción de ritmo y marco temporal. El uso de elementos que nublen la idea de observación y registro directo de la realidad como lo son las voces en off, la música extradiegética, los intertítulos y las entrevistas quedan anuladas. Por el contrario, el uso de sonido sincrónico y tomas de larga duración se vuelven cotidianas en este tipo de modalidad. Se busca representar la realidad lo más fielmente posible, por lo tanto los largos tiempos de silencio que evocan tiempo muerto son correctos, ya que forman parte de la cotidianeidad de la vida.

El cine de observación ofrece al espectador una oportunidad de echar un vistazo y oír casi por casualidad un retazo de la experiencia vivida de otras personas, de encontrar sentido a los ritmos característicos de la vida cotidiana, de ver los colores, las formas y las relaciones espaciales entre las personas y sus posesiones. (Nichols, 1997, p.76).

La tercera modalidad, la interactiva, o también conocida como participativa, muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado. El director se convierte en investigador y entra en un terreno desconocido, participa y se involucra en la vida de los demás generando, de esta forma, una experiencia directa y profunda sin intermediarios. Al estar el director en contacto directo con los actores sociales, surgen diferentes estilos de entrevista y técnicas de

intervención que le permiten al realizador participar de una manera mucho más activa y presenciar en primera persona los acontecimientos que quiere narrar en su discurso. Se genera una nueva modalidad de interacción entre dos personas, que en las modalidades anteriores parecía ser inexistente. Este acercamiento e intervención por parte de quien realiza el documental generó posturas tanto a favor como en contra y surgieron disputas acerca de los límites éticos de la activa participación del director.

La presencia percibida del realizador como centro de atención para los actores sociales, así como para el espectador, deriva en un énfasis en el acto de recogida de información o construcción de conocimiento, el proceso de interpretación social e histórica y el efecto del encuentro entre personas y realizadores cuando esta experiencia puede alterar la vida de todos los que se vean implicados en ella. (Nichols, 1997, p.84).

Por último, como cuarta modalidad se encuentra la reflexiva. Según Bill Nichols (1997), se trata de la modalidad más introspectiva. Utiliza muchos de los recursos de otros tipos de documental, pero los lleva hasta el límite, para que la atención del espectador se centre tanto sobre el recurso como sobre el efecto. Se produce un cambio en cuanto a las particularidades de esta modalidad. La modalidad reflexiva, se centra en el cómo se hace referencia al mundo histórico. Se enfoca más que nada en la relación entre el realizador y quien mira la obra, y no se hace hincapié entre el realizador y el sujeto a filmar. De esta forma, el autor analiza cómo se modifica la posición del realizador en el *film*, convirtiéndose en un ser que connota autoridad y deja atrás su carácter de participante y observador, característico de las modalidades anteriores. En esta modalidad, se pretende detener la ambigüedad entre la ficción y el documental, tomando al documental como un reflejo de la realidad, una representación ficcionada, que no es más que un recorte. Brinda la posibilidad de desvincularse de los límites impuestos por modos antiguos y de esta forma abrir camino a discursos y técnicas audiovisuales nuevas que antes eran rechazadas.

Hasta aquí, se han mencionado las cuatro modalidades propuestas por el documentalista Bill Nichols. Sin embargo, es el propio autor quien defiende la idea de que existe la posibilidad de hibridaciones entre una y otras.

Estas modalidades han estado potencialmente disponibles desde los inicios de la historia del cine. Cada modalidad ha tenido un periodo de predominio en regiones o países determinados, pero las modalidades también tienden a combinarse y alterarse dentro de películas determinadas. Los enfoques más antiguos no desaparecen; siguen formando parte de una exploración ininterrumpida de la forma en relación con el objetivo social. (Nichols, 1997, p. 67).

Hoy en día, es común que las fronteras y barreras de cada una de las modalidades, se difuminen y en algunos casos se superpongan. Cada modalidad con sus respectivas características se relaciona con otra así dan lugar a la creación de nuevas formas de afrontar el universo audiovisual. Aferrarse rígidamente a las particularidades de cada modalidad sin posibilidad alguna de conexión entre ellas, sería no permitir que el género documental como tal evolucione.

1.3. La delgada línea entre realidad y ficción

La creación e imaginación de historias siempre ha acompañado al ser humano. Partiendo de los mitos, las leyendas hasta las producciones literarias más antiguas son prueba de la necesidad humana de crear historias. Toda historia o narración posee, fundamentalmente, la presencia de personajes que llevan adelante acciones en un determinado lugar y tiempo. La ficción siempre tendrá su referente y se basará en algún elemento de la realidad. Pero para poder crear, como analiza Aristóteles en el capítulo XXIV de *La Poética*, necesita moverse dentro del concepto de la verosimilitud. Sin ella, el pacto ficcional entre lo que se muestra y el espectador se rompería. Para Aristóteles, lo verosímil es todo aquello que los hombres aceptan como probable, y entre esas cosas puede haber algunas que sean imposibles en el mundo real. Frente a esta idea, lo ilógico o irracional es imposible. En otras palabras, la verosimilitud puede entenderse como la credibilidad de la obra, por lo tanto los hechos que la componen deben ser creíbles para los espectadores.

Determinar una línea clara que separe la realidad de la ficción en el género documental manteniendo la verosimilitud sigue siendo un debate que posee posturas diferentes y que no se encuentra aún resuelta.

Uno de los principales problemas del documental es que siempre remite al otro campo, al de la ficción. De hecho, no es más que a partir de ella, de su ausencia o de su demanda, que el documental impone su definición. O bien ejerce resistencias a la ficción novelesca en aras a una supuesta objetividad o bien la demanda para escapar al lado meramente didáctico que subyace en su etimología. (Domènec, 2001, p.p. 91- 92).

Lo que el autor plantea al pensar en documental es que se lo tiende, por un lado, a diferenciarlo y por otro lado a asociarlo con su opuesto, la ficción. Sin la ficción no se hubiese creado o surgido la necesidad de un nuevo género como lo es el documental, ya que gracias a ella y a la necesidad de desvincularse se empieza a gestar una nueva forma de hacer cine. La incansable búsqueda de la frontera divisoria entre la realidad y la ficción en el documental se ha convertido en casi una utopía. Por un lado, se encuentra la realidad objetiva y cruda, lo que es, por otro lado, una realidad basada y construida en base a distintas realidades, más la imaginación del hombre. Desde los inicios del documental, se lo dotó con la función de ser un testigo fiel y directo de la realidad. La cámara reproducía una mimesis y la más perfecta del mundo, el documental era conocido y concebido en sus inicios, como una pieza audiovisual objetiva. Sin embargo, son varios los teóricos y realizadores que difieren de esta postura. “El documental lleva implícito un punto de vista difícilmente desligable del resultado, el autor imprime un sello, una intención y construye la realidad a su antojo mediante una serie de técnicas”. (Romera, s/f, párr.11). Lo que la autora Romera analiza es que, por más de que se esté realizando un documental, este tipo de género audiovisual va a estar siempre teñido por la subjetividad de su realizador. El posicionamiento de la cámara, el ángulo, el tipo de plano, son decisiones por parte del director, que implican dejar de lado y recortar lo que se va a ver de lo que no dentro de una realidad a retratar. Además, existe un acuerdo previo al comienzo de rodaje de la pieza, la preproducción, en donde se define una situación o un hecho puntual que se va a registrar y la forma en que se va a abordar.

Otro documentalista que se suma al debate en torno de si el género documental pertenece al campo de la ficción o al de la no ficción es Antonio Weinrichter (2004), quien argumenta que el documental siempre esta anclado al lado de la ficción, ya que lo considera como una representación de la realidad bajo el ojo de quien lo realiza.

La concepción misma del cine documental parte de una doble presunción ciertamente problemática: se define, en primer lugar, por oposición al cine de ficción y, en segundo lugar, como una representación de la realidad. Es una formulación tan simple como aparentemente irrefutable, pero contiene ya las semillas del pecado original de una práctica que no podrá cubrir nunca la distancia que existe entre la realidad y una adecuada representación de la misma, pues toda forma de representación incurrirá siempre por definición a estrategias que acercarán la película del lado de la ficción, con lo que se invalida la primera presunción. (Weinrichter, 2004, p.15).

Asimismo, el realizador Bill Nichols (1997), analiza que sí existe una diferencia sustancial entre el documental y la ficción.

Los documentales nos dirigen hacia el mundo, pero también siguen siendo textos. Por tanto comparten todas las implicaciones concomitantes del estatus construido, formal e ideológicamente modulado, de la ficción. El documental se diferencia, sin embargo en que nos pide que lo consideremos como una representación del mundo histórico en vez de como una semejanza o imitación del mismo (...) Los documentales, por tanto, no difieren de las ficciones en su construcción como textos sino en las representaciones que hacen. (Nichols, 1997, p.153).

El autor plantea la idea de que lo que diferencia la ficción del documental, es que este último busca realizar una representación histórica del mundo, a diferencia de la ficción, la cual él considera que busca imitar de manera semejante y fidedigna al mundo tal cual es. La oposición entre ambos conceptos concluida por el autor radica en la forma que los dos llevan a cabo la representación de la realidad.

Otra visión del tema la aporta Carl Plantinga (1998), quien sugiere que la diferencia clave entre documental y ficción son las obligaciones éticas que debe tener el realizador y que, en la construcción de personajes ficticios dejan de existir. Esto radica en que, a la hora de realizar un documental, se tiene que tener sumo respeto y cuidado por el actor social que se tiene enfrente y la situación que se va a tratar. El tipo y modo de involucración por parte del director con el actor responden a un código ético y moral, sin embargo, el autor menciona que cuando se trata de una ficción, esta ética hacia el personaje deja de existir. Al tratarse de una ficción pensada y elaborada con fines no documentales la responsabilidad del director con el actor, para Plantinga, no es la misma.

Se pueden encontrar gran cantidad de posturas e ideas acerca de este tema, pero lo cierto es que, en medio de este interminable debate entre realidad y ficción, comienza a gestarse un formato que ponen más aún en duda estos conceptos. Formatos que desafían las fronteras

entre lo real y lo ficticio. Manifestaciones de la hibridación del cine postmoderno, en donde la realidad se disfraza de ficción y viceversa. En medio de este contexto, es donde nace el falso documental.

1.4. Características y estructura del falso documental

Con el nacimiento del video en los años setenta, muchos cineastas empezaron a experimentar y descubrir las infinitas posibilidades audiovisuales disponibles. Esto dio lugar a una etapa de gran entusiasmo por crear nuevos programas, series, documentales y películas en las cuales se cuestionase los formatos tradicionales y las reglas establecidas de cada medio y los diferentes géneros. Comienza lo que se conoce como la hibridación de medios, donde las líneas de cada uno se difuminan y abren paso a la mezcla de contenidos. Esto dio lugar a que se desarrollara una nueva forma cinematográfica, en la cual los medios puros son una excepción. Los géneros comienzan a nutrirse de otros géneros para así dar lugar a nuevas categorías audiovisuales. En este contexto es donde nacerá oficialmente el falso documental, un subgénero híbrido de la ficción y el documental, el cual tiene la capacidad de impregnarse de las técnicas de los documentales clásicos y se vale de ellas para engañar al espectador. El falso documental se convierte pues en una de las manifestaciones más evidentes de la crisis audiovisual de la posmodernidad, en la que la realidad desaparece bajo construcciones ficcionales.

Los llamados «falsos documentales» constituyen un grupo de textos en los que se utilizan como recursos narrativos y de puesta en escena una serie de códigos que comúnmente identificamos como de no-ficción. La imitación, el simulacro, la apropiación, etc, son sus características pero también lo son la ironía, la parodia, la crítica y la reflexión. El documental de ficción no pretende ser un documental falso sino activar los mismos mecanismos de construcción y lectura que desarrolla un documental al uso, insertando una serie de elementos que lo señalen como lo que es: una historia inventada. (Ligero, 2015, p.7).

En otras palabras, se considera falso documental a toda aquella obra audiovisual que se aparente estilísticamente al género documental para hacer creer al espectador la veracidad de un acontecimiento, un personaje o una situación de naturaleza falsa. Cabe destacar que el falso documental no existiría sin el documental y su estatus de representación de la realidad,

es por esto que el falso documental tiene la capacidad de extraer las técnicas empleadas por el documental clásico y valerse de ellas para engañar y confundir al espectador, ofreciéndole una artificial y enmascarada verdad. Se podría decir que el falso documental es en el fondo una obra cinematográfica de ficción y que en cuestiones de forma aparenta ser un documental. Lo que caracteriza al falso documental es que se presentan personajes y situaciones inventadas como si fuesen verdaderas y su único objetivo es hacer creer al espectador que todo lo que está observando es una representación de la realidad. Por lo tanto, lo fundamental en un falso documental no es tanto en sí la realidad, pero si la verosimilitud. Para que todo este artificio no se desvele de forma instantánea al espectador, las mentiras disfrazadas que se le muestran deben estar camufladas en un contexto y marco verdadero y reconocible, es decir que al espectador le resulten familiares y así no descubra la falsedad. "Para que cualquier falsificación funcione, necesita guardar un sustrato de realidad, si no, el anclaje a la ficción resultará muy evidente y lastrará la apariencia del documental" (García, 2004, p.138). Se convierte así casi en un juego en el que la ficción se disfraza de realidad . Si bien el falso documental es un género relativamente nuevo, en el mundo audiovisual es conocido con diferentes terminologías según autores que lo fueron estudiando. Por ejemplo, el documentalista y escritor Carl Plantinga (1998) emplea el término pseudo documental, Fernando De Felipe (2009) utiliza simulación en vez de falsificación, mientras que Antonio Weinrichter (2004) y Bill Nichols (1997) usan indistintamente mockumentary, falso documental o fake. Jane Roscoe y Carig Hight (2001) hablan de *mockumentary*, entendiendo la palabra *mock* como mofa o burla. Otros como el realizador Josetxo Cerdán (2005) apuestan por el término fake. Para cada autor, este tipo de subgénero documental posee un nombre, sin embargo, todos hacen referencia al mismo concepto que es la idea de falsedad, mentira o burla. Los términos más utilizados y conocidos tanto por la industria cinematográfica como los espectadores son falso documental y fake y se busca ironizar constantemente sobre los propios procesos constructivos de la pieza hasta el punto de confundir al espectador. Es posible clasificar al falso documental según el impacto que se quiere generar en el público. De esta forma, Jane Roscoe y Craig Hight (2001) proponen tres modalidades de clasificación.

Estas son: En primer lugar, la parodia, la cual busca satirizar e ironizar algún aspecto cultural. En segundo lugar, la crítica y la falsificación que se caracteriza por criticar hechos y prácticas mediáticas y por último la desconstrucción, la cual busca deconstruir y desmontar características típicas del género documental.

Cualquiera de estas tres formas de catalogar este subgénero, mantienen un aspecto en común: tergiversar la realidad y confundir al espectador en cuanto a la naturaleza de las imágenes ya sea para denunciar, criticar, burlar o desmantelar algún hecho o acontecimiento. Las sensaciones de engaño, indignación, sorpresa, humor o desesperación que producen los falsos documentales en el espectador provienen de esta confusión, de tener que descifrar la credibilidad de diversos hechos que se presentan como reales pero que el espectador termina descubriendo que son falsos, pura ficción.

En lo que sí coincide la película llamada fake, falso documental o mockumentary es en su insistencia en retratar los medios de comunicación ofreciendo un retrato subversivo que demuestra que los medios construyen realidades. El falso documental está empeñado en documentar la mentira de los medios y también en aprovechar la brecha abierta en el posdocumental donde la frontera entre realidad y ficción es más que borrosa. (Ligero, 2015, p.7).

El falso documental puede ser hasta una burla hacia como menciona Ligero, a los medios de comunicación y sus constantes manipulaciones de la información, como también parodiar la objetividad y los rasgos esenciales del género documental. Es el director quien, a través de todas las herramientas audiovisuales y estilísticas que tiene a su disposición, lleva a que el espectador, escena tras escena, piense que la obra que está presenciando posee hechos reales y verídicos. Pero también, la función del director es que esta postura y pensamiento inicial cambien hacia el final de la obra o por lo menos generen un impacto de confusión. Este subgénero requiere de audiencias con una capacidad especial de reflexión para poner en jaque la credibilidad de las imágenes y la información que están visualizando en una pantalla, que en el fondo es un engaño.

Al momento de realizar un falso documental hay que tener en cuenta que se está otorgando una estética y una narrativa a una historia ficticia. El realizador es consciente de esta falsificación y posee recursos audiovisuales como el sonido, la cámara, el arte y la edición

como elementos manipuladores de las imágenes que se encuentran a su servicio para continuar con un engaño creíble. Algunas de las herramientas que utilizan los falsos documentales en su camino hacia la mentira son: un guión cerrado, como en toda obra cinematográfica, el falso documental parte de un guión creado con anterioridad. Los acontecimientos que suceden en la realidad no condicionan el guión como ocurre en el género documental, que generalmente sufre transformaciones y no es definitivo. El guión es la estructura narrativa de la cual se parte y resulta imprescindible que desde el primer instante resulte verosímil con hechos supuestamente reales. Otra de las herramientas es la utilización de escenografía. Cualquiera sea la intención de la obra, desde engañar, hacer reír, emocionar o reflexionar, el escenario en un falso documental no debe dejar rastros de la artificialidad de su construcción. Los espacios, ya sea en una película, un documental, una serie televisiva, son los lugares donde por un lado se lleva a cabo la acción por parte de los personajes y por el otro ubican al espectador dentro de un espacio y tiempo. El espacio donde transcurre la acción es uno de los principales componentes de verosimilitud, el cual el espectador tomará como referencia.

Como parte de la escenografía se incluye el vestuario, maquillaje y utilería, aspectos que también colaboran con la sensación de realismo y coherencia, excluyendo todo indicio de artificialidad. La utilización de la voz en off es otro recurso importante ya que se la suele identificar como una de las características principales de la no ficción. El uso de entrevistas otorga información y cierta autoridad a lo que cuenta la obra. El falso documental puede simular entrevistas donde los actores fingen ser testigos o expertos de temas o situaciones vividas. Hoy en día, la edición brinda un sin fin de posibilidades de manipulación sobre el material filmado, desde efectos especiales, color, texturas de la imagen y el sonido, son algunos de los recursos que posee el director para tramar su discurso ficticio. Por último, la falsa intertextualidad, como sugiere Alberto N. García (2006) busca llenar los espacios de forma inteligente y plausible, inventando referencias de autores y citas de obras inexistentes para que se refuerce la mentira.

La difusa frontera entre la realidad y la ficción constituye un terreno fértil para sembrar imágenes sospechosas. Por eso, a la posmodernidad audiovisual le gusta la falsificación, que se alimenta del estilo, la credibilidad y las estrategias retóricas del documental y los informativos televisivos para manipular al espectador y obligarle a que se cuestione si lo que está viendo es verdad o mentira. (García, 2006, p.p. 316-317).

El fake propone reflexionar acerca de los límites de la representación, la credibilidad de la imagen y su carácter mentiroso y manipulable. Se trata de un formato que aparenta y simula ser un documental, ya que toma elementos característicos del mismo, pero que, sin embargo, no es más que una ficción pensada y producida. Este género refleja la crisis en la cual se ve sometida la imagen en la actualidad. Una era de desconfianza latente, de cuestionamiento y sospecha constante de lo que se ve. La línea divisoria entre realidad y ficción se encuentra más borrosa que nunca dando lugar al surgimiento de nuevos formatos híbridos. El auge de la tecnología digital posibilitó la realización de la falsificación y el engaño realista en imágenes y videos, generando una crisis en lo que es verídico y en lo que no, pero especialmente en cuestionar la realidad que nos muestran los diferentes medios de comunicación y cómo se evidencia una crisis en cuanto al realismo y la representación de los acontecimientos.

Capítulo 2. La imagen en la era de los dispositivos móviles

Antes del surgimiento de la tecnología digital, la imagen fotográfica o fílmica poseía un alto estatuto de credibilidad. Servía como documento y testimonio. Con la llegada de las nuevas tecnologías digitales, esta idea de verdad absoluta se fue derrumbando, al punto de entender a la imagen como un medio de potencial falsificación. La imagen digital comienza a ocupar un lugar central en la vida de las personas ya que la oferta de estas es infinita. Nos invaden las imágenes en cualquier lugar y momento. En parte este bombardeo de contenido se debe al libre acceso tanto de consumir como de capturar fotografías. Las cámaras fotográficas incorporadas a los nuevos teléfonos inteligentes, posibilitan el gran caudal de imágenes a nuestro alrededor. A su vez, este pequeño dispositivo brinda la opción de realizar diferentes acciones como registrar, editar, difundir y compartir el contenido en tan solo un soporte. Acciones que requerían de diferentes instrumentos años anteriores, se redujeron a tan solo uno aparato. Esta situación, aumentó la posibilidad de intervenir una imagen en tan solo pocos segundos, desencadenando el uso y la creación masiva de aplicaciones móviles de retoque para que los mismos usuarios editen sus capturas. Sin la necesidad de experiencia o conocimiento alguno de edición, se generó una nueva cultura de manipulación fotográfica, derribando absolutamente el concepto de realidad fidedigna.

