

EL CINE MÓVIL. ¿FICCIÓN O REALIDAD?

MOBILE FILM. FICTION OR REALITY?

Nuria Pradilla

Universidad Complutense de Madrid

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7654954>

.....
Recibido: 30 11 2019

Aceptado: 15 03 2020

Publicado: 01 07 2020
.....

Cómo citar este artículo

Pradilla, Nuria. 2020. El cine móvil. ¿Ficción o realidad?

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanismo Digital. (18), 134-146

Recuperado a partir de <https://revistaasri.com/article/view/4758>

Resumen

En este artículo se abordan las posibilidades de realizar cine con el móvil a través de la exposición de los casos más relevantes de largometrajes realizados con teléfonos móviles en los últimos años. Esta tecnología ha experimentado cambios de tal calibre que, actualmente, se presenta como una alternativa

a la cámara convencional muy interesante. Y es en el cine independiente, donde promete obtener su mayor desarrollo en los próximos años, pudiéndose consolidar, en un futuro próximo, como una nueva opción para filmar y distribuir películas a través de las pantallas convencionales o de las de los propios dispositivos.

Palabras clave: Cine móvil, teléfono móvil, cine independiente, cuarta pantalla, futuro del cine.

Abstract

This article discusses the possibilities of making a cinema with the mobile phone through the exposure of the most relevant cases of feature films made with mobile phones in recent years. This technology has undergone changes of such

caliber that today it is presented as a very interesting alternative to the conventional camera.

And it is in independent cinema, where it promises to obtain its greatest development in the coming years, being able to consolidate, soon, as a new option to film and distribute films through conventional screens or those of the own devices.

Keywords: *Mobile film, mobile phone, independent cinema, fourth screen, cinema future*

1. Introducción

A lo largo de los años el concepto de cine ha sido cuestionado y revisado en diferentes ocasiones, casi siempre vinculado al binomio arte-industria. Las vanguardias pretendieron en cada momento alejar al cine de un concepto meramente comercial y reivindicaron su carácter artístico y experimental, su capacidad de ser una herramienta útil de acercamiento a la realidad y su interés como instrumento de crítica social.

Los desarrollos tecnológicos han acompañado, en la mayoría de las ocasiones, a las manifestaciones cinematográficas de carácter experimental o vanguardista. Los primeros representantes del cine *underground* se sirvieron de las nuevas cámaras de cine portátiles que facilitaban la posibilidad de filmar películas sin la intervención de los mecanismos de la industria. Este es el caso de Maya Deren, precursora del movimiento cinematográfico experimental estadounidense, quien utilizaba equipos de aficionado para llevar a cabo sus creaciones. En el libro *El universo Dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren* (2015), de Carolina Martínez, se recoge, entre otros, el ensayo *Amateur versus profesional*, escrito por la cineasta en 1959, donde ensalza el cine *amateur* frente al profesional:

En lugar de envidiar los enormes presupuestos de producción de las películas profesionales con sus elaborados decorados, sus guionistas, sus actores bien entrenados y todo ese personal cualificado, el *amateur* debería hacer uso de una de las mayores ventajas que tiene y que todos los profesionales envidian de él, la llamada libertad –tanto artística como física (Deren, 2015, p.155).

La relación entre el desarrollo tecnológico y la libertad creativa ha llevado también, en el caso del cine, a hablar de un proceso de democratización. La posibilidad de poder hacer cine con dispositivos de uso común como los teléfonos móviles, tabletas o cámaras digitales no profesionales, junto con el desarrollo y mayor accesibilidad de *softwares* de filmación o edición, suponen, como indica Sabeckis (2013), una esperanza en este sentido:

Una de las grandes esperanzas que hay puestas en la alianza con las nuevas tecnologías es que democratizará el mundo del cine y abolirá las barreras económicas a la hora de realizar películas por lo económico que es grabar en digital y la posibilidad de editar en forma casera (Sabeckis, 2013, p.61).