2.1. Características de la fotografía digital

Si la segunda mitad del siglo XIX y la primera del XX pertenecen a la fotografía análoga, a partir de la segunda mitad del siglo XX, y lo que ha transcurrido del XXI, pertenecen al dominio de la fotografía e imagen digital. La cámara fotográfica digital funciona de la misma manera que una analógica. Continúa con el principio de cámara oscura, lo que se modifica en este caso, es que se reemplaza el soporte de celulosa por un sensor digital que reacciona a la incidencia de la luz por medio de impulsos eléctricos. En otras palabras, la cámara continúa teniendo su respectivo objetivo, obturador y diafragma, sin embargo, en lugar de proyectar la imagen sobre un negativo, como se mencionó anteriormente, el celuloide, se proyecta sobre un sensor conocido como CCD, siglas en término inglés que se entienden por dispositivo de

carga acoplada. El mecanismo sería el siguiente: la luz atraviesa el objeto, y entra en la máquina fotográfica a través del objetivo, de allí pasa a plasmarse sobre el sensor CCD, cuya función está en descomponer la luz reflejada por el objeto en colores rojos, verdes y azules, colores básicos de la edición digital. La cualidad principal de este sensor consiste en capturar la imagen en forma de bits. Un bit es una unidad de medición que forma parte del sistema de numeración binario. El resultante de todo este proceso, que se lleva a cabo en pocos segundos, es una imagen digital. Esta imagen está formada por píxeles. Se puede definir un pixel como la unidad mínima en color que forma parte de la imagen digital, ya sea de una fotografía, un fotograma de un video o un gráfico. A mayor cantidad de píxeles, mayor es la cantidad de color registrada en la imagen por lo tanto mayor es la calidad.

La digitalización no solo modificó la forma en que se obtiene una imagen sino que también contribuyó con la democratización de esta. El proceso de fotografía analógica y el trabajo de revelado en el laboratorio eran profesiones o actividades que no estaban al alcance de todas las personas de la sociedad. Solo quienes decidían estudiar, interiorizarse y verdaderamente conocer el método eran quienes accedían a este mundo. La llegada de las nuevas tecnologías, posibilitó una realidad más accesible al público a la hora de tomar fotografías o realizar videos. Se democratizó a la imagen y se instaló en la sociedad la idea de que cualquier individuo puede hacerlo. Dentro de esta facilidad, no se puede dejar de lados dos aspectos importantes que ayudaron con este auge y popularidad de la imagen digital. Por un lado la instantaneidad, esta posibilidad de capturar y ver la imagen inmediatamente y si es deseado imprimir la imagen sobre papel en cuestión de minutos, y por el otro lado, la posibilidad de copiar la imagen de manera ilimitada. Estos dos aspectos de la tecnología digital son sumamente importantes para comprender lo que se desarrollará a continuación. El individuo tiene la posibilidad de tomar una foto en cualquier lugar y momento y a la vez no solo poder verla inmediatamente, lo que brinda la posibilidad de volver a tomar la foto si el sujeto lo desea, sino que también compartirla y enviarla para que sea vista y esté al alcance de todas las personas. La fotografía en la actualidad hace de la imagen casi una mercancía pública. La imagen digital a diferencia de la química, manifiesta un cambio en cuanto al espacio y tiempo.

Los conceptos de autoría, originalidad, verosimilitud, producción y consumo se ven alterados.

La imagen se adentra en un panorama de cambio, en donde conceptos e ideas establecidas y afianzadas por mucho tiempo, se ven modificadas.

De este modo, queda puesta en evidencia su doble naturaleza: por un lado, su carácter fotográfico, en cuanto al modo en que se forma la imagen (partiendo de la luz reflejada en una escena real y utilizando la cámara óptica), y, por otro, su carácter de imagen formada por pixels, infinitamente manipulable y combinable con otros tipos de imagen de naturaleza digital. (Munárriz, 2000, p.60).

Lo que el autor plantea es la idea de que con la llegada de los dispositivos tecnológicos y la digitalización, ya no se puede concebir a la fotografía como una sola cosa, una simple acción de seleccionar un fragmento de la realidad, encuadrarlo, disparar y listo, es mucho más complejo que eso. El resultado de esta acción, es una imagen digital formada por píxeles, que posibilita su vista instantánea como su copia infinita pero a su vez, su intervención. No se puede negar la posibilidad que trajo consigo la imagen digital de poder manipular e intervenir una imagen infinitas veces y esto forma parte, como menciona el autor, de la doble naturaleza de la imagen en la actualidad. La imagen deja de tener un territorio específico. En un instante la imagen puede estar en muchos sitios a la vez siendo consumida por diferentes personas al mismo tiempo y en otro momento, desaparecer a voluntad si se apaga una pantalla, dejando de existir visualmente.

“La postfotografía es la fotografía de la era electrónica que ya no intenta reflejar el mundo sino que se encierra en sí misma para explorar las posibilidades de un medio liberado de la responsabilidad de señalar la realidad” (Mirzoeff, 2003, p.122). Como menciona el autor, ya no solo hay una modificación en la forma en que se consigue capturar una imagen, el cambio va mucho más allá. Se empieza a considerar a la fotografía como un medio libre, dispuesto a sufrir una metamorfosis y así reinventarse. Dejar atrás el aspecto que solía caracterizarla, ser testimonio fiel, para adentrarse en un nuevo juego de concepciones y posibilidades.

La llegada de la digitalización, permitió dos transformaciones en el campo cultural de la fotografía. Por un lado logró difuminar la división existente entre la práctica profesional, *amateur* y casera, brindando la posibilidad de que cualquiera pueda tomar una fotografía. Asimismo, al ser más sencillo capturar una imagen y todo lo que conlleva su proceso, los

contextos en los cuales se tomaban fotografías cambiaron. Antes se realizaba en momentos específicos, utilizando la imagen como testimonio y objeto de memoria, como podían ser eventos familiares, celebraciones y viajes. Esto se trasladó a situaciones cotidianas que pueden darse en cualquier lugar y momento del día, independientemente de la ocasión que sea. Lo que generó un cambio rotundo de paradigma en el cual todo se ha vuelto fotografiable. La imagen formada a través de bits generó una revolución fotográfica, en la cual no solo cambian las técnicas de producción de una imagen, sino que también el valor que se le otorga a esta. La idea de testimonio de la realidad se abandona para centrarse en los nuevos aspectos y posibilidades de esta. Una imagen dispuesta a modificarse constantemente, ser consumida de diferentes formas y permitir su alteración sin dejar rastro ni evidencia.

2.2. Manipulación de la imagen en la actualidad

Los efectos de trucaje y manipulación no son un invento puro y exclusivo de la digitalización. Existen desde la invención de la fotografía, y se han ido mejorando y perfeccionando a lo largo de los años. El suavizado de arrugas, perfeccionamiento de la piel, adelgazamiento, adición y sustracción de personas o elementos de una escena, mejoras en la luz, contrastes, brillos y sombras, montajes artísticos entre otros, eran aspectos que se modificaban en las imágenes mediante mecanismos manuales trabajados sobre el negativo o varios negativos superpuestos. Pero al irrumpir las nuevas tecnologías la imagen cambia. Los medios mutaron y el ciclo de una imagen no es el mismo que hace cien años. Hoy en día el ciclo digital completo, a veces no llega ni a plasmarse en papel, continúa reproduciéndose y modificándose a través de equipos electrónicos. La cámara captura una instantánea, que se codifica automáticamente en un formato de código binario, generando una imagen integrada por miles de píxeles. Es desde el propio soporte, ya sea una cámara fotográfica o un teléfono móvil que comienza a ser retocada, recortada o redimensionada. Aquí es donde comienza el ciclo sin fin de la fotografía intervenida.

Esta transformación de la imagen fotográfica a información, mapa de bits, tiene serias implicaciones en la concepción de la fotografía como fidedigna de la realidad. El receptor de

la imagen, ya no se encuentra frente a un producto terminado, sino más bien tiene ante sus ojos un producto dinámico que puede ser intervenido por él mismo o por cualquier cantidad de receptores de ese momento en adelante. La fotografía no es más un producto estático, es ahora un objeto cambiante que, con cada alteración, se aleja más y más del referente. Esta imagen dinámica pierde, a medida que va siendo intervenida por el receptor, su anclaje con la realidad.

La manipulación es, al contrario, la esencia, es decir la regla, de la foto digital. Ahora bien, esta posibilidad de no haber sido, esencial a la imagen fotográfica digital, da miedo porque esa imagen, al mismo tiempo que es infinitamente manipulable, sigue siendo una foto, conserva en ella algo del eso ha sido, y la posibilidad de distinguir lo verdadero de lo falso disminuye a medida que aumentan las de someterla a un tratamiento digital. (Stiegler, 1998, p.185).

El concepto principal o la esencia de la foto fue cambiando y mutando a lo largo de los años. Como menciona el sociólogo Philippe Dubois (1986) la imagen fotográfica a sufrido diversas concepciones a lo largo de la historia, muchos la han entendido como un espejo, una mimesis y la más perfecta del mundo, otros consideran a la fotografía como una transformación de la realidad, una simple interpretación o un análisis. Otros la han considerado como una huella de un real, que simboliza la idea de una conexión física entre la imagen y su referente. Hoy en día, por el contrario de estas tres definiciones propuestas, el autor citado anteriormente, Bernard Stiegler, expone un nuevo aspecto relacionado a cuál es la esencia de la fotografía en la actualidad. Para él, se trata de la manipulación y cómo esta nueva propiedad de la imagen, derriba o contradice dos de las características mencionadas anteriormente. Es decir, si la cualidad de la imagen es la manipulación, ya no se puede considerarla como un testimonio verídico y absoluto de la realidad. Tampoco podemos anclarnos en que sea una huella de un real, es decir del referente fotografiado, por que una de las posibilidades que maneja la manipulación y el retoque es este poder de retocar y modificar lo que se tiene enfrente. Por lo tanto, la única de las tres opciones mencionadas por Dubois que más se asemeja a la propuesta por Stiegler es la de transformación de la realidad. Modificar la realidad que se retrató, manipular la realidad existente para así crear una diferente. Pensar que la esencia pura de la foto digital, es la manipulación y la no verdad y que a medida que más se

la interviene más se aleja de su anclaje al mundo real abre así un campo fértil de concepciones falsas y mentiras constantes por parte de quien retoca la imagen peor también de quien la consume.

En definitiva, se puede crear otra realidad. Se produce entonces una ruptura entre lo fotográfico y lo digital ya que este nuevo medio transforma nuestra idea sobre la realidad, conocimiento y verdad. Se accede al mundo del simulacro y de la simulación virtual donde empieza a cuestionarse la presencia del mundo material sobre el de la imagen: lo considerado verdad en la era fotográfica se desvanece para incurrir en una arenosa, por compleja, distinción entre lo real y lo imaginario. (Molano, 2004, p.6).

Al modificar y alterar una imagen, se entra en un terreno en donde definir que es verdad y que no es casi imposible. La imagen sufre entonces, desfiguraciones como transfiguraciones y se lleva en cada capa que se retoca una parte de la realidad y de la verdad. Las infinitas alteraciones de una imagen no pueden desligarse de la incondicional voluntad de la persona que lleva a cabo esta acción. Por lo tanto, la manipulación fotográfica es una ventana abierta a un mundo del simulacro, de la simulación y apariencias creado y planeado por una persona y que esto inevitablemente produce un quiebre entre lo que es real, lo que no, y lo que es peor, como menciona la autora Molano, imaginario. Como se mencionó anteriormente, si bien la imagen analógica podía ser intervenida con agentes externos a ella, lo digital supone un retoque incluso antes de ser concebida. Previo a la captura, se puede programar la cámara digital, los teléfonos móviles o incluso las computadoras, de cierta forma para que la imagen se efectúe de una manera específica, desde con un filtro, una modificación en el brillo, saturación, color, entre otros aspectos. Por lo tanto, predeterminedar y programar la cámara previo al disparo ya supone una variante diferente y una modificación en el acto de la composición de la imagen. Si bien se puede modificar de antemano el dispositivo, fue la postproducción, es decir, la posibilidad de retocar digitalmente una imagen después de la toma, lo que abrió las puertas a la manipulación masiva de las imágenes.

El uso masivo del retoque, la intervención y el perfeccionamiento de la imagen se intensifica con la llegada de los teléfonos inteligentes que se encuentran al alcance de todos, creando un ciclo sin fin de imágenes dinámicas con capacidad de ser intervenidas miles de veces por uno o más usuarios sin perder su calidad original. La imagen postmoderna brinda la posibilidad

de ser capturada, postproducida, difundida y compartida en internet a través de un dispositivo móvil que acompaña al individuo a donde quiera que vaya.

2.3. El smartphone, objeto masivo y personal

A diferencia de lo que muchas personas creen, el inglés Alexander Graham Bell no fue quien inventó el teléfono. Este dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir conversaciones por medio de señales eléctricas de un lugar a otro, fue desarrollado por Antonio Meucci en 1960 y él mismo bautizó su invento como el teletrófono. Lo que realizó Bell, fue simplemente patentar el dispositivo pero no inventarlo. La compañía de telefonía Bell, fue la encargada de dar los primeros pasos en la implantación del teléfono como medio de comunicación de masas a escala internacional. Desde este momento hasta la actualidad, los avances tecnológicos posibilitaron la evolución del dispositivo en cuanto a las posibilidades de comunicación como también el diseño del mismo aparato.

El desarrollo del teléfono fijo dio lugar a la creación de lo que se llama teléfono móvil. Un dispositivo de comunicación, generalmente con un tamaño reducido, que cumple la misma función que cualquier teléfono fijo de línea. Su rasgo característico principal es que se trata de un dispositivo que se puede trasladar de un lugar a otro y es inalámbrico, en otras palabras esto significa que las llamadas realizadas, no dependen de ningún terminal fijo y no requieren de ningún tipo de cableado para llevar a cabo la conexión de la red telefónica. Este aparato puede realizar llamadas de un teléfono móvil a otro y a su vez brinda un nuevo servicio, mandar mensajes escritos cortos de un teléfono a otro.

La constante búsqueda de progreso y transformación de dicho aparato, hace que el teléfono móvil también progrese hasta llegar a lo que hoy se conoce como *smartphone*. De terminología inglés, se entiende por *smart*: inteligente y *phone*: de teléfono. Este teléfono inteligente se basa en otro dispositivo, la agenda electrónica, conocida también como PDA, asistente digital personal. Un aparato que cumplía la función de agenda electrónica, poseía una pantalla que se manejaba con un lápiz pequeño y la persona podía acceder a su correo electrónico, agenda de contactos, números de teléfonos, entre otras funciones. Por lo tanto,

el teléfono inteligente se basa en la fusión del teléfono móvil con la agenda electrónica. Se combinan estos dos aparatos y sus funciones en un único dispositivo, que a su vez, posee características propias.

Soportan más funciones que un teléfono común, entre estas la de gestor de correo electrónico, funcionalidad completa de organizador personal y suelen estar pensados para acceder de manera continua a internet. Actualmente se añade la posibilidad de descargar aplicaciones mediante la conexión inalámbrica. (Morillo, 2010, p.19).

El *smartphone* no es solo un celular para comunicarse telefónicamente con alguien, brinda la posibilidad de estar siempre conectados a un red inalámbrica de internet, lo que posibilita una conexión constante. Operaciones que antes solo se podían realizar a través de una computadora, ahora pueden ser efectuadas a través del mismo *smartphone*. Este nuevo dispositivo permite articular tres modos de expresión, lo oral, lo escrito y lo visual en un mismo aparato, convirtiéndose de esta forma en un centro de comunicación e información constante.

Asimismo, este dispositivo tiene grandes capacidades multimedia ya que poseen cámaras digitales de alta resolución que brindan la posibilidad de tomar fotografías y videos. Se desarrolló una interfaz capaz de permitir al individuo descargar aplicaciones que facilitan, ayudan y entretienen su día a día. Por lo tanto, ya la función principal de comunicar se ve distorsionada un poco con las grandes posibilidades y herramientas que posee el teléfono inteligente. Con la llegada de la tecnología digital y el desarrollo de internet, el proceso de producir y compartir fotografías, se modificó durante los últimos años del siglo XX. Antes el esquema se basaba en: tomar la foto, luego revelarla e imprimirla sobre un papel y una vez finalizado este proceso con la fotografía en mano, se la incorporaba a un álbum o se la colocaba en un portarretratos para que sea compartida y visualizada por la propia familia o visitas en el hogar. Este proceso sufrió algunas modificaciones que facilitaron y acortaron el proceso mencionado anteriormente. Hoy en día, se toma la foto, esta se guarda automáticamente en el teléfono celular del individuo, se la puede editar digitalmente para luego publicarla en alguna red social online o simplemente guardarla en el carrete del teléfono. Asimismo, en cuestión de segundos, se puede compartir la imagen con los contactos que se desee. Este dispositivo móvil con pantalla táctil, que en cuanto a diseño, ya nada se parece a

los teléfonos móviles antiguos, se convierte casi en una célula más del hombre, la cual contiene toda la información personal y privada de un individuo.

El *smartphone*, posee tres características importantes. En primer lugar, la movilidad. La persona dueña del teléfono puede desplazarse con el dispositivo y seguir conectado. Es un artefacto nómada, es decir portátil, su reducido tamaño permite llevarlo dentro de cualquier bolso, cartera, bolsillo y hasta en la propia mano. En segundo lugar, la ubicuidad, es decir, la capacidad de estar presente en todas partes y al mismo tiempo. Esto se logra con las conexiones inalámbricas. La conexión ubicua permite estar en un lugar físico específico pero a la vez estar virtualmente conectado en uno o varios lugares al mismo tiempo, diferente al lugar que uno se encuentra. En tercer lugar, la personalización. El teléfono móvil es un aparato personal e individual. Si bien muchas personas pueden tener la misma marca de teléfono y determinado modelo, ningún *smartphone* va a ser idéntico a otro. Esto se debe a que cada aparato se encuentra personalizado por su dueño y es él quien elige qué aplicaciones, imágenes, colores, tipografías que se encuentran en su inicio de la pantalla. Es un objeto personal, casi íntimo, que se encuentra seteado y configurado de una forma diferente por cada persona. Por lo tanto, mientras que el teléfono fijo y el teléfono móvil cumplían la función de comunicar puntualmente de un lugar a otro, los *smartphones* continúan comunicando a las personas pero con métodos en que se encuentran en permanente evolución. Ya no se centran únicamente en las llamadas y los mensajes, sino en crear redes y aplicaciones que faciliten la vida y el día a día de cada persona, pero siempre con una única condición, estar en permanente conexión y contacto con el teléfono. Esto genera que el celular se convierte en un elemento complementario a la persona.

Hoy en día cualquiera tiene un teléfono inteligente. Varían las marcas, los modelos y los precios. Algunos son más modernos que otros, pero todos le brindan la posibilidad al usuario de realizar llamadas, enviar mensajes, descargar diferentes aplicaciones y tomar fotografías y videos. El dispositivo se ha vuelto masivo. Es tal la popularidad y la necesidad de ser propietario de un *smartphone*, que ya ni la edad importa. Al hablar de un producto masivo, no es solo en cuanto a la cantidad de dispositivos que se producen industrialmente sino también

a la cantidad de personas en el mundo, de diferentes edades y sexo que poseen uno. Como se mencionó en el subcapítulo anterior, este fenómeno masivo del *smartphone* posibilitó en parte, la democratización de la imagen. El libre acceso a ella, la libre manipulación e intervención, pero sobretodo, la libertad de tomar una fotografía o un video en cualquier momento y lugar. Diego Levis (2007) utiliza el término telenético para describir a las personas hoy en día, las cuales viven inmersas en el uso y abuso de los teléfonos inteligentes. Son individuos que viven a través de pantallas, que se encuentran en constante contacto con todo tipo de informaciones por medio del uso de aparatos electrónicos. Este ser telenético vive su vida digitalizada junto con otros individuos digitalizados que median su vida a través de una máquina y realizan sus actividades cotidianas desde lugares no fijos y hasta en movimiento. Siempre acompañados a su dispositivo electrónico. Este nuevo concepto y nueva forma de caracterizar al hombre según Levis, se ve posibilitada por la creación del teléfono inteligente, dado que las propiedades que menciona de este nuevo ser, están fuertemente ligadas a las características de este. Se trata de un dispositivo pequeño y trasladable que brinda la opción, todo en uno, facilitando al usuario la creación y edición de la imagen, como también la posibilidad de compartirla a miles de personas. La cámara fotográfica se volvió accesible para todos gracias al auge de los *smartphones*. En consecuencia, como cualquiera puede poseer un celular y a su vez tomar una fotografía o filmar un video con el mismo dispositivo y compartirlo instantáneamente, se produce una sobreproducción de imágenes.

La creación del teléfono inteligente posibilitó que cualquiera pueda tomar una fotografía o un video y a su vez intervenirlos. Todo esto por un lado, sin experiencia y conocimientos previos y por el otro lado realizándolo desde un mismo dispositivo, sin importar el lugar físico donde uno se encuentre. La adhesión de las cámaras fotográficas a los *smartphones* contribuyen al fenómeno masivo de las redes sociales. En el cual el principal objetivo es subir imágenes y videos al perfil de cada usuario. Compartir la vida de uno y formar parte de estas redes es posible gracias a que uno tiene en la palma de su mano, un aparato que sin importar la hora o el lugar le brinda la posibilidad de tomar una fotografía y compartirla. El individuo se convierte

no sólo en el actor de una obra autorreferencial, sino que además monta un personaje dispuesto a exhibirse.

2.4. El retoque a través del celular

Retocar significa corregir, perfeccionar o restaurar algo. El retoque fotográfico suele ser entendido como un estafador, un creador de mentiras. Con la aparición del programa *Adobe Photoshop* en 1990, esta idea de manipulación y falsedad se acentuó aún más. Es el programa de edición de imágenes digitales más popular del mercado. Brinda la posibilidad de retocar la imagen por capas, no solo modificando los valores de brillo, saturación, contraste o color, sino que agregando elementos no existentes a la imagen, creando texturas, tipografías e incluso ilustraciones 3d. Sin embargo, este programa, en su origen, fue pensado exclusivamente para ser usado a través de computadoras. Cualquiera que obtuviese la licencia, pagando a través de la página web de *Adobe* podía acceder a este programa.

Con el desarrollo y el auge de la tecnología móvil esta idea de retocar una imagen únicamente a través del ordenador quedó obsoleta. Como mencionamos anteriormente, el teléfono inteligente abrió las puertas a una democratización de la producción y el consumo de imágenes, por lo tanto, el retoque fotográfico viene incluido y de la mano del celular. Ya no es necesario tomar la foto con un celular o una cámara, bajar la imagen a la computadora y editarla desde allí. Con la aparición de los *smartphones* todas estas acciones llevas a cabo en diferentes soportes, se redujeron a un solo aparato y a la mitad de tiempo empleado para realizar dichas acciones.

En la actualidad hemos culminado un proceso de secularización de la experiencia visual: la imagen deja de ser un dominio de magos, artistas, especialistas o profesionales al servicio de poderes centralizados. Hoy todos producimos imágenes espontáneamente como una forma natural de relacionarnos con los demás, la Posfotografía se erige en un nuevo lenguaje universal. (Fontcuberta, 2011, párr 3).

Como menciona el autor, la idea de que el retoque de la imagen era exclusivo de profesionales, quedó en el olvido. Todos producimos imágenes constantemente y es una forma de vincularnos. Incluso hoy en día cualquiera puede retocar la imagen desde su propio celular. No se necesitan conocimientos previos para poder llevar a cabo las modificaciones

que uno desee. El individuo hace uso de todos los recursos técnicos que le proporciona el dispositivo. Es tan sencillo como tomar una fotografía, y deslizar el dedo por la pantalla para colocarle diferentes filtros, corregir el brillo, saturación, contraste, y hasta en algunos celulares se encuentra la opción de retocar alguna imperfección de la piel. En los inicios de los teléfonos inteligentes, la posibilidad de retocar y editar las imágenes venía incluido dentro de las funciones disponibles de dicho teléfono. Se suele denominar esto como, aplicaciones nativas, aquellas aplicaciones las cuales no necesariamente tienen que estar conectadas a internet para ser utilizadas y vienen programadas directamente con el dispositivo.

A medida que la tecnología móvil se fue desarrollando y evolucionando, se crearon aplicaciones móviles exclusivas para el retoque y la edición de fotos y videos. Se puede definir una aplicación móvil como un software diseñado para ejecutarse en teléfonos inteligentes, tablets y otros dispositivos móviles. Están disponibles a través de plataformas de distribución de aplicaciones, que generalmente son operados por el propietario del sistema operativo de cada teléfono como por ejemplo, Apple Store, Google Play, Windows Phone Store y BlackBerry App World. Las aplicaciones se encuentran inmersas en un mundo de movilidad y evolución permanente. Se gestan a partir de los deseos y las necesidades de la sociedad. Como se mencionó anteriormente, la imagen digital cobra vital importancia a partir del desarrollo de las tecnologías digitales. Su libre acceso, consumo y distribución hizo posible la creación de aplicaciones móviles relacionadas exclusivamente con el retoque de fotografías y videos. Este auge masivo de mejora y corrección, le brindó la posibilidad a esos millones de usuarios que deseaban mejorar el resultado final de sus imágenes con retoques que destaquen lo mejor de estas capturas y al mismo tiempo que escondan lo peor. Esta obsesión masiva por mejorar las fotografías resultó ser aún más sencilla y dinámica con la creación de *apps* disponibles de forma gratuita y de libre acceso desde cualquier teléfono inteligente. Dichas aplicaciones se descargan desde diferentes sistemas operativos, los más conocidos son IOS o Android. Existen también la oferta de aplicaciones de retoque pagas, las cuales a través de un abono mensual, el usuario puede descargarlas y utilizarlas.

Generalmente las principales características que ofrecen estas aplicaciones son las de agregar diferentes filtros. Cada aplicación ofrece una variedad de filtros diseñados exclusivamente para dicha plataforma. A su vez, le brindan la posibilidad al usuario de llevar a cabo infinitas intervenciones sobre la foto o el video. Algunas de ellas son, editar la luz, brillo, saturación, retocar los colores, agregar texturas, girar y recortar la imagen y agregar viñetas. Incluso algunas *apps* se especializan en la edición y el retoque de la apariencia de la piel el cuerpo.

Estas herramientas y características de edición mencionadas anteriormente, son solo algunas de la gran variedad y cantidad de oferta que se encuentra a disposición del usuario. En el capítulo cuatro, se analizará en profundidad las características principales y las herramientas de las aplicaciones de edición más descargadas del 2018 en los sistemas operativos de Google Play y App Store. De esta forma, se podrá establecer una comparación entre ellas y las posibilidades de retoque que le brinda al usuario.

Por primera vez, en un solo dispositivo, confluye tanto la capacidad de recibir contenidos como la posibilidad de crearlos. La fotografía se convirtió en uno de los grandes motores de los nuevos medios convergentes. Un público capaz de capturar una fotografía y a la vez compartirla y editarla de manera instantánea. Hoy en día, las personas conectadas a la red forman una comunidad colectiva que es tanto local como global, íntima pero también pública, que recibe pero también participa.

Con la llegada de las redes sociales, la comunidad colectiva digital aumentó exponencialmente el uso de las aplicaciones de edición ya que, la principal función de estas redes, es la de compartir fotos y videos a través de un perfil. Si bien existe la posibilidad de retocar la imagen desde la misma red social, son muchos los usuarios que eligen editar sus fotos en otras aplicaciones, ya que consideran que les ofrecen mayores herramientas, para luego subirla y compartirlas en diferentes plataformas. El proceso de tomar la fotografía y compartirla se simplificó y aceleró. Hoy en día la red social de fotografía número uno elegida por los usuarios es *Instagram*. Mediante ella, las personas comparten su día a día a través de fotos y videos, que la mayoría de las veces se encuentran adulterados y modificados. Esta

obsesión por arreglar y perfeccionar las imágenes viene de la mano de la gran variedad de aplicaciones disponibles pero a su vez con el uso masivo del *smartphone* que posibilita capturar la imagen, editarla y compartirla todo desde un mismo soporte, en movimiento y en cualquier lado.

Capítulo 3. El fenómeno de Instagram

El uso masivo de los teléfonos inteligentes en la vida cotidiana permitió el desarrollo, apogeo y expansión de las redes sociales. Hoy en día, la red social de fotografía número uno elegida por los usuarios es *Instagram*. Esta plataforma conecta a personas de todo el mundo y a su vez le permite al individuo subir fotos y videos editados a su perfil. *Instagram* es una red virtual que se redefine todo el tiempo, incorporando nuevas novedades, agregando y mejorando funciones continuamente. Se encuentra en una dinámica de perfeccionamiento permanente para brindarle a sus usuarios la mejor experiencia de conexión e interacción posible.

Esta nueva forma tecnológica de relacionarse, domina a gran escala las maneras de construir la identidad de uno mismo como también la forma de interactuar y comunicarse con los demás. A lo largo de este capítulo, se explora el funcionamiento y las características principales de dicha red social, como también los efectos que produce en los usuarios que la utilizan. Se analiza la idea de la doble vida virtual y cómo el usuario teatraliza su vida a través de la pantalla, fragmentando su yo real en diferentes identidades, como también la idea de la vida como espectáculo público dejando atrás y enmascarando el ámbito privado.

3.1. ¿Qué es Instagram?

Instagram nace bajo el concepto de red social, espacios virtuales en los que las personas interactúan entre sí y comparten información e intereses comunes. A medida que estos espacios fueron tomando relevancia en la vida cotidiana de las personas, comenzaron a cumplir otras funciones como son el entretenimiento e incluso una nueva herramienta de trabajo. Esta red social permite compartir fotos y videos mediante el uso de teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras personales. Fue lanzada el seis de octubre de 2010 en la ciudad estadounidense de San Francisco, por dos jóvenes estudiantes de la Universidad de Stanford, Kevin Systrom y Mikey Krieger. La idea de estos dos jóvenes visionarios, era crear una aplicación de fotografía gratuita, que le permitiese a sus usuarios por un lado tomar fotografías y videos desde la aplicación, como también subir a la red imágenes y videos capturados previamente, editarlos y publicarlos con el resto del mundo. Busca conectar a

personas de todo el mundo a través de una misma plataforma, la cual se encuentra disponible para los dispositivos móviles que cuentan con los sistemas operativos Android, IOS y también computadoras con acceso a internet. Al tratarse de una aplicación gratuita, posibilita que la gran mayoría de la población tenga acceso a ella sin restricciones. Asimismo, tampoco es necesario poseer grandes conocimientos de la tecnología para poder usarla, por lo tanto su público es muy amplio y diverso, ya que cualquiera puede hacer uso de ella.

Instagram procede de la palabra *Insta*, instantáneo y la palabra *gram* de telegrama. Dicho nombre hace referencia a la rapidez, una conexión veloz, una puerta que conecta al usuario al resto del mundo en cuestión de segundos. Todo manejado desde un mismo sitio, pero gestionado por diferentes personas en momentos y lugares distintos. A su vez, el nombre de la aplicación hace referencia a la instantaneidad. Esto se encuentra relacionado con lo mencionado anteriormente, pero agrega un factor clave, característico de la aplicación, que radica en lo sencillo e inmediato que se puede editar y embellecer las fotografías y los videos que son subidos en el perfil de cada uno.

El concepto principal de esta red se basa en seleccionar una imagen previo o capturarla en el momento, retocarla y compartirla en el perfil del usuario, a su vez, brinda la posibilidad de reproducir esa misma publicación en otras redes sociales como Facebook y Twitter.

En el ciberespacio podemos hablar, intercambiar ideas y asumir personajes de nuestra propia creación. Tenemos la oportunidad de construir nuevas clases de comunidades, comunidades virtuales, en las que participamos con gente de todo el mundo, gente con la que conversamos diariamente, gente con la que podemos tener una relación bastante íntima pero que puede que nunca conozcamos físicamente.
(Turkle, 1997, p.16).

Instagram crea, como denomina el autor, un ciberespacio de conexiones virtuales, en donde el contacto físico, cara a cara se transforma a un contacto que se reduce a través de una pantalla. Es posible, mediante esta red social, que el usuario pueda entablar conversaciones o incluso tener el conocimiento de lo que hace otra persona mediante únicamente fotos o videos. Se crea una nueva forma de contacto, relación e interacción a través de una aplicación que rompe con lo establecido o considerado normal hasta el momento. *Instagram* generó una revolución dentro de lo que son las aplicaciones móviles. Con los pocos años que lleva en el

mercado, a medida que los usuarios fueron descargándola y registrándose, los servicios ofrecidos por la plataforma fueron evolucionando y perfeccionando. A tal punto que dejó de ser simplemente una aplicación para subir fotografías y videos, y se convirtió en una plataforma que busca compartir experiencias. Experiencias que puedan ser difundidas y consumidas por diferentes usuarios a lo largo de todo el mundo.

3.2. Arquitectura y funcionamiento de esta red

Para formar parte del universo de *Instagram*, el primer paso a seguir, es la creación de una cuenta. Para generar la misma se necesita una cuenta de correo electrónico o ser parte de la comunidad *Facebook*, ya que hoy en día, ambas compañías pertenecen a la misma empresa. Una vez registrado, o vinculada la cuenta de Facebook, se deberá elegir un nombre de usuario y una foto de perfil. El perfil de la cuenta de cada individuo es importante ya que será el sitio donde se encontrarán las fotos y los videos compartidos por los usuarios. Aquí se encuentra toda la información personal. Los elementos que componen esta sección son: el nombre de usuario, la foto de perfil, cantidad de publicaciones, cantidad de seguidos, cantidad de seguidores, una breve descripción, la cual es opcional, publicaciones de fotos y videos en forma de álbum o en forma continua y por último publicaciones en las que otros usuarios han etiquetado a ese perfil. Cada usuario puede elegir si su perfil es público o privado. Los perfiles públicos son aquellos que se encuentran abiertos a todos los usuarios de la red y no requieren aprobación del responsable de la cuenta. En este sentido, quien posea una cuenta con estas características está dispuesto a que cualquier persona pueda ver sus publicaciones, así como dejar comentarios en sus fotos o videos. A diferencia de este, un perfil privado requiere de la aprobación y aceptación del usuario para que otras personas puedan visualizar el contenido de la cuenta.

Luego de que se creó la cuenta y el perfil, el paso siguiente es la búsqueda de amigos. La principal función de esta red social es la de compartir imágenes y videos. Por lo tanto, es necesario tener personas que observen el material que el usuario sube a su perfil. Para conseguir esto, es necesario tener otros usuarios registrados que sigan al perfil. Para

conseguir esto, *Instagram* ofrece dos opciones, por un lado si la cuenta se vinculó con *Facebook*, la aplicación automáticamente sugiere al usuario los amigos de esta red social que también se encuentran registrados en *Instagram*. Por otro lado, se puede encontrar amigos en esta plataforma virtual de manera muy sencilla. Basta con solo introducir el nombre del usuario de la persona que se desea encontrar y hacer click en el botón de su perfil que dice seguir. Inmediatamente al usuario le llegará una notificación con la solicitud.

Para mantener activo el perfil, es necesario que regularmente se suba contenido, por lo tanto el usuario debe comenzar a publicar fotos o videos. Hay dos formas para realizar esto. Es posible registrar una fotografía o un video instantáneamente desde la cámara de *Instagram*, es decir desde la misma aplicación o bien acceder a una imagen o video de la carpeta multimedia del dispositivo móvil de cada uno. Una vez elegido el modo, lo siguiente es igual para ambos métodos, el contenido puede ser editado con opciones que brinda la aplicación para mejorar la fotografía o el video. Existen 23 filtros exclusivos de la aplicación para darle diferentes efectos. Asimismo, se puede retocar la imagen, modificando los valores de brillo, contraste, calidez, color, saturación, luz, sombra y nitidez. De esta forma, se edita de manera manual la imagen y se modifican los aspectos que se desean para así conseguir el acabado perfecto de la imagen que el usuario busca.

Una vez lista la imagen o el video, antes de que se publique, el usuario tiene la opción de escribir un pie o breve descripción, etiquetar a otros usuarios que se encuentran en la foto o el video, agregar la ubicación y compartir la misma publicación en otras redes sociales. Todos estos pasos son opcionales. El paso final es compartir finalmente la publicación en el perfil. A partir de aquí, la imagen entra en un terreno virtual en donde el contenido deja de ser propiedad exclusiva de quien lo publicó. La imagen puede ser guardada por diferentes usuarios, compartida e incluso hasta modificada por otra persona que no sea el propietario.

Seguido de que la imagen es compartida, los usuarios pueden expresar e indicar si les gusta la publicación haciendo click dos veces sobre la misma o mismo dejando un comentario en la parte inferior de la foto o el video. La nueva publicación se mostrará en el inicio de la aplicación. Cualquiera que publique una foto o video, instantáneamente aparecerá en el inicio.

La misma lógica de interacción se repite en las fotos subidas por otros usuarios, debajo de cada foto se puede comentar o dejar un me gusta. *Instagram* además, tiene la opción de mandar mensajes directos. Esta opción permite enviar mensajes, imágenes y publicaciones de *Instagram* a otros usuarios en forma de chat. Actualmente, existe la posibilidad de crear grupos entre varios usuarios para compartir contenidos.

En agosto del 2016, *Instagram* lanzó una nueva propuesta para compartir fotos y videos a la cual denominó, *InstaStory*. Se trata de publicaciones o también conocida por el nombre historias, que permanecen en la red por tan solo 24 horas. Esta característica de historias fugaces, se asemejan a la red social *Snapchat*. Como parte de esta nueva particularidad, las fotos o videos publicados, pueden ser intervenidos con dibujos, trazos, palabras, emojis y hasta filtros que modifican el aspecto de la cara de la persona.

Por 24 horas, el usuario podrá tener conocimiento de las personas que han visualizado su publicación.

Instagram creó una nueva herramienta de comunicación y socialización entre usuarios. La popularidad que tiene, no es solo gracias a sus características y posibilidades sino porque paralelamente se encuentra el auge del uso masivo de los teléfonos inteligentes y sus cámaras digitales. Es en este punto en donde *Instagram* y la fotografía se encuentran. Este cruce de caminos dio lugar a nuevas formas de representación y discursos estéticos, además de convertirse en uno de los elementos más importantes a la hora de la creación de las identidades virtuales. “El protagonista de los intercambios comunicacionales es ese otro cuerpo nuevo, virtualizado, capaz de extrapolar sus antiguos confinamientos espaciales: ese organismo conectado y extendido por las redes teleinformáticas”. (Sibilia, 2005, p.51). Como menciona Sibilia, se genera un cuerpo nuevo virtualizado, diferente al cuerpo real del individuo. Un cuerpo digital en permanente conexión a través de los teléfonos e internet. Dispuesto a exhibir y compartir, mediante imágenes y videos, fracciones adulteradas de la vida real. En una era de hipervisualidad, en donde la imagen tiene más peso que el texto y la propia realidad, los usuarios comparten fotografías de ellos mismos para ser identificados y

reconocidos ante el resto, compartir fragmentos creados de su propia realidad para así dejar una huella de notoriedad ante cientos de millones de usuarios.

3.3. El usuario virtual y la doble vida

La sobreproducción de imágenes, viene de la mano con lo que se ha mencionado en los capítulos anteriores. Por un lado, la facilidad de ser dueño de un teléfono inteligente, el cual posee una cámara digital integrado al dispositivo. Por el otro lado, una conexión veloz a internet para conectarse a diferentes redes sociales o aplicaciones y compartir lo que se ha capturado. En este contexto, resulta que todo es susceptible de ser fotografiado, pero no solo eso, se toman fotografías o videos de fragmentos de la realidad para luego exhibirlos ante un determinado público. En *Instagram*, los usuarios se han obsesionado por capturar y compartir situaciones cotidianas de sus vidas a tal punto que se ha vuelto casi un ritual, una necesidad compulsiva, de documentar lo que se vive para luego editarlo y compartirlo ante miles de personas.

Instagram ha potenciado esta creencia humana de capturar y registrar momentos, los individuos creen tener la necesidad, o incluso la obligación, de que todo el mundo vea lo que se encuentran realizando, con quien están y donde. Lo importante es ser vistos en la red. Que los seguidores virtuales de cada uno estén informados acerca de las actividades del usuario. Mediante una combinación de imágenes y videos, el usuario presenta a sus seguidores, una vida muchas veces idealizada.

En una sociedad tan espectacularizada como la nuestra, no sorprende que las fronteras siempre confusas entre lo real y lo ficcional se hayan desvanecido aún más. El flujo es doble: una esfera contamina a la otra, y la nitidez de ambas definiciones queda comprometida. (Sibilia, 2005, p. 223).

Paula Sibilia (2005) en su libro, *La intimidad como espectáculo*, hace un exhaustivo análisis sobre cómo el hombre en la era digital, a través de las redes sociales, teatraliza su vida. Como si fuese un espectáculo, visto por millones de personas, el individuo monta una obra, basada en apariencias, sobre su realidad. Como menciona la autora, este *show* creado y dirigido por

el usuario, roza la frontera entre lo que es real y lo ficcional. El usuario hace de su vida un espectáculo, que muchas veces, nada tiene que ver con su realidad misma.

Instagram se ha vuelto el nuevo álbum de fotos. Un álbum que refleja la nueva identidad y la nueva vida propuesta y creada por el usuario para sus seguidores. Esta documentación permanente con fotos y videos se asemeja al género autobiográfico, en el cual se crea una nueva identidad, un nuevo yo. Se trata de un yo ideal, un yo diferente al real el cual el usuario quiere presentar al mundo. Con la digitalización y la invención de internet, es posible separar el cuerpo físico, del yo real, es decir, al contrario que en las relaciones cara a cara, donde el cuerpo físico y el contexto social condicionan la percepción de la identidad, con la llegada de las redes sociales, existe la posibilidad de crear un yo virtual, incorporar un anonimato a través de la pantalla y producir diferentes identidades virtuales alternativas.

Ya es una rutina que la mayor parte de la vida social se encuentre mediatizada electrónicamente (o más bien donde la vida social ya se ha transformado en una vida electrónica o cibervida y donde gran parte de la vida social se desarrolla en compañía de una computadora, un ipod o un celular, y solo secundariamente con otros seres de carne y hueso. (Bauman, 2007, p. 13).

El autor plantea la creación de una vida electrónica o cibervida. Conceptos fuertemente ligados al apogeo de las tecnologías digitales. El individuo desarrolla su vida cotidiana a través de estos aparatos tecnológicos, se relaciona con las demás personas a través de ellos. Por medio de pantallas, se accede a un nuevo mundo que deja atrás las relaciones cara a cara, físicas con otras personas, para centrarse y desarrollar nuevas formas de interacción y relación, mediadas por la virtualidad y la tecnología.

El usuario tiene a su disposición, como se mencionó en el capítulo anterior, gran variedad de aplicaciones de retoque gratuitas, para adulterar, embellecer y editar sus imágenes y videos. Es mediante estas imágenes retocadas y la selección cuidadosa de ellas, que la vida cotidiana adquiere características teatrales. El individuo es actor de su obra referencial pero a su vez espectador de otras obras realizadas por otros usuarios.

Se realiza una puesta en escena de la vida, en el cual el individuo acepta el desafío de componer y adaptar diferentes roles y así cumplir con las expectativas de los demás.

Instagram actúa como pantalla de exhibición en la cual la identidad digital, creada especialmente por el usuario, puede ser consumida y observada por los demás. Esta nueva manera de relacionarse ha modificado drásticamente la forma de actuar en la sociedad. Los conceptos de público y privado, una connotación diferente de la amistad, la importancia de ser alguien en la red y la creación de identidades digitales son algunos de los aspectos que la expansión de las redes sociales han logrado a nivel de humanidad.

Nuevas formas de acción e interacción y nuevos tipos de relaciones sociales, formas que son completamente diferentes del tipo de interacción cara a cara que han prevalecido a lo largo de la historia de la humanidad. También provocan una reordenación de las pautas de interacción humana a lo largo del espacio y del tiempo. (Thompson, 1998, p. 116).