En este artículo, se abordarán las recientes iniciativas de lo que podemos denominar cine móvil o cine realizado con teléfonos móviles, así como sus antecedentes y su prospección de futuro. Sin embargo, en primer lugar, puntualizamos que no todo el que graba con un móvil lo hace con la intención de utilizar su dispositivo como una cámara de cine aplicada a fines narrativos; existe otro grupo cuya actividad de grabación con el móvil solo genera meros documentos audiovisuales, aunque estos puedan tener interés en otros contextos (Tognazzi, 2012). Por lo tanto, en este trabajo nos centraremos solo en el primer grupo y realizaremos un análisis de las películas precursoras en cuanto al uso del móvil en su realización, hasta las propuestas más actuales, haciendo hincapié en la repercusión estética y social de esta tendencia. También se valorarán las posibilidades que supone esta tecnología en cuanto a democratizar el cine y permitir que una mayor diversidad de propuestas pueda acceder al medio cinematográfico sin someterse a las normas estéticas y narrativas predominantes. La mayor parte de los ejemplos aportados serán largometrajes en los que se observará el perfil de los autores que acometen dichos proyectos y sus motivaciones para llevarlos a cabo. Además, se tendrán en cuenta factores como la repercusión que actualmente están teniendo este tipo de iniciativas y sus posibilidades de distribución y exhibición presentes y futuras.

2. De la colaboración a la autoría

En 2008, el director Spike Lee firmó un contrato con Nokia para la realización de una película en tres actos sobre la historia de la humanidad y su reflejo en la música. Se pidió la colaboración de cualquier persona interesada a través de un sitio web y la gente podía presentar textos, música, vídeos o imágenes que posteriormente serían seleccionados y sometidos a la votación de los internautas. Lee se encargó de dirigir el proyecto a través de la red y, en la presentación de esta iniciativa, el director resaltó las posibilidades del uso del móvil para cambiar el arte y cómo este dispositivo podía contribuir a que cualquiera pudiera ser cineasta.

Esta idea sobre la democratización del cine también fue utilizada por el movimiento Dogma 95 relacionándola con la aparición del cine digital y así lo reflejan sus creadores en la redacción de su manifiesto:

Actualmente, una tormenta tecnológica está causando furor, el resultado será la democratización suprema del cine. Por primera vez, no importa quién es el que hace las películas. Pero, cuanto más accesibles se hacen los medios, más importante es la vanguardia. No es algo accidental, por lo que la vanguardia tiene connotaciones tecnológicas. La respuesta es la disciplina... debemos ponerles uniformes a nuestras películas, porque el cine individualista será por definición decadente (Krag-Jakobsen, Leving, Vinterberg y von Trier, 1995).

Como se puede observar, entre los postulados de Dogma 95 encontramos que, además del énfasis puesto en el desarrollo de las nuevas tecnologías —en cuanto a facilitar el acceso al cine a personas no vinculadas a la industria—, el tema de la autoría también es cuestionado, abriendo las posibilidades a un cine en el que el individualismo del autor no eclipsara lo verdaderamente importante, que para ellos era la verdad de los personajes y de las acciones mostradas. Por eso, una de las reglas autoimpuestas a través del denominado “voto de castidad”, era que el nombre del autor no figurara en los títulos de crédito.

En otro sentido, hay que tener presente que, según la Ley de Propiedad Intelectual, la obra cinematográfica es considerada una obra realizada en colaboración de varios autores (director, guionista y compositor de la banda sonora original), por lo que, por definición, es un tipo de obra artística que requiere de la aportación creativa de varias personas (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril), yendo esta consideración legal más allá de la consideración cultural y popular que gira en torno al cine de autor y que considera al director como el principal responsable artístico del producto final. También merece la pena recordar que los colectivos cinematográficos de cine colaborativo de los años 60 y 70 que aparecen en Europa, Latinoamérica o Estados Unidos pueden considerarse precursores de otro tipo de iniciativas más recientes de proyectos audiovisuales de colaboración, en los que existe una figura que los coordina y que se responsabiliza del resultado final.

Un ejemplo de ello es el proyecto que el director Kevin Macdonald realizó en 2010. Se trata de un experimento cinematográfico titulado *Life in a day* que pretendía capturar cómo es un día en nuestro planeta. Esta película, producida por Ridley Scott, contó con la participación de 80.000 personas de 192 países que colaboraron con 4.500 horas de grabación realizadas con sus dispositivos domésticos. Este filme tenía como objetivo reflejar para las generaciones futuras qué significaba estar vivo un 24 de julio de 2010 en cualquier lugar del mundo.

La producción, que se editó en una versión definitiva de 95 minutos, tuvo gran repercusión en los festivales de Sundance, Berlín y South By Southwest, y, desde que se estrenó en YouTube, lleva ya más de 15 millones de reproducciones. Además, abrió el camino para que otros proyectos basados en la misma filosofía fueran posibles, como *Britain in a Day* (2011), dirigida por Morgan Matthews, *Japan in a Day* (2012), dirigida por Philip Martin, *Italy in a Day* (2014), dirigida por Gabriele Salvatore y *Spain in a day* (2016), dirigida por Isabel Coixet, entre otras que posteriormente se realizaron en Alemania, Israel o Francia.