Thompson denomina mediáticas a estas nuevas formas de interacción entre las personas. Con estas relaciones mediadas por lo digital, cada individuo decide que mostrar y que no. El individuo se convierte entonces en su propio comunicador. Es decir, tiene el poder de decisión sobre lo que desea comunicar acerca de su historia y su identidad. De esta forma, controlando lo que publica, editando y mejorando lo que muestra de su realidad, teniendo el dominio de decidir que comparte con los demás, crea un doble discurso, una doble vida. Lo que las demás personas ven en Instagram, no es la realidad misma sino una versión mejorada de la misma o incluso hasta una ficción de lo que nos gustaría que fuese nuestra vida. Los jóvenes utilizan la amplia tecnología que tienen a su disposición para construir su identidad a través de actos de simulación de identidades, máscaras y fragmentaciones del yo.

Continuando con lo mencionado anteriormente sobre la creación de diferentes identidades del yo, la autora Paula Sibilia, propone que en Internet se crea un yo triple. Este consiste en la convergencia del autor, el narrador y el personaje. En las redes sociales el usuario construye su vida digital, es autor de su obra autobiográfica. A su vez, construye y monta un personaje el cual es protagonista de la obra. Al mismo tiempo, no sólo construye su propia subjetividad sino que narra la obra pensada, narra la vida de este personaje de ficción creado para encajar, satisfacer y agradar a los demás. *Instagram* crea un mundo repleto de vidas aparentadas y aspiracionales, que pierden su anclaje con la realidad. Escoger determinados ángulos, el tipo de plano a usar, los espacios y la aplicación de filtros para retocar y mejorar, son aspectos

que se encuentran al alcance de todos. Sin necesidad de tener conocimiento previo, cualquiera puede crear este triple yo con estas herramientas. Por lo tanto todos pueden montar un espectáculo de sus vidas.

El fenómeno de la exhibición de la intimidad dice mucho sobre el yo y la vida estructurada como un relato, ya sea escrito, audiovisual o multimedia. Se trata de vidas veneradas y espectacularizadas (...). En estas lógicas centrífugas se registra una curiosidad por el ámbito privado, a medida que los límites de lo que se puede decir y mostrar se van ensanchando, la esfera de la intimidad se exagera bajo la luz de una visibilidad que se desea total. (Sibilia, 2008, p. 41).

El individuo ejecuta su personaje para un amplio público de seguidores. Su escenario es la pantalla. Por medio de fotos, videos e incluso texto, muestra fragmentos de su vida privada e íntima, pero los condiciona, es decir, los prepara para que de cierta forma, encajen con su relato de intimidad previamente establecido. Se cuida la imagen que se muestra de uno. A medida que el usuario comparte hechos y acontecimientos de su vida privada, la intimidad se vuelve de público conocimiento para sus seguidores, quienes a su vez también poseen una identidad virtual. Este espectáculo teatralizado de la vida cotidiana, muestra un ser fragmentado y discontinuo, con múltiples facetas que en un determinado espacio y tiempo realiza una especie de confesión abierta acerca de su vida.

Esta identidad alternativa se crea mediante el uso de imágenes y videos. Con la ayuda de los dispositivos móviles y las aplicaciones de edición, este ritual de presentación individual y validación social se volvió aún más accesible y fácil de llevar a cabo. Las imágenes que el individuo produce, para luego subir y compartir en la red social, ocupan un eje central y fundamental en la relevancia del espectáculo creado. El usuario elige cuidadosamente que foto y que video sube a la red, ya que una vez difundido el material, este puede ser observado, comentado y hasta guardado por miles de personas. Esta idea de ser observado constantemente, por cualquier persona, en cualquier lugar y momento ha fragmentado nuevamente la representación del yo virtual. Es decir, ya no basta únicamente con la creación de un yo digital, sino que es necesario intentar personificar y alcanzar un yo ideal. En otras palabras, la tecnología y la abundante oferta de aplicaciones de retoque, han ayudado en la

creación y producción de un yo idealizado, el cual intenta reflejar y plasmar la perfección en las fotos y videos que el usuario comparte.

3.4. La estética por sobre la realidad

En las nuevas plataformas sociales, la fotografía y la imagen en movimiento tienen un papel fundamental en la presentación de la persona ante los demás usuarios. La imagen que uno ofrece de sí mismo, muchas veces, se encuentra idealizada. Como se analizó anteriormente, el usuario fragmenta su verdadera identidad en las redes sociales, enmascara su yo real, para personificar y llevar adelante a través de su escenario, la pantalla, el yo virtual. A medida que el individuo se involucra y adentra cada vez más en la red, comienza a gestarse la necesidad de transmitir una apariencia perfecta. Es en este momento, en donde surge una nueva división enmascarada del yo, el yo ideal. Este no tiene por qué tener una relación de semejanza con el yo real o con ninguno de los otros fragmentos de la propia personalidad representados por el usuario.

El yo ideal se construye a partir de fragmentos de la realidad física, en algunos casos incluso intentando mantener algunas referencias reales, en otros casos, intentando eliminar todo anclaje con el referente real. A partir de la creación del yo ideal, la imagen que se ofrece de uno mismo, especialmente la imagen corporal, se adentra en un proceso de metamorfosis y de cambio. Se moldea la imagen para que cumpla con las expectativas del yo ideal. La producción fotográfica o la elaboración de un video está orientada a su exhibición en Internet, es decir, se toman imágenes y videos con el fin de que sean compartidos y difundidos. Por lo tanto, todo el proceso de realización, se encuentra teñido con el único objetivo de alcanzar y representar el yo ideal. Para crear esta nueva identidad perfecta, el usuario a través de herramientas de retoque, puede añadir, quitar, modificar y alterar aspectos de su imagen y del espacio en donde se encuentra, que no son de su agrado. El hombre postmoderno entiende la producción fotográfica como un potencial medio de exhibición, circulación e intercambio. Pensando de esta forma, la composición fotográfica se encuentra orientada a

alcanzar y transmitir la perfección, aunque para lograr esto implique modificar y eliminar todos los elementos que el usuario no quiere del referente real físico.

El mundo de las máquinas se ha convertido en un sustituto del mundo real (...) los aparatos que manejamos libremente en otro tiempo comienzan a parecer caparazones pertenecientes al cuerpo humano, como el caparazón perteneciente al cuerpo de una tortuga. (Arendt, 2012, p.177).

La autora Hannah Arendt plantea la idea de que las máquinas modificaron la concepción que se tenía del mundo real y cambiaron la forma en que el hombre se relaciona con la realidad, a tal punto que compara los aparatos electrónicos con caparazones de tortugas. Esta idea de que el ser humano posee un caparazón al igual que el animal, pero un tipo de caparazón digital o eléctrico ayuda a entender la necesidad constante de transmitir el yo ideal. El individuo se encuentra en constante contacto con el dispositivo. Lo lleva con él a cualquier lado y en cualquier momento. No solo sirve como un medio, una ventana al mundo de la conexión y las redes sociales. Este caparazón digital le permite al usuario esconderse tras la pantalla y llevar adelante la personificación de la persona que desee ser y a su vez esconderse de su yo real, para así poder plasmar un yo ideal a través del retoque.

En la era digital, con el auge de los teléfonos inteligentes y las aplicaciones móviles de retoque gratuitas, la verdad ya no se encuentra asociada con la fotografía. Hoy en día es tan sencillo retocar y editar una imagen o un video como capturar el mismo. Los mecanismos y los tiempos de realización se redujeron a segundos, no por nada la interfaz de *Instagram* posee siempre contenido nuevo constantemente. Siempre hay imágenes nuevas que ver, basta con tan solo actualizar el inicio y en pocos segundos lo que el usuario había visualizado desaparece por nuevo contenido. Generalmente, estas publicaciones que se encuentra en el inicio de la aplicación, son de otros usuarios que responden a lo que se mencionó anteriormente, al yo ideal. *Instagram* es el mundo de las apariencias, en donde reina la estética por sobre lo real. El individuo prefiere encarnar el yo ideal, mostrando una belleza perfecta, en algunos casos inexistente o irreal, antes que mostrar al verdadero yo físico. La belleza es un concepto subjetivo, cada individuo posee su opinión acerca de lo que considera bello y feo, sin embargo *Instagram* ha logrado instalar un determinado estereotipo de belleza tanto en hombres y

mujeres. Si bien estos cambian a lo largo de los años, no se puede negar el hecho de que al ser *Instagram* una aplicación mundial, con aproximadamente mil millones de usuarios activos, y estar en constante exhibición y en vistas de todos, el usuario busca esconder y modificar lo que no le agrada de sí mismo. Se ha generando un nuevo código de perfección en la sociedad digital.

La adición de filtros, que por lo corriente de su acción puede percibirse superficialmente, esconde más de una razón tras estas imágenes, que dejan de ser un mero testimonio. Incluso si se tratara de la adición de una capa estética, porque simplemente los filtros se encuentran en la aplicación; esta capa influye en la contemplación final de las imágenes. (Colorado, 2014 p. 221).

El autor menciona cómo agregar filtros a la imagen es crearle una capa estética. Una capa que tiene como objetivo tapar y modificar lo que no se quiere, para así crear una nueva versión, mejorada, de la imagen. El problema radica, en que al llevar adelante estas acciones, la imagen pierde su característica principal, la de testimonio. Deja de ser una representación y se convierte en una de las infinitas versiones posibles. Pierde su anclaje con lo real. Tal y como refleja Anabel Gómez (2013) en su trabajo *La manipulación fotográfica en el fotoperiodismo*, al pensar más estéticamente que éticamente, se quiebra la veracidad de la fotografía. La apariencia y la identidad que el usuario adopta cada vez que sube una foto o un video a *Instagram*, es utilizada para generar un efecto en las miles de personas que observan dicho material, no busca la autenticidad. Así pues, la apariencia y la seducción impactan de manera directa en el modo en que somos considerados por los demás. Por eso, todo el proceso de captura de la imagen y la edición de la misma se piensa desde el inicio como algo estético, no como un acto de reflejar lo correcto o verdadero.

La instantaneidad queda como algo irrelevante o secundario a la hora de subir fotografías. Es más importante para el usuario el aspecto y la estética, ya que esto conlleva a las valoraciones por parte de los seguidores. La busca constante del yo ideal, se alimenta del reconocimiento y la retroalimentación de los seguidores.

Al igual que Narciso con su espejo, la gente que trabaja con computadoras puede enamorarse fácilmente de los mundos que ha construido o de su desempeño en los mundos que otros han creado para ellos. Su adhesión a los mundos simulados afecta las relaciones con el mundo real. (Turkle, 2005, p.88).

La autora Sherry Turkle en la cita anterior, hace mención a lo que son mundos simulados a través de las pantallas. Esta construcción ficticia de la apariencia y de la identidad, no es más que una simulación del propio usuario. El individuo del yo ideal, disfraza su apariencia, la edita, borra, repiensa y premedita antes de comunicarla al mundo. Crea aspiraciones y expectativas tanto en las personas que visualizan el contenido como en uno mismo.

En torno a la fotografía y la creación del yo ideal, se destaca por su popularidad en la actualidad, el fenómeno de la *selfie*, una práctica de autorretrato que fue extendiéndose por las redes sociales, convirtiéndose con la ayuda de los dispositivos móviles en un ritual de presentación individual y validación social. Se denomina *selfie*, término en inglés, que hace referencia a un autorretrato o autofoto, realizada por uno mismo ya sea con un teléfono inteligente, una cámara web o una cámara digital. Se distingue por ser concebida principalmente para que se comparta en las redes sociales. En estas imágenes, la individualidad ocupa el eje central y privilegiado de la producción. La *selfie* “Invita a suponer que la tecnología se ha puesto al servicio del “Yo ideal”, categoría de orden psicológico que tiende a plasmarse en fotografía bajo la forma de una imagen especular, pregnante y seductora” (Canga, 2015, p. 391). Hoy en día, en los anuncios de venta de los *smartphones*, parte de la publicidad se basa en informar acerca de los megapíxeles y la resolución que posee la cámara frontal integrada al dispositivo. De esta forma, como menciona el autor, la tecnología se pone al servicio de la creación del yo ideal. Al tratarse de una autofoto, en la cual la cámara frontal cobra una vital importancia, el individuo tiene absoluto control sobre la producción y la captura de la misma. La persona ocupa el eje central y principal de la foto o el video, en el cual se presenta y expresa de una manera subjetiva. El individuo se enuncia hacia el resto en primera persona, la cámara frontal se vuelve su espejo. Esta exposición no pueda desligarse del concepto del yo ideal. Al tratarse de una imagen subjetiva, el autor de la *selfie*, recorre un exhaustivo camino para encontrar la posición y el espacio perfecto. Hay un pensamiento previo para lograr plasmar en esa foto, el deseo de quien la realiza y a su vez cumplir con la apariencia que se quiere proyectar de uno mismo para los demás. El individuo

sabe que ese autorretrato será compartido y distribuido por las redes sociales, por lo tanto debe estar satisfecho y conforme con el resultado.

La evolución conjunta de los dispositivos móviles, la cultura de Internet y la creación de las redes sociales permitió que el proceso de la toma y la difusión de la imagen se haya acelerado, como también la creación de una nueva manera de fotografiar. La imagen tiende a desplazarse por un sistema de pantallas infinito, accesible a un gran número de usuarios, que consumen, visualizan y a su vez difunden el contenido. La creación de los teléfonos inteligentes y las aplicaciones móviles disponibles para compartir imágenes y videos de uno mismo, contribuyó con los procesos de creación y construcción de las identidades en la red. A partir de aquí, surge la creación por parte de los usuarios de los yo virtuales, los cuales muchas veces no guardan relación de semejanza con nuestro yo real. Con la creación de múltiples identidades digitales, cada uno produce y genera diferentes discursos y representaciones de uno mismo que serán consumidos por otros usuarios virtuales a través de la red. De esta forma, se genera una mentira global digital, en donde todos los usuarios tienen algo que desean esconder de los demás, ya sean aspectos de su propia vida o elementos de su apariencia física. Es tan sencillo y simple de llevar adelante, basta solamente con esconderse tras una pantalla.

Capítulo 4. Aplicaciones móviles gratuitas de edición

En el presente capítulo se comenzará a adentrarse en la búsqueda de información para luego volcarla y utilizarla tanto en el capítulo cinco como en las conclusiones y el falso documental a realizarse. Se plantearán y analizarán, de acuerdo a la observación realizada por la autora del siguiente Proyecto de Grado, las aplicaciones móviles de retoque y edición tanto de fotografía como de video, que de manera gratuita le permiten al usuario modificar y alterar sus capturas originales. Con el fin de alcanzar y cumplir el objetivo principal y general del siguiente proyecto, se ha elaborado un relevamiento y trabajo de campo basado en la observación no participativa. Este mismo, se fundamenta en analizar mediante seis variables los aspectos y características principales del funcionamiento de diez aplicaciones móviles de retoque. Dichas variables son: Slogan de la aplicación, posición, categoría, calificación, filtros y herramientas. La visualización de las aplicaciones fue volcada en un cuadro de doble entrada (Cuerpo C, página 3). Para seleccionar las aplicaciones analizadas, se utilizó un teléfono inteligente de la marca *Apple*. Este *smartphone* funciona con el sistema operativo conocido como IOS. A través del *Apple Store*, el usuario puede descargar las aplicaciones disponibles que desee en su teléfono. La búsqueda y selección en cuestión, se llevó a cabo el día Miércoles 22 de mayo del 2019. Ese día, se observó cuáles aplicaciones se encontraban dentro de la categoría del Top 30 de *apps* gratuitas en la sección de fotografía y video.

Es importante recordar la problemática y el desencadenante de este Proyecto de Grado, el cual parte de la gran cantidad de fotos adulteradas y retocadas que se encuentran compartidas en los perfiles de usuarios en las redes sociales. Esta posibilidad de corregir y editar diferentes aspectos de una captura virgen, sin necesidad de conocimiento previo de herramientas de edición, se encuentra directamente relacionada con la gran oferta de aplicaciones móviles, que de manera muy sencilla y en pocos segundos, le brindan la posibilidad a quien desee de modificar y mejorar aspectos de la foto o el video.

Este relevamiento se llevó a cabo por dos razones. Por un lado para conocer cuáles son concretamente las herramientas y posibilidades de edición que le brindan las principales aplicaciones móviles a los usuarios. Por el otro lado, en base a la información recolectada y

obtenida en dicho análisis, poder aplicar y utilizar estas aplicaciones y sus características de edición en el falso documental a realizarse. Es decir, utilizar estas mismas aplicaciones relevadas a continuación para editar y retocar las fotos y los videos que formarán parte de la pieza audiovisual final. Para poder llevar a cabo esto, se realizó una prueba piloto con fotos y videos pertenecientes a la autora del siguiente Proyecto de Grado, para verificar y atestiguar en primera persona la utilidad de las mismas.

4.1. El top 30 del Apple Store

El Top 30 de aplicaciones gratuitas en la categoría de fotografía y video, es una selección llevada a cabo por la empresa dueña del sistema operativo, en este caso Apple. Los criterios de selección para estas recopilaciones no se encuentran basadas en ningún sistema de votaciones o participación externa a la compañía. Se trata de una combinación de dos factores. Por un lado los votos de los usuarios en el App Store y por el otro la cantidad de descargas que posee cada aplicación. Dicha selección es distinta en la tienda de cada país y se van modificando las posiciones semanalmente según los factores mencionados anteriormente. Asimismo, cabe destacar que dentro de esta categoría, de fotografía y video, el sistema operativo no solo toma en cuenta las *apps* de edición y retoque sino que también las redes sociales que tengan como principal característica compartir fotos y videos. En este caso se tomó como punto de partida para el análisis, el país Argentina, la fecha del 22 de mayo y todas aquellas aplicaciones móviles de edición que no sean una red social como así también aquellas aplicaciones que cumplen con la regla establecida en cuanto a no cobrar el servicio de edición. Se han encontrado aplicaciones que aparecían como gratuitas pero que una vez descargadas tenían un límite de siete días como versión de prueba gratis. Dichas aplicaciones no fueron tomadas en cuenta para el siguiente análisis.

Mencionado esto, la aplicación que lidera la tabla del Top 30 es *Adobe Premiere Rush* que ocupa el puesto tres. Su slogan, crear y compartir videos resume en tan solo tres palabras la principal función de esta misma. Su categoría es únicamente la de edición de video, si bien permite insertar imágenes, estas no pueden ser retocadas dentro del programa, como si los

videos. Posee una calificación alta, 4,7 estrellas de 5, se trata de una de las aplicaciones con mejor valoración por parte del público. Esta aplicación forma parte del paquete de *Adobe Systems*, cuyos programas originalmente estaban pensados para computadoras. Fue tal el auge de los dispositivos móviles, que la empresa creó esos mismos programas en versión para teléfonos inteligentes. Esta una versión reducida y compacta del programa de edición de videos profesional *Adobe Premiere Pro*. En el puesto 5, se encuentra *PicsArt*. Una aplicación que se asemeja mucho, en cuanto a posibilidades de edición, a *Adobe Photoshop* dado que no solo se puede editar fotografías a nivel estético, sino que también brinda la opción de componer diferentes piezas superpuestas, trabajar con capas y llevar a cabo fotomontajes. Su slogan, crear collages, stickers y filtros, resume en breves palabras algunas de las principales opciones que le brinda a los usuarios a la hora de intervenir la imagen. Se trata de una *app* exclusiva de fotografía. Posee también una calificación alta 4,7 estrellas de 5 que viene de la mano con comentarios positivos de usuarios, los cuales ponderan todas las herramientas gratuitas disponibles y la facilidad de su uso. *InShot* ocupa el puesto 11. Su slogan, editar fotos, videos y música también condensa en breves palabras sus principales características. Se encuentra en la posición más alta de valoración de estrellas en este ranking. En comparación con *Adobe Premiere Rush* esta aplicación tiene una interfaz mucho más amigable y sencilla hacia el usuario. En tan solo una plataforma, se puede editar tanto imágenes, como videos y encima posee música propia, esto es lo que hace que esta *app* sea una de las preferidas por los usuarios, posibilita la combinación de tres herramientas en tan solo un lugar. En el puesto 13, se encuentra la aplicación de edición de imágenes conocida como *VSCO* cuyo slogan es, editor de fotos. Simple y sencilla, esta aplicación de 4,5 estrellas con varios comentarios negativos, se caracterizaba por ser una de las favoritas del mercado en sus inicios, sin embargo, debido a su reducción de filtros gratuitos, los cuales se mencionarán en el subcapítulo siguiente, descendió su nivel de descarga y favoritismo por sobre las demás aplicaciones. Su única función es agregar un filtro a la imagen y editar sus niveles. Retomando las *apps* lanzadas por *Adobe Systems*, en el puesto 17 se encuentra *Adobe Lightroom*. Una de las preferidas en versión monitor por los fotógrafos profesionales. Su slogan, el editor de fotos completo,

fundamenta esto. Se trata de una aplicación que le permite al usuario editar detalladamente diferentes aspectos de la la gran mayoría de los comentarios son negativos. Los usuarios critican la aplicación y su reducción de herramientas en comparación con su versión original de monitor, la cual posee mejores posibilidades de intervención. En el 2016, se lanza al mercado la aplicación *Polarr*. Originariamente se trataba de un servicio disponible únicamente en Internet. Con la creación de su versión móvil, el sitio web fue cerrado. Ocupa el puesto 20 con uno de los puntajes más altos junto con *InShot* de 4,8 estrellas de 5. Se posiciona como una de las favoritas en la categoría de fotografía gracias a herramientas nuevas y más completas con respecto a su competencia. Asimismo, dentro de esta misma categoría de fotografía aparece *Adobe Photoshop Express*. Se trata de una versión compacta del programa número uno de edición digital de imágenes y gráficos para computadoras. Esta versión se lanzó al mercado en el año 2016 y se encuentra disponible tanto para teléfonos inteligentes como tabletas. Su slogan, editor de fotos y collage, anticipa dos de sus principales funciones básicas. Es una de las aplicaciones más demandadas por los usuarios con un alto puntaje y comentarios positivos, en comparación con su aplicación hermana, *Lightroom*. Las complejas ediciones que se llevan a cabo a través del programa en su versión original de monitor, se reducen a simples clicks sobre las pantallas táctiles. En cuestión de segundos se pueden obtener diversas piezas trabajadas por capas. Seguido de esta *app*, en el puesto 25 se encuentra *Snapseed*. Lanzada en el 2011, originalmente disponible solo para Apple y luego mundialmente lanzada, es una aplicación de edición de imágenes muy completa. Con una interfaz sencilla que se divide en tres categorías, herramientas, filtros y cara supo ser una de las más descargadas por los usuarios. No obstante, la gran oferta y competencia de otras aplicaciones hizo que su estatuto de excelencia y grandes descargas descendiera. Con 3,9 estrellas de 5 y tan solo 109 comentarios con opiniones diferentes, esta aplicación con grandes posibilidades de edición y retoque de imagen dejó de ser de las favoritas. La siguiente aplicación, difiere del resto en tanto no se importa a su interfaz una imagen o un video existente en el carrete del celular sino que es una aplicación de captura de fotos. Se trata de *Huji*, como bien indica su slogan, como el año 1998, se trata de una cámara que permite sacar fotos con un efecto vintage y retro. Emula

ser una cámara descartable analógica de los años noventa. Se encuentra en el puesto 27 de 30 y posee una baja una de las calificaciones más bajas, 3,8 estrellas de 5. El año pasado solía encabezar la lista de las aplicaciones más descargadas del año. Luego de su lanzamiento, muchas de las aplicaciones mencionadas anteriormente optaron por copiar este filtro analógico re introducido por Huji, factor que influyó en su drástica caída de descargas y puntaje. Para finalizar, en el último puesto, el 30, se encuentra *YouCamMakeup*. Se trata de una aplicación de origen chino que para el año 2014, cuando recién salía al mercado, introducía un concepto nuevo que hoy en día es utilizado por la mayoría de las redes sociales líderes, los filtros faciales. Con uno de los puntajes más altos, 4,8 estrellas de 5, esta aplicación permite únicamente retocar con maquillaje digital, la cara en una fotografía. Aclamada por los usuarios, fue agregando más herramientas y mejorando sus filtros faciales a lo largo de los años, hasta llegar a posicionarse como una de las principales aplicaciones elegidas por la precisión a la hora de retocar y mejorar imperfecciones.

Hasta aquí se ha hecho un recorrido sobre las principales aplicaciones de edición y retoque que forman parte del ranking realizado por Apple. Los mismos usuarios son los encargados de decidir cuáles de estas diez opciones consideran mejor para intervenir sus fotografías y videos. A continuación se detallará en profundidad las características y herramientas de intervención específicas de cada aplicación. De esta forma, se dejará en evidencia cuales son las posibilidades técnicas que posee el usuario a su alcance para manipular y editar lo que desee.

4.2. Técnicas de edición

En los capítulos anteriores se ha desarrollado la idea de cómo la imagen digital modificó rotundamente, no solo la manera en que se se produce una fotografía, sino que también su visualización, difusión y consumo. Hoy en día, cualquiera puede fotografiar lo que quiera y cuando quiera. Los teléfonos inteligentes le permitieron a los usuarios ser, o creer ser, fotógrafos. La era digital permitió que el receptor se convierta en el emisor de su propio mensaje. Permitted que se generase la revolución de la imagen, su democratización, libre

acceso y consumo, dejando atrás aquellos años en donde solo algunos, los grandes maestros de la fotografía, podían ejercer esta práctica.

Quizás el cambio más radical se halle en la relación entre "productores" (tradicionalmente profesionales de la creación y la distribución de contenidos) y "consumidores" (tradicionalmente entendidos como espectadores). Dicha relación pasa a hacerse más compleja y, en cualquier caso, queda marcada en un hecho histórico sin precedentes: los consumidores se convierten en usuarios y adquieren la capacidad de convertirse en productores (ideando, seleccionando, implementando y difundiendo contenidos propios). (Pascual y Roig, 2005, p.54).

Ambos autores analizan el cambio de roles que se produjo en la era de la hiperconectividad. En donde los consumidores de imágenes fijas y en movimiento pasan a ser sus propios productores. Sin intermediarios, ellos mismos idean, producen, y ejecutan sus propias producciones. Partiendo de este concepto de roles invertidos, acciones ejecutadas y llevadas a cabo por los mismos usuarios, se continuará con el análisis de las aplicaciones de edición gratuitas, las cuales le brindan la posibilidad a cada individuo de intervenir las imágenes o los videos cuantas veces se desee y sin poseer conocimientos previos. En este apartado, se analizarán cuáles son los filtros y las herramientas disponibles en las diez aplicaciones mencionadas anteriormente.

Para comenzar, se encuentra Adobe Premiere Rush, esta aplicación posee herramientas muy completas para editar videos, música y gráficos. Estos pueden ser importados desde el carrito del celular o filmados a través de la cámara de la aplicación. Una vez seleccionados los archivos, se puede modificar el formato tanto vertical como horizontal del mismo y luego arrastrarlo a las cuatro pistas de videos disponibles para comenzar con la edición. También posee tres pistas de audio, con un amplio sistema de corrección de sonido y eliminación de ruidos. Entre sus herramientas destacadas se encuentran la posibilidad de corregir y agregar color al video, escribir títulos, modificar transiciones y superposiciones. La línea de tiempo de edición tiene capacidad para cuatro videos y tres pistas de sonido de manera gratuita. A su vez, posee la característica de agregar filtros. Posee once filtros gratuitos, los cuales una vez escogidos, se puede editar la intensidad, exposición, contraste, resaltados, sombra, temperatura, saturación y el enfoque. Se trata de una aplicación muy completa, exclusiva de edición de video y sonido. Continuando con la categoría de video, se encuentra la aplicación

InShot. Si bien el fuerte de esta es el video, también posee la opción de editar imágenes y música. Le permite al usuario recortar, cortar y dividir fragmentos del video, como así también decidir el formato de exportación. Posee plantillas pre establecidas acorde a los formatos de diferentes redes sociales. Brinda la opción de agregar música, propia de la aplicación, como a su vez editar el sonido del video, o generar grabaciones en el momento. A diferencia de la aplicación anterior, que se la suele asociar con una edición más profesional o que requiere mayores conocimientos, InShot posee una interfaz más amigable y sencilla. Le permite al usuario jugar con sus creaciones, agregando pegatinas y textos con diferentes tipografías, como también elegir el tipo de textura y color del marco. Posee diez filtros gratuitos tanto para foto como video y sobre ese mismo filtro, agregar diversos efectos como es el espejado, rotación de la imagen, efecto neón, vintage, dibujo con lápiz e impresión. Asimismo, se puede ajustar la luminosidad, el contraste, color, tinte, saturación, reflejos, oscuridad, color y matriz de la imagen, no del video.

Para continuar con la categoría de *apps* exclusivas de fotografía, se definirán ciertos conceptos necesarios para comprender de qué se trata la intervención de dichas herramientas. En primer lugar, la palabra filtro. Según la enciclopedia de la revista digital *PC Magazine*, una revista especializada en tecnología informática y electrónica, escrita por el ingeniero informático Alan Freedman (2019), los filtros son rutinas de software que cambian la apariencia de una imagen o parte de una imagen alterando las sombras y colores de los pixeles de alguna manera. El agregado de filtros, altera las curvas tonales y la saturación cromática de la fotografía y así se modifica la apariencia de la toma original. Como se mencionó en el capítulo dos, la unidad mínima de una imagen digital es el pixel. Lo que hacen los filtros es actuar sobre todos los pixel que conforman la imagen, modificando su color original. Se definirán algunos de los elementos que conforman las herramientas de las diferentes aplicaciones mencionadas, para así tener una mayor comprensión de sus posibilidades técnicas. De acuerdo al fotógrafo Eduard Selva (2011) redactor del blog *NaturPixel*, cuando se hace referencia a la saturación, se trata de la intensidad cromática o la pureza de cada color. Popularmente cuando se dice que un color es muy vivo o intenso

significa que está muy saturado. El brillo o la luminosidad es la cantidad de luz emitida o reflejada por un objeto. En cuanto al color se trata de su claridad u oscuridad. El término tono, hace referencia al color en sí mismo, es decir, al color en su estado puro. El contraste se entiende por la diferencia de tonos en las distintas zonas de una imagen. Por último, la temperatura color es un término que hace referencia a la calidez o frialdad de la luz emitida por una fuente.

Definidos estos conceptos, se reanuda el análisis de las aplicaciones exclusivas del retoque de imágenes. PicsArt, es uno de los programas que más se asemeja al Photoshop por sus amplias herramientas. Dentro de su paquete básico se puede recortar, mover, girar, cambiar la perspectiva, recortar de manera libre fragmentos de la foto y colocarlos en otros lugares. En la categoría belleza, permite eliminar las imperfecciones de la piel, alisar, corregir puntos específicos, como así también modificar el color de piel, cabello y ojos. El agregado de calcomanías, stickers, textos y viñetas son algunas de las herramientas más aclamadas por el público debido a su gran variedad.

Al igual que photoshop, posee una pluma y pincel que permite seleccionar fragmentos y modificarlos sin perjudicar el resto de la imagen. Como si fuera poco, posee 44 filtros gratuitos a los cuales se le pueden agregar y editar efectos, como por ejemplo, borroso, desenfoque, saturación y difuminar la imagen. VSCO se caracterizó por ser una de las primeras aplicaciones que le ofrecía al usuario más de 20 filtros originales gratuitos, que al utilizarlos, no disminuían la calidad de la imagen, como si sucedía en otras aplicaciones o redes sociales. Su nivel de descargas se vio comprometido debido a la reducción de filtros gratuitos. De 65 filtros libres y sin pago, pasó a tener tan solo diez gratis y 55 pagos. Esta aplicación solo permite editar los valores de la imagen una vez que se le ha colocado un filtro propio de la *app*. Entre sus opciones se encuentran la edición de la exposición, el contraste, la claridad, saturación, tono, medir el balance de blancos y tono de piel. Se puede agregar viñetas y el efecto grano, como así también difuminar y trabajar con dos tonos por separado. La aplicación Adobe Lightroom posee grandes diferencias con su versión original para monitor, siendo esta mucha más completa y sencilla que su versión móvil. Esta *app* no posee filtros incluidos de manera gratuita,

la única opción que le brinda al usuario sobre la foto que importa es trabajarla en color o blanco y negro. En comparación a otras *apps* que se han analizado, Lightroom posee escasas opciones de edición completas. Entre sus herramientas gratuitas se encuentran la auto-corrección de color, edición de la luz, exposición, contraste, iluminaciones, sombras y blancos y negros. Se puede ajustar el color, la temperatura, intensidad y saturación. Posee tan solo cuatro efectos gratuitos, efecto textura, neblina, viñeta o grano. Polarr solía ser la competencia directa de VSCO, sin embargo hoy en día, Polarr es elegida por los usuarios por la gran cantidad de filtros originales que posee. Esto la ha posicionado entre una de las favoritas, desplazando así a VSCO. Además posee herramientas completas de edición de color, como también el retoque de piel. Brinda la opción de elegir entre más de 100 filtros gratis. Agrupados en diferentes carpetas. Una vez elegido el filtro, se puede editar su intensidad con una barra. La abundante oferta de filtros gratuitos hace que sea imposible probar cada uno de ellos, es por eso que los fanáticos de dicha *app* conocen las carpetas en las cuales se encuentran sus filtros favoritos.

Retomando las aplicaciones del paquete Adobe, se encuentra Photoshop. Fue la primer versión móvil, de su famoso editor de imágenes, lanzada por la compañía. Se trata de una *app* bastante completa que si bien no posee todas las herramientas que se encuentran en su versión de ordenador, las más relevantes e importantes si pueden ser encontradas en la versión móvil. Posee gran cantidad de herramientas de edición de imagen y filtros. Sin embargo, lo que la hace famosa y distinta es la posibilidad de trabajar la imagen en diferentes capas. De esta manera, se pueden superponer elementos, retocar ciertos aspectos de la imagen dejando intactos otros, crear piezas mixtas, utilizando más de una imagen, como también crear collages y avisos gráficos.

De las diez aplicaciones seleccionadas del Top 30 del Apple Store, Snapseed es una de las más completas. Si bien los números de descargas y estrellas no reflejan dicho nivel, supera ampliamente a otras aplicaciones en cantidad de herramientas y posibilidades de intervención. En comparación con otras *apps* posee pocos filtros gratuitos, tan solo once, no obstante, una vez elegido el filtro se le puede agregar más de 20 efectos gratuitos. Dentro de su paquete de

herramientas básicas se encuentra la corrección automática de color como también la edición de los valores de brillo, contraste, saturación, ambiente, sombras y calidez. Los detalles, las curvas y el balance de blancos también pueden ser retocados. En la sección cara, se encuentra la opción de suavizado y corrección de piel puntual y en la categoría texto, la posibilidad de insertar un cuadro de texto, elegir la tipografía y el color.

Como se mencionó en el apartado anterior, la aplicación Huji, no permite editar imágenes capturadas previamente o que se encuentran en el carrete del dispositivo. Se trata de una aplicación de cámara fotográfica tanto frontal, estilo selfie, como normal, que emula el efecto vintage en la foto tomada. Brinda la opción de activar o desactivar el efecto luz, los cuales se superimprimen en la captura con tonos rojos y naranjas. A su vez, el individuo puede elegir la opción de modificar la fecha que se coloca al costado izquierdo de la foto final. Se trata de una aplicación simple y sencilla, con pocos recursos de intervención a nivel de aplicación, se puede elegir la calidad en la que se toma la imagen, determinar el tiempo del temporizador, de tres a diez segundos, como también activar o desactivar la opción de flash. Si se quiere editar ciertos aspectos de la imagen como el brillo, saturación o calidez, Huji le permite al usuario exportar la imagen en calidad alta y luego continuar editándose en cualquier otra aplicación a elección propia, sin que su calidad original se vea reducida. Por último, se analizará la aplicación que ocupa el puesto final en el ranking del Top 30, YouCamMakeup. Se trata de una aplicación exclusiva de retoque fotográfico del rostro humano. Posee una interfaz muy sencilla, con los íconos de los elementos que se pueden retocar de la cara, la piel, ojos, boca, y cabello. La *app* trabaja con una gran cantidad de variedades de tonos, con más de 20 opciones para cada categoría. El usuario puede editar varios rostros de una misma foto, basta con seleccionar con un cuadrado lo que se quiere intervenir y la aplicación directamente lo abre en una nueva ventana. Al mismo tiempo, si el usuario no desea editar manualmente cada aspecto del rostro, la *app* incluye más de diez filtros de maquillaje completos pre establecidos que se le pueden agregar al rostro seleccionado.

Hasta aquí se han analizado en profundidad las aplicaciones que integran la lista del Top 30 del Apple Store. Si bien existen gran cantidad de aplicaciones exclusivas de retoque, estas son

las diez elegidas por los propios usuarios de Apple, lo que no quita que se utilicen otras aplicaciones por fuera de este ranking. La diversidad de aplicaciones existentes con sus variados filtros y herramientas hace posible el uso simultáneo de ellas, es decir, el proceso de edición no se ancla y termina en una sola *app*, sino que se trata de un proceso continuo y sin límites, que se alimenta con la gran oferta de estas mismas. Una imagen o un video puede ser intervenido cuantas veces desee el individuo en diferentes plataformas simultáneamente. La facilidad y rapidez a la hora de editar un producto se ha vuelto accesible para todos.

Para continuar con el análisis de dichas aplicaciones, luego de que estas hayan sido analizadas en cuanto a la teoría, se llevará a cabo una prueba piloto en donde se compruebe en primera persona, cuales son los resultados visibles a la hora de intervenir y retocar una misma imagen y un video con estas aplicaciones.

4.3. Verdades filtradas y editadas

A lo largo de los capítulos que integran el siguiente Proyecto de Grado, se ha analizado cómo la invención de la tecnología digital revolucionó completamente no solo la forma en que el individuo se relaciona con los demás, sino también los diferentes dispositivos por los cuales el ser humano y la tecnología se vinculan. Los teléfonos inteligentes forman parte de dicho vínculo, en el cual el individuo entra en contacto con un mundo electrónico por medio de la pantalla de este mismo. La edición y el retoque de imágenes y videos se vuelve una práctica sumamente sencilla y rápida, gracias a este vínculo fugaz entre el dispositivo y el usuario.

Para terminar con el análisis de las aplicaciones gratuitas de edición, se llevó a cabo una prueba piloto de las mismas. Por un lado, para verificar y comprobar en primera persona, el poder de intervención y manipulación de dichas aplicaciones. Por el otro lado, en base a la prueba realizada, determinar cuáles de estas diez aplicaciones resultan ser útiles y relevantes para trasladarlas a la pieza audiovisual a realizarse, el falso documental y de esta forma retocar el material que integrará el video con estas mismas *apps*. Se utilizó una fotografía, en forma de selfie, del carrito del celular de la autora del siguiente trabajo. Dicha imagen, fue tomada directamente con la cámara del teléfono inteligente en el verano del 2019. No posee ningún tipo

de edición ni agregado de filtros, como tampoco maquillaje. A su vez, se utilizaron videos descargados de internet, similares a los que se realizarán en el falso documental. Una vez seleccionado el material a utilizarse, se editó y retocó la misma imagen y los mismos videos en las diez aplicaciones mencionadas anteriormente. Para plasmar el proceso, se tomó una captura de pantalla con el resultado final de edición con cada una de las diez aplicaciones usadas, para evidenciar el proceso de retoque realizado. (Cuerpo C, página 4).

El proceso se dividió en dos partes. Para empezar, se optó por editar la imagen en las diferentes aplicaciones de categoría fotografía, para concluir con los videos en las dos *apps* de edición de video. El retoque llevado a cabo en las imágenes, tenía como objetivo mejorar el aspecto estético de la misma. A través de las herramientas y los filtros de cada una, se buscó adulterar la imagen original para obtener una nueva versión mejorada de la misma. Principalmente se optó por mejorar el estado de la piel, aumentar el bronceado, corregir imperfecciones, quitar manchas y lunares, intervenir aspectos de la cara como la boca y los ojos y finalmente agregar un filtro que realce la apariencia y la belleza de la imagen. Cabe destacar que cada aplicación ofrece herramientas puntuales, por lo que en no todas se pudo editar todos los aspectos mencionados recientemente y llegar al resultado deseado. Parte del proceso fue evidenciar cuáles de estas aplicaciones de edición de fotografías resultan más completas. Dicho análisis se encuentra teñido por la subjetividad y el juicio de la autora del siguiente PG, en base a las necesidades requeridas y deseadas. La imagen original se editó en las ocho aplicaciones de la categoría de fotografía. Comparando los resultados con la foto original, se puede observar como la imagen sufrió modificaciones y alteraciones en todas sus versiones intervenidas sin embargo, son tres las aplicaciones que generan el cambio más drástico y visible.

En primer lugar, la aplicación Adobe Photoshop. Las posibilidades de intervención de la imagen son muchísimas, no sólo permite trabajar las imágenes seleccionadas en diferentes capas e ir superponiéndolas, sino que también se puede editar el color, la textura y la piel de la imagen. Se elaboró un foto montaje, en donde se recortó la imagen original de su fondo y se le agregó un fondo de una foto descargada de internet de una playa y el atardecer. A su vez, se retocó la piel, se quitaron manchas y lunares y se mejoró el color y la saturación de la imagen.

En segundo lugar, PicsArt. Se trata de una aplicación que se asemeja mucho con Photoshop, pero cuya interfaz es más amigable para el usuario que desconoce el programa anterior. Se efectuó el mismo cambio de imagen. Se mejoró la textura de la piel, se aumentó el bronceado, se retocaron los dientes y los labios. Luego se le recortó el fondo blanco para introducir la imagen a un nuevo fondo, un paisaje montañoso. Una vez concluido el fotomontaje, se intervino la ropa, agregando el efecto de brillos plateados en la remera. Se trata de una intervención muy de moda en la actualidad. PicsArt cuenta con una gran variedad de patrones y estampas pre establecidas, las cuales utilizando la herramienta del pincel, rápidamente se puede intervenir el área que se desee.

En tercer lugar, YouCamMakeup. Esta aplicación es exclusiva del retoque del rostro. El cambio de apariencia entre la foto original y el resultado final es contundente. Se utilizaron todas las herramientas disponibles para intervenir el rostro. En primer lugar la piel. Se escogió una base, se suavizó el rostro, se quitaron manchas e imperfecciones y por último se eliminaron brillos. Luego se retocaron los ojos. Se agrandaron, se quitaron ojeras, se colocó máscara de pestañas, delineador negro y sombras claras. Por último, se modificó el color de los labios, y se blanquearon los dientes. Si bien se trata de una aplicación exclusiva de retoque estético de la cara, no hay que olvidar que el recorrido de edición de una imagen es infinito, no se limita a tan solo un programa. El usuario puede utilizar cuantos programas desee, hasta lograr su objetivo. Para finalizar, de las dos aplicaciones de edición de video, la que resultó mejor fue Adobe Premiere Rush. Esta se asemeja mucho a su versión de programa de ordenador brindado por la compañía Adobe. Si bien la postproducción de una pieza audiovisual de varios minutos, cómo sería el caso del falso documental, se puede realizar con este mismo programa pero en su versión de computadora, lo que se buscó a través de esta aplicación es editar videos de corta duración que se asemejan a los compartidos por los usuarios en *Instagram*. De esta forma, hacer uso de las poderosas herramientas de edición que posee la versión móvil como son la superposición de capas, los filtros, plantillas, efectos y las abundantes fuentes tipográficas para intervenir los videos capturados y no caer en el uso de los clásicos filtros ofrecidos por dicha red social.