Este tipo de películas colaborativas de carácter documental ponen en evidencia las posibilidades que dispositivos como los teléfonos móviles pueden tener en la visibilidad de autores no profesionales, máxime cuando en el desarrollo tecnológico reciente de los smartphones, la mejora de las cámaras ha sido uno de los aspectos en los que se ha puesto mayor énfasis. Actualmente, estos dispositivos han mejorado sus procesadores e incorporan funcionalidades como la captación de imágenes HDR con múltiples disparos, la estabilización de la imagen, nuevas posibilidades de enfoque, lentes duales y fotografía computacional, consiguiendo que, en algunos terminales, la calidad de las imágenes obtenidas se equipare con la que se puede conseguir actualmente con los equipos profesionales.

Esta situación de mejora tecnológica va acompañada del aumento de uso del smartphone y de su consideración como metamedio del siglo XXI, como lo fue el ordenador del siglo XX (Márquez, 2017) y, además, como defiende Márquez (2015), el teléfono inteligente ha llegado a ser percibido por nosotros como una extremidad más de nuestro cuerpo, similar a una prótesis, que interfiere también en sentidos como el tacto (pantalla táctil) estableciendo nuevas relaciones entre nuestra mano, nuestra vista y el dispositivo.

3. El *smartphone* como sustituto de la cámara

Utilizar el *smartphone* como dispositivo de registro es una tendencia que poco a poco va cobrando fuerza en el panorama cinematográfico, como veremos en el desarrollo de este apartado. Estas propuestas trascienden ya el ámbito colectivo y son un síntoma del interés que, para algunos cineastas, tiene esta tecnología. Algunos entusiastas apuntan a que, gracias al desarrollo de la web 2.0 y a las posibilidades ya mencionadas que ofrece en la actualidad la tecnología de los teléfonos móviles —junto con unos precios relativamente asequibles—, el cine móvil pronto será una de las mejores alternativas económicamente viables para potenciar la producción de cine independiente. Pero veremos si llegar a esa situación será algo realmente factible y, de ser así, cuánto tiempo y qué problemas puede llevar esa adaptación. Desde el año 2004, las primeras experiencias artísticas de uso del móvil en proyectos cinematográficos se centraron más bien en experimentar con la propia textura del dispositivo lo que hizo que su exhibición se relegara a galerías o instituciones artísticas y a los festivales que acogían este tipo de obras (hechas por o para teléfonos móviles) que fueron apareciendo a partir de entonces (Schleser, 2014).

Así, actualmente, encontramos un gran número de certámenes internacionales de cine dedicados exclusivamente a cine realizado con teléfonos móviles que reciben cada año cientos de propuestas, como el San Diego International Mobil Film Festival, el Mobile Film Festival, el iPhone Film Festival, el iPhoneFilmMaker, el SmartFone, el Flick Fest, el Toronto Smartphone Film Festival (TSFF), o el CinePhone. Estos festivales están centrados en los cortometrajes e incluso algunos proponen participar con obras de muy poca duración (sin llegar al minuto), pero, en todos, destaca la intención de descubrir talentos y de fomentar el uso del teléfono móvil para este fin. Para esto, en muchas de estas convocatorias, además de premios económicos se ofrece formación y la posibilidad de difusión de las obras a través de diversos canales. También algunas marcas de teléfonos han colaborado con ciertos festivales para promocionar el uso del móvil relacionado con la cinematografía. Este fue el caso de Nokia que anunció en 2003 la creación de un nuevo premio, Mejor Cortometraje Británico, patrocinado por la marca en la sexta edición de los Premios Británicos Independientes de Cine de ese año y, más adelante, en 2011, creó un concurso en Vimeo en colaboración con el Edinburgh Film Festival, en el que se propuso a los participantes (preseleccionados a través de la plataforma) realizar un cortometraje con un Nokia N8 (modelo que por aquel entonces contaba con una de las cámaras más avanzadas del mercado), que previamente se les había entregado. Y, aunque el cortometraje siempre ha sido un formato más abierto a la experimentación y a las nuevas tecnologías, en el campo del largometraje comenzaron también a aparecer las películas realizadas con teléfonos móviles.