En resumen, estas son las cuatro aplicaciones que mejores resultados dieron a la hora de intervenir tanto una imagen como un video en base a las necesidades planteadas. No obstante, las otras *apps* que integran la selección del Top 30, poseen buenas herramientas y filtros que adulteran la versión original de la captura. Estas pueden ser elegidas por otros usuarios para intervenir de manera más sutil sus imágenes y así lograr el objetivo que deseen.

La práctica fotográfica, como se mencionó en apartados anteriores, sufrió modificaciones y evoluciones drásticas. El autor Richard Chalfen (1987), utiliza el término Cultura Kodak, en su libro *Snapshot Versions of Life*, para hacer referencia a cómo eran las características de la cultura fotográfica analógica previo al auge de la foto digital. La cultura kodak, se trataba en registrar aquello que se quería conservar en la memoria, ocasiones o momentos especiales, situaciones irrepetibles, personas específicas que se querían recordar. Dichas capturas eran luego reveladas y atesoradas en álbumes fotográficos, sin posibilidades de intervención. Luego eran observadas, recordadas y compartidos por los miembros de la familia con otras personas. Hoy en día, esta práctica y modo de pensar la fotografía resulta irrelevante y un tanto obsoleta. Las imágenes digitales están prácticamente abocadas a ser compartidas y difundidas a través de internet, hecho que deriva en la pérdida de la privacidad de las mismas. El usuario, a través de fotos y videos captura y comparte su vida cotidiana. Reina lo inmediato, lo fugaz y hasta incluso lo banal. Internet no es más que un caudal imparable de fotos y videos, las cuales la mayoría de las veces se encuentran editadas, modificadas e incluso manipuladas. Como se observó en este capítulo, cualquiera que tenga un dispositivo inteligente puede intervenir una foto o un video. El círculo de intervención es imparable, no deja rastros ni huellas. Una imagen digital puede ser copiada y editada cuantas veces se considere necesario. En diferentes dispositivos, en movimiento, en cualquier lugar. La práctica de retoque no tiene ni fecha ni hora ni lugar de vencimiento. Es infinita. El ciclo de edición de una imagen o un video comienza desde la captura de la misma. Elegir el tipo de encuadre y el ángulo, es elegir que se quiere transmitir y cómo. Una vez disparado el obturador de la cámara, la imagen digital se adentra en un sinfín de intervenciones posibles. Para luego ser exhibida, compartida y comentada por miles de usuarios que tienen libre acceso a ella.

Capítulo 5. Falso documental e Instagram. Carpeta del proyecto

A lo largo de los capítulos del siguiente Proyecto de Grado, se han trabajado diferentes conceptos e ideas las cuales posibilitan la llegada a este último punto, en donde confluyen todos los contenidos analizados y trabajados. A partir del objetivo principal y general del siguiente PG, en el cual se plantea la realización de una pieza audiovisual de género falso documental, en donde se logre plasmar lo sencillo que es adulterar aspectos de la vida de uno mismo y así engañar a los usuarios de las redes sociales, a través de fotos y videos retocados, se planteará a continuación, el desarrollo de la carpeta de creación de dicho proyecto. Para llevar adelante la realización de la misma, se tendrán en cuenta tres aspectos fundamentales. Por un lado las características principales del falso documental, por el otro lado, el funcionamiento y las particularidades de la red social *Instagram*, y por último, las aplicaciones móviles de retoque analizadas en el capítulo cuatro. Asimismo, se tendrán en cuenta otros programas de postproducción que logren articular el relato audiovisual final. Teniendo en cuenta estos tres aspectos, se desarrollará en detalle la idea principal del proyecto, su respectivo surgimiento, su posible forma de realización, y consideraciones técnicas a la hora de filmar, la propuesta del director y los medios posibles de difusión.

5.1. Idea, storyline y sinopsis

Todo producto audiovisual, previo al largo trabajo de sus tres fases, preproducción, rodaje y postproducción, parte de un concepto básico o una idea. Se trata de la génesis de un proyecto audiovisual, su primera instancia. A partir de ella se gesta el desarrollo de la historia a contarse. Es necesario tener en claro la idea que se quiere contar, para luego continuar con el desarrollo creativo de la misma.

Un guión comienza siempre a partir de una idea, un hecho, un suceso que provoca en el escritor la necesidad de relatar. La búsqueda de la idea, o su descubrimiento, son actividades no siempre fáciles de llevar a cabo. (...) Sin embargo, han de convertirse en el fundamento del guión. (Comparato, 2010, p.13).

Como menciona el autor, para comenzar con la escritura del guión, es necesario previamente haber pensado y desarrollado una idea. En el caso de este proyecto, principalmente se parte

de la curiosidad y al mismo tiempo del temor, al analizar y visualizar el contenido subido por diferentes usuarios conocidos y amigos en la red social *Instagram*. Había una contradicción en cuanto a lo que se mostraba y lo que realmente era verdadero. Esta nueva vida, identidad y máscara creada a través de la pantalla se hacía evidente. Era tan sencillo como elegir qué mostrar, cómo mostrarlo y utilizar herramientas para disfrazarlo. Desde que se encontraron estas contradicciones, se observó y analizó el poder que tenía esta red social, pero más importante el poder que tenía el propio usuario de contar y generar su versión de la realidad, ser el narrador personal de su relato. A partir de este momento, se gesta la idea de crear una pieza audiovisual que evidencie las mentiras y las falsedades en las cuales se encuentran inmersos los usuarios cotidianamente. Son infinitas las posibilidades de creación de una nueva vida, el individuo cuenta y muestra lo que quiere, pero también oculta a los demás lo que no se puede editar ni modificar.

En base a esta situación, siendo la autora del siguiente Proyecto de Grado, una usuaria activa de *Instagram*, se pensó de qué forma se podía engañar a todos los usuarios pertenecientes a dicha red. El desafío se encontraba en inventar alguna situación que pudiese ser creíble por aquellas personas que conocen personalmente a la autora, por lo tanto la mentira a inventarse debía ser verosímil para sus conocidos. Se optó por crear un falso viaje a Japón, un destino anhelado por conocer por la autora. De esta forma, no se excluirá del experimento a conocidos y desconocidos.

Una vez pensada la idea, para dar inicio al desarrollo de la carpeta de producción, se continuó con la elaboración del storyline. Cuando se habla del storyline, se trata de un término que se utiliza para designar en cinco líneas, el conflicto principal de la historia a contrase. Este debe ser escrito en tercera persona y sintetizar en un pequeño párrafo las siguientes preguntas: ¿Qué pasa? y ¿Qué ocurre en la historia? Para responder las siguientes preguntas, es necesario tener en claro quién es el personaje protagónico y cuál es el conflicto. A su vez, para narrar lo que sucede en la historia, se debe utilizar el clásico modelo aristotélico, el cual consta de tres partes, planteamiento, desarrollo y desenlace. El storyline explica cómo termina la historia y ayuda a estructurar el relato para luego continuar con la redacción de la sinopsis

y el guión. Definido este concepto, el storyline del proyecto Falso documental e *Instagram* es el siguiente: Una joven de Buenos Aires decide inventar, a modo de experimento, un viaje ficticio de un mes a Japón. A través de fotos y videos editados y manipulados, subidos a *Instagram*, consigue fingir su estadía en el país extranjero y así engañar tanto a su familia como a sus seguidores de *Instagram*, cuando realmente se encuentra en su casa llevando a cabo el experimento. En estas cinco líneas, se ha contado brevemente de qué va la historia. No obstante, para desarrollar un buen guión, además de poseer un storyline, se necesita de una sinopsis la cual articule y estructure el relato de principio a fin.

Recuerde, escribir una sinopsis narrativa significa contar su historia; implica un sentido de dirección, un desplazamiento, o movimiento, desde principio a fin. Utilice algunas líneas de diálogo si le parece necesario. En primer lugar está contando una historia, y en segundo escribiendo un guión. (Field, 1996, p.33).

No hay que olvidar, que se trata de un falso documental. Sus características fueron descritas en el capítulo uno, sin embargo, se considera importante remarcar que a diferencia del género documental, que no posee un guión cerrado, sino como remarca el autor Simón Feldman, “El guión de un documental se termina de redactar en el momento en que se termina la película o el video respectivo.” (1998, p. 72). A diferencia de este, el guión de un falso documental, es cerrado. En el fondo se trata de una obra de ficción pero con forma de documental en la cual se propone como verdadera una realidad inventada. El falso documental se vale de la manipulación para su demostración y al final termina develando el artificio. Para que la obra sea factible y verosímil de acuerdo a su género, es necesario presentar una serie de hechos, con personajes y situaciones inventadas a propósito, haciendo creer al espectador que todo lo que reproduce en la pantalla es una representación de la realidad. Por lo tanto, la realidad en sí no es tan importante como la verosimilitud. Para cumplir con estas características mencionadas, el guión de la obra debe estar cerrado en el momento de iniciar con la preproducción del proyecto.

Brevemente definida, la sinopsis no es más que la historia resumida en una página. Se dan a conocer los protagonistas, antagonistas, lugares, tiempos y sucesos importantes. Se escribe en tercera persona, en tiempo presente y de manera cronológica lineal. La siguiente historia

se dividirá en dos. Por un lado se mostrará el viaje a Japón, los lugares turísticos, el hotel, la comida, la indumentaria y ciertas tradiciones culturales del país, a través de fotos y videos, compartidos en la red social *Instagram*, mensajes privados y videollamadas realizados con amigos y familiares. Por el otro lado, se revelará el artificio del armado de dicho viaje, en otras palabras, se mostrará el detrás de escena de toda la falsificación realizada como a su vez la reacción de la revelación de a amigos y familiares.

A continuación, la sinopsis del proyecto: Valentina, una joven de 22 años, que vive en Buenos Aires decide llevar a cabo un experimento a través de su propia cuenta de *Instagram*. Mediante fotos y videos retocados digitalmente, le inventa a sus padres, amigos y seguidores de dicha red social, que viaja por un mes a Japón, un país que siempre anhelo por conocer. En una conversación en la cocina con sus padres y a través de mensajes de *whatsapp* le comunica a sus seres queridos la decisión de ir a explorar y conocer ese país. Durante algunos días comienza con los preparativos del viaje, buscando información, organizando un cronograma según los días, comprando el pasaje de avión y armando la valija. Con el pasaje de avión retocado y su pasaporte en mano, es acompañada por sus padres y abuela al Aeropuerto de Ezeiza. Una vez presentado el pasaje en el counter de la aerolínea United Airlines, es despedida con emoción por su familia. Valentina simula entrar a migraciones, mientras que espera que su familia se retire del aeropuerto. Luego de un par de horas, sale de la terminal a, y se dirige al establecimiento de alquiler de autos, donde alquila un auto pequeño y sale hacia la autopista. Se dirige hacia la costa atlántica, en donde previamente ha reservado una amplia habitación de hotel, en la cual desarrollará el montaje de su mentira. Lleva dos valijas grandes en donde tiene todo lo que necesita. Una vez allí, y con el celular en modo avión para no recibir mensajes, comienza a preparar el cuarto. A lo largo de los días empieza a mandar fotos y videos, que ha descargado de otros usuarios de *Instagram* y a través de aplicaciones móviles los ha retocado. Mantiene videollamadas con familiares en el cuarto del hotel que ha ambientado previamente. Simula un restaurante de comida japonesa, manda fotos retocadas y manipuladas en donde se la ve vestida con un kimono violeta en los diferentes sitios turísticos de la ciudad. El trabajo es arduo, con una manta verde colgada en

la pared, un trípode y su cámara fotográfica toma las imágenes que luego editará y compartirá en la red social. Pasado el mes de fingir estar de vacaciones y recorrer diferentes ciudades de Japón, es hora de revelar la verdad. A través de una visita sorpresa a la casa de sus padres, antes de la fecha estipulada de regreso, y una cena de sus amigas, revela que nunca se ha ido. También a través de un video en sus Instastories, revela el artificio del viaje, comparte algunos de los detrás de escena de cómo ejecutó la mentira y a su vez explica el porqué de su decisión.

Este experimento audiovisual apunta en primer lugar, a registrar la reacción no solo de familiares y amigos de la realizadora, una vez develada la mentira, sino también aquellos seguidores de *Instagram* que no poseen una relación tan cercana a ella y que sin embargo creyeron el engaño. La idea es mostrar a través de mensajes escritos, audios y hasta llamadas grabadas la reacción de las personas ante el suceso. En segundo lugar, esta pieza audiovisual busca generar conciencia acerca del poder de manipulación que tienen las redes sociales, lo sencillo que es inventar desde una falsa identidad, un estilo de vida o diferentes situaciones cotidianas.

5.2. Consideraciones técnicas y de producción

Como se mencionó en el apartado anterior, la realización de un producto audiovisual consta de tres etapas, pre-producción, rodaje y postproducción. En este subcapítulo se analizarán algunos de los aspectos que integran esta primera fase y que son necesarios tener en cuenta para la realización del falso documental. Este es el momento en el que se definen qué elementos se necesitan conseguir como también con qué recursos cuenta la producción del proyecto que puedan facilitar su producción.

Para empezar, se necesita realizar un relevamiento acerca del país que se va a tratar, en este caso, Japón. Relevamiento significa buscar información, estudiar e investigar acerca de determinado tema o acontecimiento. En este caso se trata de un país, cuya cultura es muy diferente a la de Argentina. Será necesario investigar acerca de su cultura, el clima, fechas festivas, el tipo de alimentación, su vestimenta, lugares turísticos entre otros temas.

Además, una parte de este proyecto se basa en mostrar lo sencillo que es hoy en día el robo digital de imágenes a través de las redes sociales. Una vez que se sube y comparte una imagen o video en la red, deja de ser propiedad de uno, entra en una especie de vidriera de exhibición permanente. En cuanto a la política de *Instagram* para estas situaciones, la empresa no le reclama al usuario la propiedad de ninguna fotografía que publique en la plataforma, pero sí establece en su reglamento que cuando se sube una fotografía a la página, inmediatamente se le otorga a ellos una licencia sobre esta misma, en la cual se manifiesta y garantiza que aquel individuo es el autor de la fotografía, o tiene las autorizaciones necesarias para otorgar los derechos y licencias estipuladas en sus condiciones de uso.

Para continuar con la demostración de lo sencillo que es utilizar material que no es de propiedad de uno, se recogerán imágenes y videos de usuarios que hayan visitado Japón y entre sus publicaciones o instastories tengan referencias del lugar. El uso de estas mismas se encuentra protegido por la ley, ya que no se hará uso comercial ni se obtendrá un ingreso monetario a partir de ellas, simplemente se demostrará el círculo infinito que posee una imagen digital una vez que es compartida en la web. De esta forma, se busca generar conocimiento y reflexión acerca de estas prácticas y tomar las medidas necesarias por parte de los usuarios para proteger sus capturas.

Será necesario la realización de un desglose tanto de arte como de producción en el cual se enumeren todos los elementos tanto materiales como de logística que conforman el guión, desde las locaciones, los decorados, los traslados, la utilería pesada, liviana y de acción como así también el vestuario, maquillaje y peinado. De esta forma se podrá calcular también parte del dinero necesario para llevar a cabo el proyecto como también los elementos que necesita el personaje para realizar su falsificación. Parte del relevamiento, sirve como instancia de recolección de información para buscar los objetos necesarios para llevar a cabo las acciones planteadas y simuladas por el personaje como por ejemplo el kimono japonés, la comida simulando un restaurante y los regalos comprados para llevar de regalo. Si bien el trucaje de las fotografías y los videos se llevarán a cabo durante el mes que se encontrará de viaje, es importante tener en cuenta la forma en que editarán las imágenes. Por un lado se hará uso

de las aplicaciones móviles de edición mencionadas en el capítulo cuatro, especialmente para editar algunas de las fotos compartidas en el muro de la usuaria y los videos obtenidos de diferentes fuentes. A su vez, será necesario la utilización del programa Adobe Photoshop para computadora, ya que ciertos trucajes, como es el fondo verde o chroma deben ser realizados a través de una pantalla de monitor para lograr su máxima precisión y así no levantar sospechas.

Al tratarse de un experimento personal, el personaje principal y la dirección de la pieza será realizado por la autora del siguiente PG, quien posee conocimientos sobre cine y fotografía, siendo estudiante de la carrera Comunicación Audiovisual. En este sentido, no es necesario la búsqueda de una actriz que personifique a la autora, ya que ella misma utilizará su cuenta activa de *Instagram* para efectuar el proyecto. Se debe tener en cuenta, que para el óptimo resultado de este mismo, se necesita total discreción y no divulgar la idea, ya que es fundamental para que el engaño sea efectivo la sorpresa cuando se revela la verdad, si algún usuario tiene conocimientos previos de lo que se llevará a cabo, se corre el riesgo de que el rumor se esparce, dañando el factor clave de la pieza.

Son varios los factores técnicos a tener en cuenta. Para empezar, el equipo técnico necesario para filmar el proyecto. Es importante recordar que se trata de un proyecto de un género que simula la no ficción, pero que retrata una situación ficticia. Para lograr verosimilitud, las acciones llevadas a cabo, como las conversaciones en videollamada, los mensajes, las fotos y videos compartidos y enviados, deben retratar lo más fielmente posible no solo la realidad del país seleccionado, sino también respetar la forma en que la usuaria/personaje se muestra ante los demás en las redes sociales. Asimismo, es imprescindible generar verosimilitud para que en ningún momento se dude sobre la veracidad de la pieza, por lo tanto, gran cantidad de equipos de iluminación como de sonido no serán necesarios para este proyecto, ya que la idea es representar la realidad de una turista más. Dicho esto, el equipo se conformará a partir de seis personas, la autora del PG será quien encarne al personaje y al mismo tiempo dirija la obra, un productor, un asistente de producción, camarógrafo, sonidista y por último un editor. Estos rubros serán indispensables para que el proyecto funcione. En primer lugar un

productor que se encargue de planificar la logística y los tiempos, de obtener los permisos necesarios para filmar en el interior y exterior del aeropuerto como también las reservas de las habitaciones en la Costa Atlántica. Un asistente de producción que asista al productor y ayude en la obtención de permisos y la búsqueda de los elementos de utilería y vestuarios necesarios. Un camarógrafo, para filmar las escenas de la falsificación, más adelante se mencionara la forma en que se filmará el producto, utilizando tres cámaras, por un lado una cámara de cine, la cámara de un dispositivo móvil, y la grabación de pantalla tanto del teléfono como de la computadora. Se hará un juego con estos tres formatos. Es necesario la búsqueda de un camarógrafo de cine que además posea conocimientos de fotografía, para llevar adelante la toma de las imágenes en el fondo verde del personaje para luego montarlas y editarlas. Un sonidista, para registrar el sonido de las tomas filmadas con la cámara de cine que mostrarán el detrás de escena del armado como de las conversaciones telefónicas o videollamadas. Por último, un editor que compagine todo el proyecto. Será el encargado de montar y darle una estructura a las tomas realizadas, corregir el color, editar el sonido y encargarse de los títulos iniciales y créditos finales. El equipo técnico que conforma el proyecto, será reclutado mediante una convocatoria abierta ya que es necesario que ningún conocido de la autora de este trabajo, tenga conocimientos del proyecto y de esta forma, también formen parte de las víctimas del engaño.

Otro de los factores a tener en cuenta, es la resolución con la que se filmará todo el proyecto. Al utilizar tres dispositivos de grabación, cámara de filmación, teléfono inteligente y la filmación de la pantalla de la computadora y el celular, se debe coordinar la configuración de cada dispositivo, con la mayor resolución y calidad posible. En primer lugar, la cámara de cine que se va a usar será la sony alpha a7sii, esta cámara tiene la opción de grabar en la resolución de 4k. Cuando se utiliza el término de resolución, esta palabra indica la calidad de una imagen, dependiendo de su cantidad de píxeles. Una imagen se compone en un plano de dos dimensiones, el ancho y el largo, compuestos por píxeles. 4k hace referencia a un tipo de resolución, muy alta, en donde la k significa mil. Esta nomenclatura, hace referencia a varios tamaños de imagen los cuales tengan alrededor de 4000 píxeles de resolución horizontal. La

sony alpha posee un sensor *full frame* que permite grabar en una resolución de 4240 x 2832 píxeles. El teléfono inteligente utilizado será el *iphone 8 plus*. A este dispositivo se lo puede configurar para que grabe en 4k, con la opción de filmar a 24, 30 o 60 cuadros por segundo. Por último, el formato de grabación de pantalla tanto del celular como de la computadora, no permite grabar en 4k, pero si permite grabar en lo que se conoce como *full hd*, un tipo de resolución generalmente usada en televisión de alta definición. El número 1080 representa las líneas horizontales que dan cuenta de la resolución vertical, generalmente para esta resolución se supone una relación de aspecto de 16:9, lo que implica una resolución horizontal de 1920 píxeles, por lo tanto el video contaría con una resolución de 1920 x 1080 píxeles por fotograma. El falso documental contaría con una alta definición final a la hora de montar el contenido.

Al adentrarse en el terreno de la calidad de la imagen resulta necesario mencionar la relación de aspecto en que se filmará, siempre teniendo en cuenta los tres soportes. En una imagen esto es la proporción entre su ancho y su alto. Se suele expresar como x:y. Se optó por utilizar la relación de aspecto de los televisores actuales de alta definición también conocidos como panorámicos, estos poseen un aspecto de 16:9, o también conocido con la nomenclatura de 1.77:1. En una pantalla tradicional se dejan dos franjas negras, una arriba y otra debajo de la imagen. Este ratio sería el utilizado cuando se grabe con la cámara de cine. Los monitores de las computadora utilizan la relación de aspecto 16:9 en la actualidad.

El formato si varía en la red social *Instagram*. Como se mencionó en el capítulo tres, la plataforma ofrece varias opciones a la hora de subir contenido, este puede ser a través de posts, stories o videos para el IGTV. Son tres los aspectos permitidos que se pueden utilizar, cuadrado, horizontal o vertical. Para investigar acerca de las medidas disponibles de las fotos y los videos para subir en *Instagram*, se consultó el artículo publicado por la consultora de marketing digital, Vilma Nuñez, en su artículo, Guía actualizada con medidas de fotos para *Instagram*. El siguiente artículo, divide el tamaño máximo posible de acuerdo a los tres formatos brindados por la aplicación. *Instagram* establece que el tamaño mínimo de las fotos es de 320 píxeles. Se pueden publicar fotos más pequeñas pero la aplicación las

ampliará automáticamente, reduciendo notablemente la calidad de las mismas. Para el formato cuadrado de fotos, el tamaño recomendado es de 1080 x 1080 píxeles. El horizontal, es de 1080x566 píxeles y el del vertical 1080 x 1350 píxeles. Ahora esto varía para los videos de publicaciones. En formato cuadrado, es de 600 x 600, en horizontal 600 x 315 y vertical 600 x 750. Por último las historias. Las fotos y los videos pueden ser publicados en formato vertical, con una resolución de 1127 x 2008 píxeles. La última actualización de la *app* permite que las historias puedan ser subidas en formato horizontal, solo basta con reducir el tamaño del video o la foto con los dedos en la pantalla.

Hasta aquí se ha hecho un breve recorrido sobre la información y las herramientas necesarias a tener en cuenta a la hora de producir tanto la totalidad de la pieza audiovisual, como los pequeños inserts de imágenes y videos que van a formar parte de gran pieza final. Se continuará con la idea y la propuesta de dirección, para colocar un sello estilístico personal a la obra.

5.3. Propuesta de dirección

El mayor desafío a la hora de llevar a cabo este falso documental, es el de respetar las reglas que componen dicho género en donde se presenta la obra como una producción documental, pero sin embargo no es más que una ficción. Se fingen y simulan signos de la realidad, para así simular representarlos. Desde los inicios del documental, existieron autores que se cuestionaron los límites de aquel campo cinematográfico, innovando con nuevas fórmulas visuales que responden a una mirada mucho más personal e introspectiva. La autora del siguiente PG será quien dirija y actúe del personaje principal, por lo tanto, es la encargada de pensar e idear la forma de reconstruir la realidad cotidiana de este personaje que encarna a través de todos los recursos narrativos y cinematográficos a su disposición. De esta forma, enmascarar el artificio y utilizar la puesta en escena como el escenario de su realidad cotidiana. Es necesario preparar el entorno en el que se filmará como si fuera real y de esta forma no levantar sospechas.

De acuerdo con la clasificación realizada por Bill Nichols (1997), mencionada en el capítulo uno, se puede afirmar que gran parte de los falsos documentales pertenecen a la modalidad reflexiva. El director tiene la autoridad de decidir cómo realizar la pieza y a través de esta conmover y movilizar al espectador. Se trata de generar una reflexión no tanto sobre el recurso sino sobre el efecto. Como se estableció a lo largo del desarrollo de este Proyecto de Grado, este falso documental busca justamente movilizar al espectador e invitarlo a reflexionar acerca de la manipulación fotográfica en la actualidad. Dejar en evidencia cómo todos los integrantes de las redes sociales, somos tanto víctimas como también ejecutores activos de mentiras. No es casualidad tampoco que el nombre de este género cinematográfico sea falso documental dado que se trata de un género que aparenta ser un documental pero no lo es. Se trabaja un guión de ficción para tratarlo con elementos del documental, creando historias interesantes, que pueden hacer que los espectadores se cuestionen sobre los límites de la ficción y la realidad representada en los documentales.

Los directores de fakes tratan de representar una realidad verosímil haciendo uso de distintas técnicas que el ojo humano (previamente educado) percibe e interpreta como reales, pues asocia el contenido que ve con otros contenidos similares que socialmente han sido aceptados como representaciones de la realidad (documentales). Lo que interpretamos como verdad no deja de ser una convención, un acuerdo establecido entre autor- espectador. (Febrer, 2010, p.3).

Tal como analiza la autora Nieves Ferber, el deber principal del director de un falso documental, se encuentra en respetar y tener mucho cuidado al representar una realidad y hacerla verosímil. No se debe olvidar que el espectador que observe este material, habrá visualizado otros productos audiovisuales anteriormente, por lo tanto, él interpretará como verdadero, todo lo se represente en pantalla, si el director respeta las técnicas previamente conocidas por este.

La propuesta de dirección en cuanto a la colorimetría que se usa a lo largo del proyecto es la siguiente, por un lado, el uso de colores cálidos. Esta paleta donde abundan los tonos naranjas, amarillos, rojo y rosa se utilizará para representar el viaje ficticio, desde las filmaciones del lugar, las fotos capturadas y luego editadas, el vestuario y maquillaje utilizado por el personaje, como así también los pequeños accesorios y objetos de utilería de acción

del personaje como el fondo de pantalla de su celular, el color de su funda y la decoración del cuarto de hotel ficticio que ha ambientado. A través de estos colores, se representa el estado de ánimo alegre del personaje y la aventura que ha emprendido ella sola. En contraposición a estos colores cálidos, para generar un fuerte contraste, se utiliza una paleta de colores fríos, tonos azules, violetas y marrones para representar tanto el armado y detrás de escena del viaje, como a su vez la develación del engaño a sus amigos, familiares y seguidores de *Instagram*. De esta forma se refleja el cambio de una situación particular y un estado de ánimo a otro. De manera sutil, dejar en evidencia que se trata de dos momentos diferentes. Entender que detrás de toda una aparente alegría y felicidad hay una realización ficticia por detrás, la cual demuestra como se puede fingir y simular la estabilidad emocional y la alegría a través fotos y videos en una pantalla.

Respecto a los planos y los movimientos de cámara se debe tener un cuidado especial ya que no se puede romper con la verosimilitud de la situación planteada, es decir, al utilizar los tres formatos de grabación, los cuales más adelante se explicarán en detalle, es importante tener en cuenta los planos empleados en las diferentes circunstancias. Cuando el personaje se encuentra hablando por video llama, se debe tener en cuenta dos aspectos, primero el tamaño de plano posible en la pantalla del *iphone*, un primer plano largo, cuando se utiliza de la cámara frontal. Lo mismo sucede con las video llamadas realizadas desde la computadora, el plano es más abierto, siempre dependiendo en donde se encuentre situado el dispositivo, pero generalmente el tipo de plano que capta la cámara es de un plano medio a un plano americano y en ambos casos se puede observar lo que hay en el fondo, aspecto a tener en cuenta sobretodo por la habitación elegida para ambientar. En estos dos casos, la grabaciones se lleva a cabo a través del dispositivo, con la opción de grabar pantalla, por lo que los movimientos de cámara se encuentran sujetos a la movilidad del actor. Sin embargo, para que en ningún momento se pierda la verosimilitud ni se deleve el armado, se llevarán a cabo prácticas previas para coordinar dichos movimientos y ver a través de un monitor que es lo que sale en cuadro. Sobre la cámara de cine utilizada, tanto el tipo de plano como los movimientos son libres. Esta cámara se encarga de capturar el detrás de escena de todo el

proyecto, por lo que abundan los planos generales para observar detalladamente la intervención del espacio como también variaciones de planos, plano medio, americano y primer plano para captar diferentes momentos como son el detrás de escena de las llamadas, la elaboración de las fotografías y los videos que se suben a la red social, como también el momento de llegada sorpresa del personaje a su casa y a la reunión de sus amigas. El video explicando y develando la falsedad del proyecto se hace a través de un video en *Instagram* con el teléfono inteligente de la actriz. Desde este mismo, con la aplicación analizada en el capítulo cuatro, Adobe Premiere Rush, se lo va a editar. Los movimientos de cámara serán sutiles y lentos, se realizan con un estabilizador pequeño, *Dji Ronin* como también un trípode. Mediante los tres formatos elegidos, cámara de cine, teléfono inteligente y computadora, se pretende hacer un juego y de esta forma confundir desde el inicio al espectador. Respetando las características del género, se busca generar desorientación en el espectador y que en parte no comprenda si lo que visualiza es cierto o no. Las videollamadas tanto del celular como de la computadora, serán grabadas desde la pantalla de ambos dispositivos, pero a su vez desde la cámara de cine, tanto de manera frontal, capturando un plano general como de manera subjetiva, lo que ve el personaje. En montaje salta de un formato a otro, también generando una confusión respecto al punto de vista de la obra. Lo mismo sucede con las acciones empleadas por el personaje, al subir una foto a *Instagram* se usa tanto la grabación de pantalla del *iphone*, para visualizar el proceso de edición y la forma en que se comparte el contenido, como las reacciones, comentarios y me gusta de los demás usuarios. A la vez con la cámara de cine, se capta cómo y en qué circunstancias lo hace la actriz, desde un punto de vista omnipresente. Esta forma de observar el desarrollo del falso documental, será comprendido una vez visualizado el producto en su totalidad, dado que los individuos que formen parte del engaño, mientras se ejecuta la filmación, solamente verán las fotos y videos compartidos en la aplicación por la usuario, o los más cercanos a ella, las videollamadas con la protagonista y lo que se muestra a través de estas.

En consideración a la actuación, como se mencionó anteriormente, la dirección y actuación se hará a través de la misma persona, la autora del siguiente PG. Si bien en una producción

se considera un desafío muy grande cumplir con ambos roles, al tratarse de un proyecto pequeño, con un equipo técnico reducido y a su vez de un experimento personal, en este caso se facilita la realización de los dos roles, ya que por un lado la autora posee conocimientos de realización cinematográfica y edición de postproducción y por el otro encarna un personaje el cual representa a ella misma. Esto facilita dos aspectos, en primer lugar la forma de pensar el contenido que esta usuaria comparte en su perfil activo para que este sea creíble y confiable y en segundo lugar, posibilita demostrar, a través de cámaras ocultas o mensajes de texto, la primer instancia del falso documental la cual plantea la decisión de ella de irse de viaje y así capturar la reacción de sus seres queridos. Al tratarse de una misma persona encargada de dos roles, reduce las posibilidades de que el experimento y la idea se filtren.

El desafío principal se encuentra en poder transmitir al equipo la idea del proyecto y la forma de llevarlo a cabo al equipo técnico. Como a su vez, coordinar los tiempos de realización y evitar que de cualquier forma se sospeche de la falsedad o sea descubierta.

5.4. Postproducción y distribución

Una vez terminado el rodaje del proyecto, se empieza con la última etapa, la postproducción, en la cual también se incluye la distribución y difusión del material. Como se mencionó, el equipo técnico cuenta con la presencia de un editor, el cual será el encargado de montar y editar el producto final. La primer fase de edición consta de recolectar todos los archivos con las tomas capturadas de la cámara de cine, del celular y la computadora, los archivos de sonido, la música seleccionada que formará parte de la banda sonora, y las fotos y tipografías para los créditos de inicio y del final. De esta forma inicia la edición del proyecto. El programa para montar el proyecto, será elección propia del editor pero generalmente se trata de alguno de estos tres programas de uso profesional, para lo que conforma la edición de imagen, Adobe Premiere Pro, Final Cut o Avid. En cuanto al sonido, los programas más comunes de uso profesional son Avid Pro Tools o el Adobe Audition.

El proceso del producto es el siguiente, se monta la película en baja calidad, ya que al filmar en 4k, resulta imposible que un monitor aguante el alto peso de todas las tomas. Una vez que

se tiene el corte final del producto, mediante una opción de los programas de edición conocidas como edl, una lista de edición que se sincroniza con la secuencia realizada en la línea del tiempo del programa, esta genera un código que hace que esa misma secuencia en baja calidad, se genere exactamente igual pero en la calidad alta deseada. Después de que la película se monte y queda esa estructura definitivamente, la etapa siguiente se conforma por dos partes, la edición de imagen y la de sonido. En cuanto a la imagen, se lleva a cabo la corrección de color y la revisión de la secuencia de cuadros. En la edición de sonido, si es necesario, se realiza doblaje y foley para luego iniciar con la pre mezcla y trabajar con los efectos y la música y así obtener la mezcla final para luego obtener la Copia A Positiva. Este es el inicio del proceso de postproducción el e llevaría a cabo con el falso documental.

Se hará uso del montaje narrativo para estructurar el contenido. Este tipo de montaje se caracteriza por contar la acción y desarrollar una continuación de todos los sucesos. Se trata de un montaje lineal, en donde la acción se desarrolla por una sucesión de escenas en orden cronológico. El montaje si bien va a ser cronológico en cuanto a los sucesos, posee formatos invertidos como se mencionó en capítulos anteriores, por lo que el tamaño y la relación de aspecto tienen que ser editados de cierta manera para que no quede un formato general disruptivo e incómodo de visualizar. El mayor problema en cuanto al formato de video, lo poseen aquellos filmados de manera vertical desde un teléfono inteligente para compartir en *Instagram*, ya que tanto la cámara de cine como la computadora tienen un aspecto de 16:9. La idea principal en este caso, para evitar problemas a la hora de montar el contenido y sus formatos, se trata de filmar dichos videos desde el *smartphone* de manera horizontal, pero al subirlos a la plataforma de *Instagram*, con la opción de rotar imagen, modificar su formato al que el usuario desee para una mejor visualización desde la *app*.

La edición de sonido es muy importante. Durante el rodaje, se tomará sonido en directo, sonido ambiente y todos aquellos sonidos diegéticos de la historia. Sonido diegético significa cuando la fuente de sonido se halla dentro del espacio fílmico, es decir, pertenece a la historia que se narra. Especialmente aquellos sonidos provenientes de dispositivos electrónicos como son la computadora y el teléfono móvil. La principal exigencia de estos sonidos es la de ser

realista y coherente con el espacio dramático retratado. En postproducción de sonido, se hará uso del foley, también conocido como efectos de sala. Se trata de buscar la recreación de efectos de sonido, que por distintos motivos no se recolectaron en el momento en vivo de grabación. Asimismo, el agregado de todos aquellos sonidos extradiegéticos, los cuales no pertenecen al espacio fílmico ni a la historia, como por ejemplo la banda sonora y la musicalización.

En cuanto a la distribución y difusión del contenido, se hará a través de tres medios. La primer instancia de difusión, la cual será el video grabado por la usuaria a modo de autorretrato, será mediante su perfil de *Instagram*. Aquí se compartirá el video el cual revele el engaño llevado a cabo en esas cuatro semanas. Haciendo uso de algunas fotos del detrás de escena, se mostrará el armado de dicho viaje ficticio. Esta será la primer instancia de la divulgación del contenido, el video de confesión de la usuaria. Este video, a su vez, formará parte de la pieza general del falso documental.

La segunda instancia para dar a conocer la obra audiovisual, se hará por un lado a través de plataformas online, como el canal de *Youtube* y *Vimeo* de la autora del siguiente PG. Dos portales en línea en donde de manera gratuita se puede publicar el material realizado y este puede ser visualizado por miles de usuarios asociados a la plataforma de manera gratuita. Para lograr una mayor difusión y alcance de la pieza, se compartirá el enlace del video, a través de perfiles de diferentes usuarios en otras redes sociales.

Como tercer instancia, se ha averiguado acerca de festivales y concursos para registrar el falso documental y de esta forma exhibir el film terminado. Dichos concursos sirven no solo para dar a conocer el producto, sino también para obtener ganancias, que permitan recuperar el capital invertido o generar ganancias para continuar produciendo contenidos. Los festivales se dividen según categorías, internacionales, nacionales, locales y los más importantes, los de clase A. Se debe tener en cuenta que el género de esta pieza, falso documental, es un género poco común, con respecto a los géneros de ficción y documental. El problema surge cuando se intenta catalogar el falso documental en alguno de estos dos géneros, ya que posee características de ambos. Por lo tanto, al no existir un festival o concurso dedicado únicamente

al falso documental, se indaga sobre posibles festivales de documental para presentar el proyecto, ya que hay quienes consideran al falso documental como un género o subgénero del documental. Son muchos los festivales existentes para presentar piezas documentales, se han seleccionado aquellos que aceptan el falso documental como género de competición. A nivel nacional, se encuentra el FIDBA, el primer Festival Internacional dedicado al cine documental en Argentina. Se plantea como un encuentro anual en el cual se presenta una selección de nuevos realizadores, filmes de autores destacados, y se recuperan obras y cinematografías desconocidas para el público mayoritario. La inscripción se realiza a través de la plataforma de la página web y hay diferentes categorías y premios según la obra a presentar. En cuanto a festivales internacionales, se consideró a dos posibles. En primer lugar, DocsBarcelona, un Festival Internacional de Cine Documental especializado en el género documental que tiene lugar en distintas salas en Barcelona. Se compone de varias secciones y todas las películas que conforman las diferentes secciones son seleccionadas por un comité de programación internacional. Acepta documentales con cualquier idioma siempre y cuando posea subtítulos en inglés. En segundo lugar, El Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana, el cual propone reconocer y difundir las obras cinematográficas que contribuyan, a partir de su significación y de sus valores artísticos, al enriquecimiento y reafirmación de la identidad cultural latinoamericana y caribeña. Las obras de ficción y documental son evaluadas por tres jurados independientes. Un jurado para Largometrajes de Ficción, otro para Largometrajes Documentales y un tercero para Cortometrajes de Ficción y Documentales, que premiará ambas categorías.

Hoy en día con el auge de la tecnología, el desarrollo de Internet y las plataformas online, difundir y compartir un contenido es más sencillo que hace algunos años atrás, en donde eran escasas las opciones que tenían los realizadores para exhibir sus obras. Dado este contexto y a su vez, teniendo en cuenta la temática del falso documental se considera importante que uno de los principales canales de difusión, sean estos medios. Presentar un proyecto en festivales o concursos, es un trabajo exigente ya que siempre cada cual posee sus reglas y

condiciones de presentación. Pero ser seleccionado para competir en alguna de sus categorías, eleva el nivel del producto y más si logra ser ganador de alguno de los premios. De esta forma se da cierre al proceso de las tres etapas de producción de la pieza audiovisual. En la cual cada una de ellas es fundamental para lograr un óptimo desarrollo del proyecto. Se trata de un producto audiovisual pero a la vez de un experimento, el cual llevarlo a cabo genera muchos desafíos, sobretodo la fase de pre producción, en la cual de manera precisa se debe planear y organizar los tiempos y la logística de todo el proyecto para no solo obtener un buen resultado, sino que la idea del artificio y la mentira no sea descubierta y de esta forma generar el impacto y la conciencia deseada.

Conclusiones

A lo largo del escrito ha sido contextualizada la manera en que la irrupción de la tecnología digital ha modificado drásticamente la cotidianeidad y la forma de relacionarse de los individuos. Estos cambios han alterado la forma en que se concibe y percibe una imagen fotográfica, generando abruptamente la pérdida del estatuto de verdad y testimonio que siempre se le acreditó.

El auge de los teléfonos móviles inteligentes, redujo el acto fotográfico a tan solo pocos segundos, logrando registrar mediante un único dispositivo cualquier situación deseada por el individuo. Esta facilidad a la hora de capturar la realidad, ha generado una revolución de la imagen y a su vez una sobreproducción de la misma. Se trata tanto de un consumo como una producción constante de contenido llevada a cabo desde un único dispositivo, en cualquier lugar y momento. Dicho contenido posee un destino final ya pensado y analizado, pero previo a ese paso de difusión, es el mismo individuo quien decide la forma en que esa imagen original se va a transformar en una nueva y mejorada versión, lista para ser publicada y compartida.

Lo anteriormente expuesto, permite evidenciar la problemática principal de la cual parte el siguiente Proyecto de Grado, la cual se basa en la gran cantidad de fotografías y videos editados y manipulados digitalmente que se encuentran subidos en los perfiles de las redes sociales por los mismos usuarios. A menudo se pasa por alto el hecho de que son ellos quienes engañan y modifican sus propias realidades. A través del retoque y la edición, las imágenes compartidas representan tanto la realidad como la falsedad. Cada foto o video posee un detrás de escena totalmente desconocido por los usuarios que consumen el contenido final a través de sus pantallas.

De hecho, esta posibilidad de crear una falsa apariencia de la vida se logra gracias a que en tan solo un dispositivo, confluye la capacidad de recibir contenidos como de crearlos. De manera instantánea, luego de efectuar el registro, el usuario puede intervenir y editar de manera ilimitada el mismo. Mediante herramientas propias del teléfono inteligente o de aplicaciones móviles gratuitas o incluso pagas, con tan solo deslizar el dedo a través de la pantalla, en pocos segundos, se puede modificar la apariencia real de la captura, hasta ese

momento virgen. En este sentido, no resulta extraño que la mayoría de los usuarios retoquen sus fotos. El fácil acceso y las amigables interfaces de las aplicaciones, invitan al usuario una y otra vez a intervenir su contenido, sobretodo si el resultado final de este, es el deseado y buscado.

A raíz de ello y teniendo en cuenta lo analizado en el escrito, se ha propuesto la realización de una pieza audiovisual de género, falso documental, que registre y evidencie a lo largo de su desarrollo, lo sencillo que es hoy en día alterar y modificar imágenes y videos. A través de los recursos cinematográficos y características propias del género, se busca narrar una historia que como eje principal demuestre la existencia de la problemática planteada. Igualmente se busca, por un lado, dar testimonio en primera persona del poder de manipulación de las redes y la posibilidad de crear una falsa vida o cibervida mediante una pantalla. Por el otro lado, a raíz de lo planteado, generar conciencia en los usuarios acerca de la existencia de dicha problemática y reflexionar acerca del poder que poseen estas aplicaciones postmodernas, en donde el acto de falsificación de identidades se vuelve una acción común y hasta colectiva.