Las experiencias de grabación con el móvil en el contexto cinematográfico, más allá de las mencionadas y encuadradas dentro del cine de colectivos o colaborativo que hemos mencionado anteriormente, tienen como antecedente el documental italiano *Nuovi comizi d'amore* (2005), dirigido por Marcello Mencarini y Barbara Seghezzi e inspirado en *Comizi d'amore* (1965), de Pier Paolo Pasolini, sobre las costumbres relacionadas con el amor y los hábitos sexuales de los italianos. En la grabación se utilizó un Nokia N90 y se proyectó en el Moma de Nueva York, el Festival de Cine IDFA de Ámsterdam y el Festival de Zúrich. El segundo antecedente lo encontramos en *SMS Sugar Man* (2006), del director surafricano Aryan Kaganoff, largometraje grabado con ocho dispositivos Sony Ericsson W900i. La película, que narra la historia de un proxeneta y dos prostitutas en una noche de Navidad en Johannesburgo, fue presentada en Francia en 2005 en la inauguración del Pocket Films Festival. Este filme, como afirma Schleser (2014), realiza importantes aportaciones narrativas surgidas por el propio dispositivo y que van más allá de potenciar la textura de los píxeles:

En *SMS Sugar Man*, el teléfono móvil está hábilmente entrelazado con la construcción narrativa del drama como dispositivo de comunicación. La historia del proxeneta es revelada de una manera íntima e inmediata a través del teléfono móvil. Desde esta perspectiva, se debe añadir que el logro de *SMS Sugar Man* depende de la forma en que la película explota los puntos fuertes del vídeo móvil mientras eclipsa el "look and feel" único de la estética de píxeles¹ (p.161).

Why didn't anybody tell me it would become this bad in Afghanistan (2007), del director holandés Cyrus Frisch, es otra de las primeras producciones realizadas íntegramente con un teléfono móvil. La película aborda el tema de un veterano traumatizado después de un periodo de servicio en Afganistán y que, a su regreso, revive esas situaciones en su vida familiar y social donde predominan la incertidumbre y la violencia. La historia está narrada desde el punto de vista subjetivo del soldado y parte de la idea de mostrar las relaciones entre los adolescentes inmigrantes y sus vecinos, relaciones que observaba a menudo el director en la ciudad de Amsterdam donde vivía. De esta forma, como recoge Botella (2011) en la entrevista realizada al director, este comenzó a grabar con su propio móvil escenas reales que sucedían a su alrededor como si fueran las que viera el propio protagonista. Además, el director potenció la aparición de píxeles y el movimiento extremo de las imágenes y también utilizó el sonido directo grabado a través del móvil, consiguiendo con todo ello unas texturas visuales y auditivas singulares que potencian el relato. Este filme obtuvo el reconocimiento en festivales internacionales como el International Film Festival Rotterdam 2007, San Francisco Film Festival 2007 y Tribeca Film Festival 2007, entre otros.

El caso de *Why didn't anybody tell me it would become this bad in Afghanistan*, nos lleva a reflexionar sobre la identificación de la estética de las imágenes de vídeo tomadas con el móvil con una imagen poco definida, en la que los píxeles son visibles. Y como expresan Baker, Molga y Scheleser (2014):

En el cine de teléfonos móviles, el período entre 2005 y 2008 se caracteriza por el avance del formato de archivo de vídeo de teléfono móvil 3gp al formato de compresión mpeg4. Las imágenes de vídeo pixeladas, que caracterizan a los dispositivos móviles en el paisaje mediático contemporáneo, se han convertido en el punto focal en la historia reciente del formato (Baker, Molga y Scheleser, 2014, p.103).

¹ Traducción propia.

Unos años después, el filme de ficción *Olive* (2011) del actor y director norteamericano Hooman Khalili, realizado enteramente con un móvil Nokia N8, acapara los titulares. La historia de *Olive* es la de una niña de 10 años que procede de otro mundo y que tras su encuentro con diferentes personas logra cambiar sus vidas. Esta película, interpretada por la actriz Gena Rowlands (nominada dos veces al Oscar), se rodó adaptando a la cámara del móvil una lente de 35mm con el objeto de conseguir una mayor profundidad de campo. El equipo fue completado con un trípode y un visor que iba pegado con una cinta. Su presupuesto fue de menos de 500.000 dólares y fue financiada por Chris Kelly, ex ejecutivo de Facebook, y William O'Keeffe, un filántropo de San Francisco. Su director, apelando al espíritu independiente e inconformista de la cinta, solicitó la colaboración del público a través de la comunidad Kickstarter para poder distribuirla en las salas de Estados Unidos sin contar con el respaldo de un gran estudio, aunque, finalmente, no obtuvo los fondos suficientes para lograr una gran distribución.



Figura 1. Fotografía del rodaje de *Olive*. Foto de Hooman Khalili (2011).

Las cuatro producciones anteriormente citadas pudieron verse publicitadas en diferentes medios como los primeros largometrajes rodados íntegramente con un teléfono móvil, y utilizaron ese reclamo para potenciar su distribución y exhibición. Sin embargo, más allá de esta controversia, estas películas consiguieron abrir el camino a una nueva forma de experimentación cinematográfica y, sobre todo, pusieron de manifiesto la posibilidad de realizar un cine de muy bajo presupuesto accesible a casi cualquier persona.

En 2015 se estrenó en la sección Next del Festival de Sundance el largometraje *Tangerine*, de Sean Baker. Para su filmación se utilizaron tres dispositivos iPhone 5S. Y para mejorar el enfoque, la exposición y el equilibrio de color utilizaron la aplicación Filmic Pro, además de un adaptador de lente para conseguir una grabación anamórfica. Como accesorios de rodaje se sirvieron también de un steadicam y en la postproducción se utilizó el software Da Vinci Resolve para las labores de etalonaje.

La película, que costó 119.000 dólares, tuvo una gran distribución a través de festivales internacionales y obtuvo varios galardones y nominaciones, aunque su distribución en salas fue relativamente limitada.

El argumento de *Tangerine* gira alrededor de la vida de dos prostitutas transexuales en Los Ángeles, en la víspera de Navidad. Una de ellas acaba de salir de prisión, y, al enterarse de que su novio proxeneta la ha engañado, emprende una búsqueda con su amiga con la intención de vengarse. La producción no solo sorprende por la buena calidad del registro, sino también porque es un ejemplo claro de la utilización de esta tecnología del móvil con otros fines distintos a los económicos, ya que, como ha manifestado Sean Baker en una entrevista publicada en YouTube², aunque la economía fuera una de las razones para optar por la grabación con el móvil, también vieron la ventaja de trabajar de este modo, puesto que facilitó el rodaje con las actrices primerizas (las protagonistas son realmente dos mujeres transexuales de Los Ángeles) y se evitó la barrera intimidatoria que supone interpretar frente a la cámara cuando no se está acostumbrado. Sin embargo, actualmente, cualquiera está habituado a ser grabado con un teléfono móvil y esto propició el ambiente de realismo y naturalidad que se puede ver en la película.



Figura 2. Fotografía del rodaje de *Tangerine*. Foto de Magnolia Pictures (2015).

Es interesante también observar cómo valora el director la publicidad que se hizo del filme mencionando, que había sido rodado con un iPhone, pues, en su opinión, esto es un arma de doble filo, porque, por un lado, puede haber cierto tipo de público que acuda a verla por esta novedad, pero, por otro, este hecho puede derivar en que ciertos espectadores sientan rechazo al tener prejuicios respecto a ese tipo de tecnología y desconfiar del resultado.

En el caso de Malik Bendjelloul con su documental *Searching for Sugar Man* (2012), sobre el músico Sixto Rodríguez y las peripecias de dos fans surafricanos que se proponen encontrarlo, sí podemos hablar de que la decisión de utilizar el teléfono móvil tuvo motivaciones meramente económicas. El

² Estas manifestaciones del director Sean Baker han sido extraídas de: <https://www.youtube.com/watch?v=T-OnJUTalv4>

director había agotado el presupuesto y aún le quedaban escenas por grabar por lo que recurrió a una aplicación de vídeo para iPhone 8 que simula el efecto de la película de Súper8 y, gracias a ella, grabó las escenas que le quedaban con el teléfono móvil. La película tuvo una espectacular acogida y llegó a ganar numerosos e importantes premios, incluido el Oscar al Mejor Largometraje Documental en el año 2013. Y, en este caso, lo que se vino a demostrar es que las imágenes tomadas con el móvil podían integrarse perfectamente en la narración junto a las tomadas por otros medios sin desmerecer estéticamente el resultado final.

Unsame (2017), dirigida por Steven Soderbergh, también fue filmada con un teléfono móvil de alta gama, en esta ocasión el modelo utilizado fue un iPhone 7 Plus con calidad 4K y también se sirvieron **de la aplicación *Filmic Pro*** para mejorar las condiciones de captación. El argumento de la propia película versa sobre la tecnología digital y trata sobre una mujer acosada durante años por un hombre a través de las redes sociales de forma que su salud mental se ve resentida y acaba recluida en un hospital psiquiátrico. Soderbergh ha estado siempre interesado por la tecnología y, a menudo, ha mostrado su preocupación por el excesivo poder de los estudios y su rechazo a respaldar propuestas más independientes que consideran arriesgadas. Por ejemplo, en 2005, rodó la producción de bajo presupuesto *Bubble* en vídeo de alta definición y fue la primera película que se distribuyó en Estados Unidos de manera simultánea en las salas de cine, en DVD y en VOD. Y, en 2019, estrenó *High Flying Bird*, su segunda producción grabada con un smartphone, en este caso con un iPhone 8. Este filme, producido por Netflix, se ha lanzado a través de su plataforma poco tiempo después de su estreno mundial en el Festival de Slamdance, lo que supone un interesante precedente de normalización de la difusión de este cine filmado con teléfonos móviles.

El primer largometraje mexicano grabado con un teléfono móvil fue *Oso polar* (2017), del director Marcelo Tobar, para el que se utilizó un iPhone 5 (en algunas escenas complejas usaron dos dispositivos simultáneamente) sirviéndose también de la aplicación *Filmic Pro* y de lentes accesorias, entre ellas, una anamórfica. El argumento aborda el tema del reencuentro de unos amigos que coincidieron en la época escolar y de cómo cada uno en el grupo mantiene los viejos patrones de comportamiento. Como trasfondo, aparece también el tema del *bullying* y las huellas que dejan estas situaciones en la edad adulta. La presencia del uso del móvil dentro de la trama es constante, puesto que los personajes se van grabando de forma habitual y también se muestran grabaciones del pasado. Todo esto se incluye en el montaje de la película en la que se varía el formato varias veces para mostrar las diferentes grabaciones que suceden en la historia, potenciando de esta forma la sensación de estar presenciando parte de la intimidad de los personajes.

En el panorama español, *Hooked up* (2013), de Pablo Larcuen fue el primer largometraje filmado con un móvil (y se aprovechó este hecho para publicitarlo), en este caso también un iPhone. Esta producción, perteneciente al género de terror, narra las vicisitudes de dos turistas estadounidenses en una noche de juerga en Barcelona en la que van grabando todos sus pasos con sus propios teléfonos. Para el rodaje, su equipo desarrolló un software y también contaron con el apoyo de un técnico de Apple, presente durante toda la grabación. El filme, que se rodó con 14.000 euros, más otros 20.000 destinados a la postproducción, fue estrenado en el Festival de Sitges de 2013. Para este director la experiencia no fue nueva, ya que anteriormente había grabado el cortometraje *Sí* (2009) con el que ganó el premio del público del Móvil Film Festival. También en España, Benja de la Rosa utilizó un móvil

para rodar *La sexta alumna* (2016), su primera experiencia como director y en la que también asumió la labor de producción.

Otros cineastas consagrados han querido probar la experiencia de filmar con un teléfono móvil, como es el caso de, Park Chan-Wook, director surcoreano conocido por su trilogía de venganza de *Sympathy for Mr. Vengeance* (2002), *Oldboy* (2003) y *Sympathy for Lady Vengeance* (2005), que en 2011 realiza junto a su hermano Park Chan-kyong el cortometraje de 33 minutos *Paranmanjang*, traducido al inglés como *Night Fishing* y que fue galardonado con el Oso de Oro en la Berlinale de 2011. Para realizar esta producción se utilizó un iPhone 4 al que también se adaptó una lente para mejorar la captación de imagen y la película fue financiada, en parte, por Apple, dentro de la campaña de promoción del iPhone 4.

En este cortometraje los hermanos Park logran utilizar la tecnología del móvil para desarrollar una narración de carácter experimental y tintes surrealistas. La linealidad del relato se rompe en varias ocasiones al narrar la historia de un pescador y lo que ve y escucha en un lago en el que ha ido a pescar. Sueños, realidad, rituales chamánicos y símbolos se mezclan en esta producción en la que, en ocasiones, se ve resaltada la presencia de los píxeles y en la que se alternan imágenes en blanco y negro y color junto a efectos de bordes ensombrecidos, consiguiendo con todos estos elementos una atmósfera fantasmagórica que concuerda perfectamente con el tono de la historia.

También otros directores han aprovechado el interés de las marcas de tecnología móvil para promocionarse a través de realizaciones cinematográficas y, gracias a ello, el francés Michel Gondry realizó su cortometraje *Détour* (2017) con un iPhone 7. Este director, con experiencia en el campo publicitario, obtuvo un resultado sorprendente en cuanto a calidad de imagen, tanto que difícilmente se distingue esta de la que se hubiese obtenido con medios profesionales. Y en la misma tesitura se vio el mexicano Robert Rodríguez, quien también aceptó colaborar, con un cortometraje titulado *Two Scoops* (2013), en el proyecto *Keep Moving* de Blackberry, que el director llevó a cabo con la aportación de ideas por parte de sus fans recogidas a través de Twitter.

Pero un caso bastante paradigmático es el de Conrad Mess, un director zaragozano sin formación cinematográfica y que ostenta un record de más de 40 premios y más de 100 nominaciones en festivales de cortometrajes de todo el mundo. Y, entre ellos, el premio al mejor iPhone Filmmaker del mundo obtenido en San Diego con su corto *Time to Pay Off Debts* (2016), filmado con un iPhone 6s + y que sorprende por su imagen en blanco y negro con una fotografía muy cuidada que aporta gran detalle y nitidez en la imagen. Otros cortometrajes grabados por este director con iPhones y que también acaparan varios premios son: *Asking Room* (2012), *The Russian Roulette* (2012), *The Other Side* (2013) o *The Fixer* (2011). Conrad Mess afirmaba en una entrevista publicada en 2018 por la página *esquire.com* que la alta calidad de la imagen de sus trabajos, en ocasiones, ha hecho dudar a los jurados de los certámenes dedicados al cine móvil de si realmente el método de filmación había sido la cámara de un teléfono y no otro medio más profesional:

En el primer Cinephone, cuando vieron *The Fixer*, los jueces pararon la proyección porque no creían que estuviera rodado con un móvil. Y algo similar pasó en Sitges, donde los cámaras de TV3 me confesaron que eran incapaces de encontrar diferencias entre *The Other Side* y una película rodada

con una 'cámara de verdad', recuerda. Pero es cierto: los dos cortos se rodaron con un iPhone 4 y un 5, respectivamente. Y hay fotos del rodaje que lo confirman.

El director zaragozano, que recorre el mundo dando conferencias y acudiendo a festivales, actualmente se encuentra en el proceso de distribución de su primer largometraje titulado *Dead End*.



Figura 3. Fotografía del rodaje de *The Fixer*. Foto de Conrad Mess (2015).

El caso de Conrad Mess es interesante porque, de los directores mencionados en este estudio, es el que mejor representa el papel que, en la democratización del cine, tiene el uso del teléfono móvil como herramienta de filmación, teniendo en cuenta que es el único que no tiene ningún vínculo anterior con el medio cinematográfico, ni formación previa en este campo, y que se ha labrado su posición, poco a poco, gracias a que ha podido acceder a realizar cortometrajes con el teléfono móvil.

4. Conclusión

Estos ejemplos vienen a reforzar la idea de que este tipo de tecnologías accesibles son un atractivo importante para la experimentación y, por lo tanto, para realizar producciones al margen de la industria, aunque estas vengan, en ocasiones, de directores consagrados. Pero, como indicó el propio Soderbergh en su discurso inaugural del San Francisco International Film Festival (SFIFF) de 2013 que versó sobre el estado del cine:

Porque no se trata de dinero, se trata de buenas ideas seguidas de una estética bien desarrollada. Me encanta toda esta nueva tecnología, es genial. Es más pequeño, más ligero, más rápido. Puedes hacer una película muy bien pensada por no mucho dinero, y cuando la gente empieza a llorar sobre el celuloide, pienso en esta cita de Orson Welles cuando alguien le hablaba de nueva tecnología, que tendía a abrazar, y dijo, "No quiero esperar a la herramienta, quiero que la herramienta me espere", pensé que era una buena manera de decirlo³.

³ Traducción propia.

También Robert Redford, en su discurso pronunciado en Barcelona, en el Mobile World Congress de 2008, abordó las posibilidades del móvil como la “cuarta pantalla” en la distribución del cine indie. Porque uno de los problemas más importantes a los que se enfrentan las producciones independientes es el de la distribución, que sigue siendo un sector hegemónico dominado por los grandes estudios. Las películas hechas al margen de la industria han encontrado fórmulas para reducir sus presupuestos, como la utilización de nuevas tecnologías de uso no profesional para su grabación, como es el caso de los teléfonos móviles, aunque, después, pueden verse muy limitadas en su expansión. Pero pensar en el teléfono móvil no solo como mecanismo de grabación, sino también como canal de distribución y exhibición, es una cuestión que necesita un análisis profundo de los diferentes factores que repercuten en las comunicaciones, ya que, como indican Aguado y Martínez (2008):

Consecuentemente, una aproximación al estado actual de las comunicaciones móviles en el marco de las industrias audiovisuales debe dar cuenta de las transformaciones observables en la tecnología, los modelos de negocio, las rutinas profesionales y procedimientos relacionados con los medios, en los formatos de contenidos y los estándares narrativos y, finalmente, en los ritos de consumo cultural a través de los cuales los contenidos y las tecnologías son integrados en la vida cotidiana (Aguado y Martínez, 2008, p.191).

Abordar el tema del cine móvil requiere, por tanto, ampliar la perspectiva más allá de las posibilidades en cuanto a democratización del uso de dispositivos en grabación, puesto que, como indica Goggin (2008), hay que tener en cuenta una triple perspectiva. En primer lugar, que se está potenciando su uso a través de certámenes específicos y festivales, que en ocasiones son apoyados por los propios fabricantes de dispositivos. En segundo lugar, se deben valorar las posibilidades de conectividad del móvil a redes de distribución que permiten compartir contenidos a través de diferentes canales de distribución y, en tercer lugar, su papel en la promoción de las películas y como canal de experimentación en cuanto a formatos nuevos o adaptación de los ya existentes.

Sin embargo, las motivaciones que pueden tener los autores para utilizar esta tecnología en la filmación de un largometraje o cortometraje son diversas y no solo tienen que ver con cuestiones económicas sino también con aspectos relacionados con la comodidad de utilizar dispositivos y accesorios ligeros, y también, incluso, con la experimentación en el campo de las cuestiones estéticas o narrativas (en las que hemos visto algunas aportaciones interesantes en los ejemplos analizados). Por este motivo, es de prever que la utilización del móvil como recurso de filmación vaya a ser una práctica que se desarrolle y se expanda en los próximos años y, dada la calidad alcanzada por los dispositivos, la proyección de filmes en circuitos convencionales (más allá de los festivales) tiene posibilidades de llegar a ser una práctica habitual en los próximos tiempos. De esta forma, y al igual que sucedió con la llegada del cine digital, el soporte utilizado en filmación o exhibición acabará siendo irrelevante frente al potencial de lo narrado y a las aportaciones creativas de cada autor, provenientes o no del uso de una u otra tecnología.

Referencias bibliográficas

- Aguado, J. M. y Martínez, I. (2008). La cuarta pantalla: Industrias culturales y contenido móvil. En: Aguado, J. M. y Martínez, I. (coords.). *Sociedad móvil. Tecnología, identidad y cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- A.T.L. (24-4-2008). Todos flipando con Unsane, y el mejor director de cine con iPhone es español. *Esquire*. Recuperado de <http://bit.ly/ConradMessEsquire>
- Baker, C., Schleser, M., & Morga, K. (2009). Aesthetics of mobile media art, *Journal of Media Practice*, 10 (2-3), 101-122, Doi: [10.1386/jmpr.10.2-3.101_1](https://doi.org/10.1386/jmpr.10.2-3.101_1)
- Botella, C. (2011). An Interview with Dutch filmmaker Cyrus Frisch. *Off Beat Cinema*, August-July issue. <http://issuu.com/offbeatcinema/docs/summer2011>
- Deren, M. (2015) "Amateur versus profesional. El universo dereniano". En: *Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren, Carolina Martínez*, prólogo, edición y traducción. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Goggin, G., Hjorth, L. (Ed.) (2014): *The Routledge Companion to Mobile Media*. Abingdon. Oxon: Routledge.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Anagrama.
- Márquez, I. (2017). El smartphone como metamedio. *Observatorio*, 11(2), 61-71. Recuperado de <https://bit.ly/2xqCFis>
- KXM. (2018, February 19). Sean Baker on Tangerine. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T-OnJUTalv4>
- Sabeckis, C. (2013). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 45, 53-64.
- Schleser, M. (2014). "A Decade of Mobile Moving-image Practice". In *The Routledge Companion to Mobile Media*, ed. Gerard Goggin and Larissa Hjorth. Routledge. p.157-170
- Soderberg, S. (2013). Keynote at the 56th San Francisco International Film Festival. 56th San Francisco International Film Festival, San Francisco. Recuperado de <http://bit.ly/SoderberghVulture>
- Tognazzi, A. (2012). Las transformaciones de los contenidos audiovisuales y la influencia de los dispositivos móviles en el nuevo escenario transmedia Anàlisi: *Quaderns de comunicació i cultura*. Num. monogràfic, 81-95.
- Von Trier, L. Vinterberg, T., Krag-Jakobsen, S. y Levring, K. (1995). Manifiesto Dogma 95. Recuperado de <https://extracine.com/2007/09/1995-manifiesto-dogma>. Copenhagen.



BIO

Nuria Pradilla es doctora en Comunicación Audiovisual y ejerce como profesora asociada en el área de Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Ha trabajado en cine y televisión y, actualmente, compatibiliza su labor docente con el desarrollo de proyectos audiovisuales y la investigación en el ámbito de la Comunicación Audiovisual y, en particular, en el cine experimental y el videoarte.