Entonces, luego de todo lo estudiado, es posible asegurar que la evolución conjunta de los teléfonos inteligentes, junto con la creación de la Web 2.0 y el apogeo de las redes sociales permite un cambio en el paradigma de la cultura de la imagen. Desde el momento principal en el que es capturada hasta el momento en que es recibida y visualizada por miles de usuarios a través de pantallas, la imagen se vuelve infinita y omnipresente. Como consecuencia de este cambio en el modo de pensar y concebir la imagen, resulta imposible desligar el hecho de que al tratarse de una acción tan sencilla la de intervenir y editar esta misma, sin dejar rastro o evidencia, se facilita la creación por parte de los usuarios de identidades virtuales. De esta manera, se crean vidas electrónicas las cuales muchas veces no poseen relación alguna de semejanza con el yo y la vida real. Este nuevo paradigma se basa en la desconfianza latente, ya que no se puede confiar en que una imagen represente la realidad tal cual es o no haya sido intervenida para modificar y alterar su discurso. En otras palabras y a modo de cierre, la imagen digital al estar compuesta por mapa de bits y píxeles

es altamente manipulable. La manipulación se acentúa aún más gracias al desarrollo de los teléfonos inteligentes, que a través de aplicaciones, le permiten al usuario intervenir y jugar con la captura realizada. Al mismo tiempo, la creación de redes sociales, dedicadas específicamente a conectar personas, mediante fotos, videos y mensajes a lo largo del planeta, posibilita la separación del cuerpo físico con el cuerpo real, creando nuevas y falsas identidades digitales camufladas a través de una pantalla.

Es por esta razón, teniendo en cuenta el nuevo paradigma de la imagen digital, un medio de potencial falsificación y manipulación, que de todos los géneros cinematográficos existentes, se decide utilizar aquel que juega y enmascara el concepto de realidad y ficción, el falso documental. Se trata de un género híbrido el cual toma elementos de la no ficción, es decir, del documental pero los disfraza con recursos propios de la ficción.

La forma del falso documental es la de un documental, luce como uno pero no lo es. Se alude al estilo documental y se imitan las formas de capturar y registrar la realidad de una manera espontánea. En este tipo de género, se interviene y altera la verdad, hecho que se refleja en la situación y problemática planteada en el PG, la cual denuncia la constante intervención y edición de imágenes que circulan en la aplicación *Instagram*, en donde los usuarios, al igual que el género planteado, retocan sus fotografías y de esta forma alteran y modifican la verdad de las mismas.

De igual manera que los usuarios enmascaran sus identidades reales para convertirlas en identidades mediatizadas, el falso documental construye un discurso ficticio disfrazado de verdad. Hecho que demuestra cómo se puede replantear la forma convencional de contar y hacer historias. Este género desafía al espectador, lo invita a que siga su juego en el cual diferenciar la verdad de la ficción se torna más complicado de lo que parece en un primer principio. Por tal razón, existe una relación estrecha entre las características propias del género seleccionado, con la temática planteada para la historia, en base a la problemática visualizada. No por nada la palabra falso aparece en el nombre del género elegido delante de la palabra documental. Esto anticipa aspectos del mismo y a la vez, parodia de cierta forma las características de no ficción que siempre dotaron y clasificaron al documental. Ambos

casos utilizan la falsificación, la manipulación y el engaño como parte central de su relato. Mediante mecanismos propios de cada uno, esconden de manera conciente situaciones y hechos que consideran necesarios ocultar para continuar con el entramado de la no verdad. A través de imágenes, videos y sonidos, se crean ficciones, que simulan tener una focalización o perspectiva de la realidad.

Sería un error juzgar a este género audiovisual de manera poco ética o profesional. El hecho de que se vale de recursos como el engaño y genere una dualidad con respecto a la representación de la ficción y la no ficción no es suficiente para clasificarlo como tal, ni se lo debe catalogar como un género poco serio. En este sentido, este discurso con sus diversas caras y facetas, deja de ser solo un mero discurso cinematográfico y se vuelve una experiencia, la cual busca generar una reacción en el espectador. En el caso del proyecto propuesto y planteado a lo largo del trabajo, se trata de evidenciar y denunciar una situación actual, la cual forma parte del día a día de muchos individuos. A través del género escogido y la historia planteada con sus personajes, se busca representar las falsedades y alteraciones que se pueden llevar a cabo en el mundo digital en el que vivimos. En definitiva, lo que busca este género, no se encuentra en el estilo, ni en la opción de narrar de una manera ficcionada o no ficcionada. El razonamiento que se debe llevar a cabo, tanto de la pieza audiovisual, su historia y este género escogido, se encuentra en otra línea de lectura, quizás en lo más subconsciente de cada espectador. Se trata de reflexionar y pensar acerca de qué hay de verdad en toda la supuesta mentira llevada a cabo.

Por último, vale destacar una diferencia sustancial entre el género escogido y la problemática planteada. Esta radica en que, por un lado, los falsos documentales plantean un interesante juego metaficcional, en el cual a medida que la trama avanza, se abandona la transparencia que tanto caracteriza al séptimo arte y se convierte en un relato que muestra sus propias huellas de producción y armado. Esto no es más que otra interesante característica del género, la cual posibilita la introspección acerca de la develación del armado y la falsificación una vez concluido el relato, de esta forma, la obra puede ser entendida completamente y a partir de allí reflexionada y analizada. Distinto sucede en las acciones llevadas a cabo en las

redes sociales. Esta metaficción del relato no sucede. En ningún momento el usuario devela su artificio y lo expone ante el público que son sus seguidores. La pantalla le posibilita al usuario fingir una vida teatralizada y mediatizada a través de imágenes y videos. Su escenario es la pantalla. Pero el artificio nunca es revelado. Fiel a su estilo, y a modo de denuncia, el falso documental muestra, como parte de las escenas finales, el armado y preparación previa de la falsificación llevada a cabo. Se parte de una representación de un hecho ficticio, pero que nada de mentira y artificio posee en la realidad cotidiana de las redes sociales.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Alberich, P y Roig, A. (Coord). (2005). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Anabel, G. (2013). *La manipulación fotográfica en el fotoperiodismo*. Catálogo de Proyectos de Graduación, Universidad de Palermo. Recuperado el 11/03/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2569.pdf
- Arendt, H. (2012). *La condición humana y crítica de la modernidad*. (Vol. 306). Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos aires: Fondo de Cultura Económica.
- Canga, M. (2015). Introducción al fenómeno del Selfie: Valoración y perspectivas de análisis. *Fotocinema*. Revista científica de cine y fotografía. 10, 383- 405. (Está indicada en el número 10, de la página 383 a 405) Recuperado el 02/04/19 de <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=310&path%5B%5D=227>
- Chalfen, R. (1987). *Snapshot Versions of Life*: Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Colorado, O. (2014). *Instagram, el ojo del mundo*. Edición de Kindle.
- Comparato, D. (2010). *De la creación al guión. Arte y Técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: La Crujía.
- De Felipe, F. (2009). Guía de campo de perfecto mockumentalista. Teoría y práctica del falso documental en la era del escepticismo escópico en Oroz, E y Amatria, G. *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor*. Madrid: Ocho y Medio. Recuperado el 30/10/18 de https://www.academia.edu/3180589/La_risa_oblicua_tangentes_paralelismos_e_intersecciones_entre_documental_y_humor
- Domènec, F. (2001). *Jean-Luc Godard y el documental: navegando entre dos aguas*. Quaderns de comunicació i cultura.
- Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Paidós.
- Febrer, N. (2010). El cine documental se inventa a sí mismo. *Área Abierta*. Revista científica complutense. Universidad Complutense de Madrid. 26, 1-12. (Está indicado en el número 26, de la página 1 a la 12). Disponible en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010230005A/4060>
- Feldman, S. (1998). *Guión argumental. Guión documental*. Barcelona: Gedisa S.A.

- Field, S. (1996). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones
- Flaherty, R. (1939). La función del documental. Recuperado el 30/10/18 de <http://www.virnayernesto.com.ar/VYEART44.htm>
- Fontcuberta, J. (2011, 11 de mayo). Por un manifiesto posfotográfico. *La Vanguardia*. Recuperado el 07/04/2019 de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.htm>
- Freedman, A. (1981). *The Computer Glossary*. Computer Desktop Encyclopedia. (9th Ed.). United States: The Computer Language Company Inc.
- García, A. (2004). En las fronteras de la no ficción. El falso documental (definiciones y mecanismos). *Depósito Académico Digital Universidad de Navarra*. Recuperado el 29/10/18 de <http://hdl.handle.net/10171/14351>
- García, A. (2006). La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual. *Zer. Revista de estudios de comunicación*. [Revista en línea]. Recuperado el 30/11/18 de <http://hdl.handle.net/10171/5595>
- Grierson, J. (1934). Postulados del documental. [Artículo en línea]. Recuperado el 28/11/18 de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm>
- Jameson, R. (1994). *They Went Thataway: Redefining Film Genres A National Society of Film Critics Video Guide*. San Francisco: Mercury House.
- Levis, D. (2007). Pantallas Tecnómades. *V Jornadas de Etnografía y Métodos Cualitativos*. IDES-Centro de Antropología Social, Buenos Aires. Publicado en Actas.
- Ligero, M. (2015). *El falso documental: Evolución, estructura y argumentos del fake*. Editorial: UOC.
- Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Molano, M. (2004). De la fotografía a la imagen fotográfica. Fotografía analógica. Fotografía digital. Trabajo presentado en el I Congreso de Teoría y Técnica de los medios audiovisuales: *El análisis de la imagen fotográfica*. Universidad Jaime I, Castellón. Recuperado el 09/04/19 de <http://apolo.uji.es/analisisfotografico/analisis/PDFsCongreso/Mar%EDa%20del%20Mar%20Marcos%20Molano.pdf>

- Montoya, J. (2007). Lo verosímil en la ética de Aristóteles: Una aporía en el vocabulario filosófico griego. *Isegoría. Revista de Filosofía Moral y Política*. (Está indicando: número 37, de la página 177 a la 184). Recuperado el 13/04/19 de <http://isegoria.revistas.csic.es/index.php/isegoria/article/view/115/115>
- Morillo, J. (2010). *Introducción a los dispositivos móviles*. Universidad de Oberta de Catalunya, España.
- Munárriz, J. (2000). La naturaleza desnuda de la fotografía. Revista *Universo fotográfico*, de la Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 11/04/19 de https://www.academia.edu/217233/La_naturaleza_desnuda_de_la_fotograf%C3%ADa
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Núñez, V. (2 de abril de 2018). *Guía actualizada con medidas de fotos para Instagram*. [posteo en blog]. Recuperado el 23/05/19 de <https://vilmanunez.com/medidas-fotos-instagram/>
- Plantinga, C. (1998). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Reszka, D. (2013, mayo). Un repaso a la historia: Dziga Vertov y el cine ojo. *Tai Blog*. [Revista en línea]. Recuperado el 28/10/18 de <https://blog.taiarts.com/un-repaso-a-la-historia-dziga-vertov-y-el-cine-ojo/>
- Romera, E. (s/f). Falsas verdades y medias mentiras. Una aproximación al falso documental. *Zemo98*. [Revista en línea]. Recuperado el 02/04/19 de <http://publicaciones.zemos98.org/falsas-verdades-y-medias-mentiras>
- Roscoe, J. y Haight, C. (2001). *Faking it. Mock-documentary and Subversion of factuality*. Manchester University Press. Recuperado el 30/11/18 de <https://books.google.es/books?id=i55kcByOh70C&printsec=frontcover&dq=roscoe+y+hight&hl=es&sa=X&ved=0CCEQ6AEwAGoVChMI5pW64vPcxwIVhVgaCh3OIQO6#v=onepage&q=roscoe%20y%20hight&f=false>
- Sánchez Navarro, J. y Hispano, A. (2001). *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción*. Barcelona: Glénat.
- Selva, E. (17 de agosto de 2011). *Tono, saturación y luminosidad*. [posteo en blog]. Recuperado el 19/05/2019 de <https://naturapixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y-luminosidad/>
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires: Eudeba
- Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad: Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

- Torreiro, C y Cerdán, J. (2005). *Documental y Vanguardia*. Madrid: Cátedra Signo e Imagen.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la Era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Turkle, S. (2005). *El segundo yo: Las computadoras y el espíritu humano*. Ediciones Galápagos.
- Vertov, D. (1973). *El cine ojo*. Madrid: Fundamentos.
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.

Bibliografía

- Albarello, F. (2011). *Leer y navegar en Internet*. Buenos Aires: La crujía.
- Alberich, P y Roig, A. (Coords). (2005). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Altman, R. (2001). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Anabel, G. (2013) *La manipulación fotográfica en el fotoperiodismo*. Catálogo de Proyectos de Graduación, Universidad de Palermo. Recuperado el 11/03/19 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2569.pdf
- Arendt, H. (2012). *La condición humana y crítica de la modernidad*. (Vol. 306). Barcelona: Paidós.
- Avellar, J. y Azuaga, R. (2003). *Cine documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Barnouw, E. (1996). *El Documental: Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.
- Baudrillard, J (2000). *Pantalla Total*. Barcelona: Anagrama Colección Argumentos.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp
- Brisset, D. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: UOC
- Canga, M. (2015). Introducción al fenómeno del Selfie: Valoración y perspectivas de análisis. *Fotocinema*. Revista científica de cine y fotografía. 10, 383- 405. (Está indicado en el número 10, de la página 383 a 405) Recuperado el 02/04/19 de <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=310&path%5B%5D=227>
- Catalá, J. (2001). La crisis de la realidad en el documental español contemporáneo. En Josep María Catalá, Josetxo Cerdán & Casimiro Torreiro (Eds.), *Imagen, memoria y fascinación. Notas sobre el documental en España* (pp. 27-44). Madrid: Festival Internacional de Cine de Málaga.
- Chalfen, R. (1987). *Snapshot Versions of Life*: Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Christakis, N y Fowler, J. (2010). *Conectados*. Madrid: Taurus.
- Colorado, O. (2014). *Instagram, el ojo del mundo*. Edición de Kindle.
- Comparato, D. (2010). *De la creación al guión. Arte y Técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: La Crujía.

- Cullel, P y Maestro, J. (2015). *Nacidos para contar. Escribir y producir para TV y cine*. Buenos Aires: Grijalbo.
- De Felipe, F. (2001). El ojo resabiado (de documentales falsos y otros escepticismos escópicos). En Jordi Sánchez Navarro y Andrés Hispano (Eds.) *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción* (pp. 31-58). Barcelona: Glénat.
- De Felipe, F. (2009). "Guía de campo de perfecto mockumentalista. Teoría y práctica del falso documental en la era del escepticismo escópico" en Oroz, E y Amatria, G. *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor*. Madrid: Ocho y Medio. Recuperado el 30/10/18 de https://www.academia.edu/3180589/La_risa_oblicua_tangentes_paralelismos_e_intersecciones_entre_documental_y_humor
- Domènec, F. (2001). *Jean-Luc Godard y el documental: navegando entre dos aguas*. Quaderns de comunicació i cultura.
- Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Paidós.
- Febrer, N. (2010). El cine documental se inventa a sí mismo. *Área Abierta*. Revista científica complutense. Universidad Complutense de Madrid. 26, 1-12. (Está indicado en el número 26, de la página 1 a la 12).
Disponibile en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010230005A/4060>
- Feldman, S. (1998). *Guión argumental. Guión documental*. Barcelona: Gedisa S.A.
- Fernández Diez, F y Martínez Abadía, J. (1994). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- Finkelkraut, A. y Soriano, P. (2006). *Internet, el éxtasis inquietante*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Flaherty, R. (1939). La función del documental. Recuperado el 30/10/18 de <http://www.virnayernesto.com.ar/VYEART44.htm>
- Flaherty, R. (1923). Citado en: Barnouw, E. (1996). *El Documental. Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.
- Fontcuberta, J. (2011, 11 de mayo). Por un manifiesto posfotográfico. *La Vanguardia*. Recuperado el 07/04/2019 de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.htm>

- Freedman, A. (1981). *The Computer Glossary*. Computer Desktop Encyclopedia. (9th Ed.). United States: The Computer Language Company Inc.
- García, A. (2006). La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual. *Zer. Revista de estudios de comunicación*. [Revista en línea]. Recuperado el 30/11/18 de <http://hdl.handle.net/10171/5595>
- García, A.N. (2004). En las fronteras de la no ficción. El falso documental (definiciones y mecanismos) en *Depósito Académico Digital Universidad de Navarra*. Recuperado el 29/10/18 de <http://hdl.handle.net/10171/14351>
- Grierson, J. (1934). Postulados del documental. [Artículo en línea]. Recuperado el 28/11/18 de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm>
- Green, D. (2007). *¿Qué ha sido de la fotografía?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Itten, J. (1992). *El arte del color*. México: Limusa.
- Jacobo, S. (2012). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona: UOC.
- Jameson, R. (1994). *They Went Thataway: Redefining Film Genres A National Society of Film Critics Video Guide*. San Francisco: Mercury House.
- Jullier, L. (2004). *La Imagen digital: De la tecnología estética*. Buenos aires: La Marca.
- Lasch, C. (1979). *La cultura del narcisismo*. Madrid: Andrés Bello.
- Levis, D. (2007). Pantallas Tecnómades. *V Jornadas de Etnografía y Métodos Cualitativos*, IDES-Centro de Antropología Social, Buenos Aires. Publicado en Actas.
- Ligero, M. (2015). *El falso documental: Evolución, estructura y argumentos del fake*. Editorial: UOC.
- Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- López, J. (2006). *Telefonía móvil: Las palabras en el aire*. España: Observatorio tecnológico.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion*. Barcelona: Paidós.
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. México: Taurus.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

- Molano, M. (2004). De la fotografía a la imagen fotográfica. Fotografía analógica. Fotografía digital. Trabajo presentado en el I Congreso de Teoría y Técnica de los medios audiovisuales: *El análisis de la imagen fotográfica*. Universidad Jaime I, Castellón. Recuperado el 09/04/19 de <http://apolo.uji.es/analisisfotografico/analisis/PDFsCongreso/Mar%EDa%20del%20Mar%20Marcos%20Molano.pdf>
- Montoya, J. (2007). Lo verosímil en la ética de Aristóteles: Una aporía en el vocabulario filosófico griego. *Isegoría. Revista de Filosofía Moral y Política*. (Está indicando: número 37, de la página 177 a la 184). Recuperado el 13/04/19 de <http://isegoria.revistas.csic.es/index.php/isegoria/article/view/115/115>
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Morillo, J. (2010) *Introducción a los dispositivos móviles*. Universidad de Oberta de Catalunya. España.
- Munárriz, J. (2000). La naturaleza desnuda de la fotografía. Revista *Universo fotográfico*, de la Universidad Complutense de Madrid. [Revista en línea] Recuperado el 11/04/19 de https://www.academia.edu/217233/La_naturaleza_desnuda_de_la_fotograf%C3%A1Da
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Núñez, V. (2 de abril de 2018). *Guía actualizada con medidas de fotos para Instagram*. [posteo en blog]. Recuperado el 23/05/19 de <https://vilmanunez.com/medidas-fotos-instagram/>
- Plantinga, C. (1998) *Retórica y representación en el cine de no ficción*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Reszka, D. (2013, mayo). Un repaso a la historia: Dziga Vertov y el cine ojo. *Tai Blog*. [Revista en línea]. Recuperado el 28/10/18 de <https://blog.taiarts.com/un-repaso-a-la-historia-dziga-vertov-y-el-cine-ojo/>
- Ristro, S y Frohlich, D. (2011). *From Snapshots to Social Media: The Changing Picture of Domestic Photography*. New York: Springer Verlag.
- Romera, E. (s/f). Falsas verdades y medias mentiras. Una aproximación al falso documental. *Publicaciones Zemo98*. [Revista en línea]. Recuperado el 29/11/18 de <http://publicaciones.zemos98.org/falsas-verdades-y-medias-mentiras>
- Roscoe, J. y Haight, C. (2001). *Faking it. Mock-documentary and Subversion of factuality*. Mancheser: University Press. Recuperado el 30/11/18 de <https://books.google.es/books?id=i55kcByOh70C&printsec=frontcover&dq=roscoe+y+hight&hl=es&sa=X&ved=0CCEQ6AEwAGoVChMI5pW64vPcxwIVhVgaCh3OIQO6#v=onepage&q=roscoe%20y%20hight&f=false>

- Sánchez Navarro, J. y Hispano, A. (2001). *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción*. Barcelona: Glénat. Sánchez Navarro, J. (2005). *(Re)construcción y (re)presentación. Mentira hiperconsciente y falso documental*. En Torreiro, C y Cerdán, J. *Documental y vanguardia* (85-108). Madrid: Cátedra.
- Sellés, M. (2008). *El documental*. Barcelona: Editorial UOC.
- Selva, E. (17 de agosto de 2011). *Tono, saturación y luminosidad*. [posteo en blog]. Recuperado el 19/05/2019 de <https://naturapixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y-luminosidad/>
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires: Eudeba.
- Szklanny, F. (2000). *Introducción a los sistemas digitales*. Buenos Aires: Tercer Milenio S.A.
- Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad: Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Torreiro, C y Cerdán, J. (2005). *Documental y Vanguardia*. Madrid: Cátedra Signo e Imagen.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la Era de Internet*. Barcelona: Paidós Ibérica, S. A.
- Turkle, S. (2005). *El segundo yo: Las computadoras y el espíritu humano*. Ediciones Galápagos.
- Vertov, D. (1973). *El cine ojo*. Madrid: Fundamentos
- Vertov, D. (2011). *Memorias de un cineasta bolchevique*. Madrid: La Marca Editoria.
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B editores.
- Worthington, C. (2009). *Producción*. Barcelona: Parramón.
- Zunzunegui, S. (1998). *Pensar la imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra.