

Memòria d'investigació i estudi de cas pel curtmetratge DEADPAVO

Júlia Gaitano Mendizabal

Universitat Pompeu Fabra

“Writing for a *new* media review is like writing history as events unfold.” (David, 2010, p. 89)

L'objectiu d'aquesta investigació és reflexionar sobre l'estat actual de l'audiovisual i, en concret, en el cas del llenguatge cinematogràfic, en un context de radicals canvis de paradigma a la hora de crear i consumir imatges. Amb el creixent ús i popularització dels dispositius de telefonia mòbil, que per la seva part també estan en constant evolució, una idea de model bàsic s'ha establert en l'imaginari col·lectiu de la societat contemporània: l'*smartphone*. Resulta impossible concebre el panorama actual audiovisual sense tenir en compte l'aparell en qüestió, ja sigui per aquelles qualitats diferencials (la seva ubiqüitat, assequibilitat, quotidianitat), les seves limitacions (sobretot en els aspectes tècnics, quant a qualitat d'imatge, mida, format), com per la gran quantitat de llenguatge visual que s'ha generat i renovat arrel d'aquest. Tal com Deleuze (1990) plantejava, discutint el concepte de “dispositiu” que comenta Foucault, la idea d'actualitat és fonamental a la hora d'intentar desgranar aquelles estructures (mentals, socials, culturals, visuals) que regeixen la nostra forma, en aquest cas, de relacionar-nos amb allò audiovisual: “Perteneçem a ciertos dispositivos y obramos en ellos. La novedad de unos dispositivos respecto de los anteriores es lo que llamamos su actualidad, nuestra actualidad. Lo nuevo es lo actual. Lo actual no es lo que somos sino que es más bien lo que vamos siendo, lo que llegamos a ser, es decir, lo otro, nuestra diferente evolución.”

Arrel de la seva naturalesa polifacètica, la irrupció de l'*smartphone* en el panorama de l'audiovisual toca diferents qüestions. Nanna Verhoeff (2009), referint-se a la consola Nintendo DS (primera en incorporar una pantalla tàctil), usa el terme *gadget*, que engloba una certa “in-between-ness (...) -between apparatus, device and appliance- (in which) a convergence becomes visible.” (p. 212) Mantenint aquesta idea en ment, podríem diferenciar en l'*smartphone* aquesta tricotomia. Per una banda, el concepte d'*apparatus*, entenent-lo com a vessant tecnològica del dispositiu, que permet la creació de contingut audiovisual - el sistema de càmeres i lents.

Per un altre costat, el *device*, que, encara considerant el component físic de l'aparell, en aquest cas seria allò que en permet la reproducció - la pantalla. En paraules de Roger Odin: “The dream screen would be an operator that one can hold in one's hand, watch as long as one likes, as many times as one likes, alone or with others, a screen that one can carry around, that one can keep with oneself at all times, an operator allowing for exchange and discussion, an operator that can be passed from hand to hand and that

would even allow one, like photography, to send moving images to distant family members or friends. Today, this operator does exist: it is the mobile phone.” (Odin, 2016, p. 181)

Finalment, amb el concepte d'*appliance*, s'entraria en un terreny més mental, i inconcret, passant de l'aspecte físic al interfàsic. La vessant que defineix formes i règims visuals incorporats en l'*smartphone* i que trobem presents en les distintes interfícies que hi conviuen. Per tal d'incorporar una certa sensació d'actualitat, que segons el producte audiovisual en qüestió s'acaba exposant de forma més o menys superficial, gratuïta inclús, el cas de l'*aplicació* en sí la podem trobar present de diferents maneres, en obres de naturalesa molt distinta i, definitivament, de forma més o menys radical o invasiva (respecte la imatge cinematogràfica “tradicional”).

Apparatus o camera-phone

En aquest apartat, voldria enfocar l'arribada de l'*smartphone* en el panorama audiovisual a partir del següent plantejament:

“From the perspective of Altman's crisis historiography, the cinema's identity is always in crisis; it must continually redefine itself in an everchanging landscape of new image and sound technologies. Digital cinema is merely the latest instance of that protean landscape. (...) But a legitimate question does arise from this story of identity crisis: is what remains after digital technology simulates film still ‘the cinema’?” (Belton, 2014, p. 464)

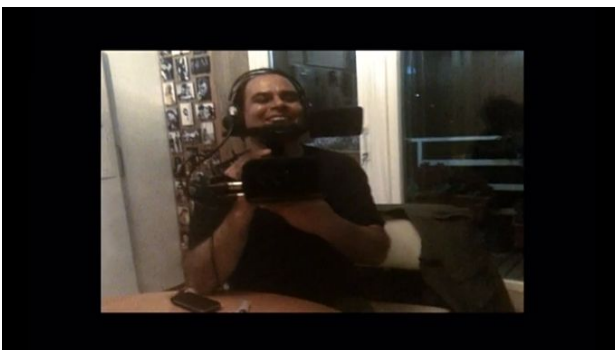
Tal com comenta Belton, en aquest cas aplicant-ho a la imatge digital específicament fent referència al cinema digital, si considerem que el propi mitjà cinematogràfic s'ha hagut de veure en constant canvi (o crisi, segons Altman), havent de replantejar allò que és i allò que *no* és, el nou horitzó que s'obre amb l'irrupció de formes i aparells tecnològics prèviament inexistents tindria cabuda en aquesta lògica. No obstant, sembla que en aquest cas costa més conciliar la innovació d'ús i concepció visuals dins la mateixa idea ulterior de “cinema” que podríem dir que s'ha mantingut inalterada fins l'aparició de formes digitals. Per consegüent, l'última qüestió que es planteja Belton.

Segons Verhoeff, “The gadget as object is *material*. (...) The fact that we speak of generations of mobile phones, mobile game consoles, or media players indicates this assumption of a family resemblance and a lineage among gadgets. More specifically, a gadget is a small, pocket-sized, handheld object designed for individual, daily use. Its status lies somewhere between practical tool, fun object, and shiny piece of technology. As Lev Manovich stresses, it is also an aesthetic object in which such different functions and meanings converge as friendly, playful, pleasurable, aesthetically pleasing, expressive, and fashionable; signifying cultural identity, and designed for emotional satisfaction’ (2006, 1).” (Verhoeff, 2009, p. 212) Es pot veure, doncs, aquesta

vessant més material, que afecta a la forma en què es produeix i, més endavant, reproduceix la imatge cinematogràfica. Com apunta Belton, comentant les reflexions d'Anne Friedberg sobre el què podria significar l'implementació de noves tecnologies pel concepte de cinema, aquest podria estar perdent una "especificitat del mitjà": "Writing in 1997, Friedberg argues that the cinema has been 'transformed by', 'embedded in' and possibly 'lost in' the new media technologies that surround it. For Friedberg, changes in the apparatus have eroded the definition of cinema. (...) Screens have become 'display and delivery formats', film a 'storage medium', and spectators 'users with an interface'. (...) Cinema, once the inhabitant of a motion picture theatre on whose screen it was displayed has migrated to the television and computer screen, not to mention its subsequent (post-1997) invasión of the smaller, more mobile screens of iPads and smartphones. In the process of its multimediazation, the cinema has lost its identity as a medium -its medium specificity." (Belton, 2014, p. 466)

Per contra, però, també s'estableix com a creador de noves realitats, quan l'objecte transcendeix les seves qualitats físiques per a centrar-se en les possibilitats creadores.

“Más allá del motivo. Jafar Panahi, en arresto domiciliario, decide filmar con su móvil (*Esto no es una película* [In Film Nist, 2011]). Lo vemos en la ventana, móvil en mano, filmando la ciudad. El plano delata la presencia de una segunda cámara. Pero no hay segunda cámara en *J'aimerais partager le printemps avec quelqu'un* (2007), en la que Joseph Morder se filma delante de un espejo. Estas dos películas señalan el límite del teléfono móvil como motivo. El móvil es también una herramienta para hacer películas.” (Odin, 2016, p. 237)



Esto no es una película (J. Panahi, 2011)

Per abordar aquesta qüestió, havent diferenciat entre els conceptes d'*apparatus* i *dispositiu* (entès com a *device*), voldria parlar del què és exactament cadascun d'ells, tenint en compte que diferents autors l'han usat des de punts de vista i àmbits teòrics molt distints.

Adrian Martin ho tracta a *Mise en Scène and Film Style* (2014):

“*Dispositif* or apparatus? When film students imbibe second-hand, summary accounts of apparatus theory, they are often learning (badly) to conflate two quite different, though necessarily overlapping, terms in Baudry’s essays of the 1970s - both of which came indiscriminately translated as apparatus. On the one hand, Baudry posed the *appareil de base*, the basic cinematic apparatus which consists of the tools and machines of camera, projector, celluloid, photographic registration, and the like. The *dispositif*, on the other hand, is instantly and necessarily more of a *social* machine, a set-up, arrangement or disposition of elements that adds up to the cinema-going experience: body in a chair, dark room, light from the projector hitting a screen. (...) Baudry posed the movement between his two terms in the following way: where the basic cinematic apparatus already implies the fact of projection, the *dispositif* definitively adds in the spectator, and everything that comes with the spectator’s experience of a film (Baudry 1978).” (p. 188)

El concepte que seria més aplicable al cas, doncs, podria ser el que sorgeix de les tesis de Baudry, com presenten Frank Kessler, Dominique Chateau, and José Moure a *The Screen and the Concept of Dispositif – A Dialogue* (2016):

“In a somewhat simplified form, one could summarize the configuration that Baudry describes with the aid of the concept of *dispositif* as follows:

- a) a material technology producing conditions that help to shape
- b) a certain viewing position that is based upon unconscious desires to which corresponds
- c) an institutionalized film form implying a form of address trying to guarantee that this viewing position (often characterized as “voyeuristic”) functions in an optimal way.” (p. 264)

A *Remediating Vertov* (2013), Dean Keep i Marsha Berry fan referència a aquelles dimensions de la *camera-phone* (cosa que avui en dia s’estableix com una de les moltes utilitats de l'*smartphone*) que apel·larien a aquesta idea de *dispositiu* com a unió entre les característiques tecnològiques de l’aparell i la intenció cinematògica que impulsa la creació visual a través d’ell:

“The ubiquitous camera-phone has arguably become a role model of technological convergence, where it seamlessly meshes the technology of the telephone with the

language and tools of film-making to create a portable networked imaging device.” (p. 165)

“The ubiquitous nature of the camera-phone, team with its high level of portability extends the potential of the camera by enabling users to easily penetrate private and public spaces to capture content. Travels throughout the urbanscape are absorbed by the mobile eye and stored within the database of the machine. The footage is then reviewed and edited to fit the parameters of a constructed framework that aims to promote multiple readings and sequencing of the visual information.” (p. 168)



Nuovi Comizi d'Amore (New Love Meetings)
(M. Mencarini, B. Seghezzi, 2006)

“The film-makers told the Associated Press that the limitations of filming with a mobile phone - having to film at close range, weak sound capture and the slightly shaky picture - turned out to be advantages for them, leading people to open up a little more easily.”

(<https://www.theguardian.com/film/2006/jun/14/news2>)

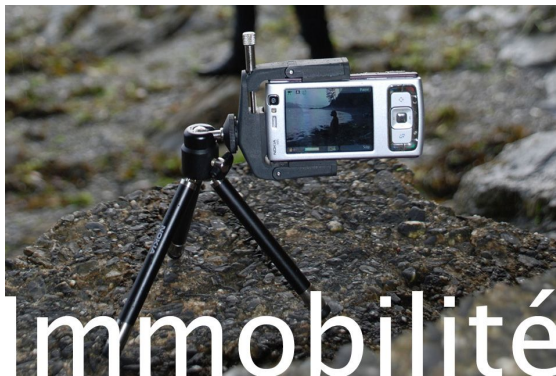


Max with a Keitai (Max Schleser, 2006-2008)



Des del cine experimental i el video-art, formes que acostumen a avançar-se al *mainstream* i a tendències emergents, des de principis de segle i durant la primera dècada del s. XXI podem trobar exemples d'aquest tipus de *media*.

J'aimerais partager le printemps avec quelqu'un (J. Morder, 2007)



Immobilité (M. Amerika, 2011)



Olive (H. Khalili, P. Gilles, 2011)



Rodada en un Nokia N8 amb objectiu de 35 mm, és considerada la primera pel·lícula rodada íntegrament en *smartphone*.



Night Fishing (P. Chan-wook, 2011)

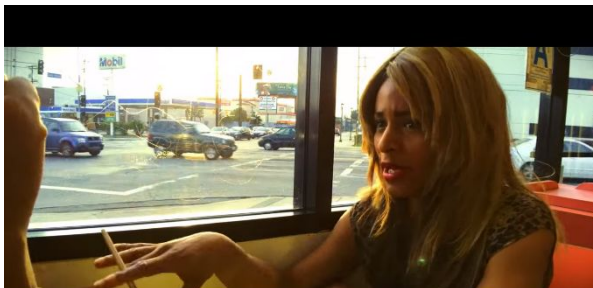
Rodada en un iPhone amb objectiu 35mm.

A *Searching for Sugar Man* (Malik Bendjelloul, 2012) el director va usar un iPhone amb una *app* que imitava l'efecte de film 8mm per completar part de la pel·lícula, degut a complicacions tècniques. “This suggests that digital mobile camera-phones remediate older analogue film-making technologies. (...) the camera-phone may also be understood as a transformative technology that can offer its users new ways to re-imagine, reinvent and remediate traditional film-making practices, and in doing so, facilitate the construction of a mobile cinema that exploits the parameters of camera-phone technologies.” (Keep i Berry, 2013, p. 170-171)



I Play With the Phrase Each Other (2014)

A part d'haver-se gravat en *smartphone*, aquesta obra gira entorn el motiu visual de “telèfon mòbil”, englobant les dues dimensions que mencionava Odin al comentar l'obra de Jafar Panahi.



Tangerine (S. Baker, 2015)

Rodada en iPhone 5s i objectius de cinema



A partir de *Tangerine*, s'entra en un paradigma distint quant a l'estètica de la imatge generada a partir d'*smartphone*:

“Low resolution defines the aesthetics of the beginning period of cell phone made films; once there are better options, low-res becomes an aesthetic choice. The quality improvement of built in cameras and generalization of HD video brings mobile made films closer to mainstream aesthetics. Thus, recalling the category of *p-cinema* (coined by Roger Odin) which refers to the portable, prosthetic character of the camera, can we say at this point that all the films shot with camera phones share aesthetic characteristics? Perhaps it is necessary to look beyond the question of the image quality to find unique traits of cell phone made films.” (Botella, 2012, p. 78)

Si bé està clar que, des de fa ben bé una dècada, el fet de rodar amb *smartphones* és quelcom que s'ha instal·lat entre els creadors per a quedar-se, només cal fer una ràpida cerca a la xarxa per comprovar que la tendència actual, arrel de la millora de qualitat dels aparells, és apostar per la professionalització de l'*apparatus*, de la tecnologia disponible, per aconseguir un resultat, també, de millor qualitat. No és difícil trobar corrent per les xarxes pàgines estructurades a mode de tutorial, amb suggerències cap a l'usuari per a que aquest aconseguixi un millor resultat, un més “professional” producte final. “Don't Treat Your Phone Like a Phone”, resa un dels apartats d'una d'elles. Canvia el nombre de fotogrames per segon, usa un estabilitzador d'imatge, roda en 4k, en la màxima resolució possible, fes-te amb bons objectius (veiem com molts dels casos exemplars de films amb aquestes característiques que s'han popularitzat ja seguien algun d'aquests punts)... En definitiva, tots els consells van cap a la mateixa direcció: converteix la imatge que produeix el teu *smartphone* en la que podria produir una càmera digital de cine. Es podria considerar que aquestes suggerències neguen la pròpia naturalesa diferencial de l'*apparatus*, ja que si bé en un inici es podia considerar que “if the camera phone image we take has an impact on the future, it will be not because of its quality, but because of its content.” (David, 2010, p. 89), com la qualitat era generalment baixa, “as Schleser point out, since the pixel is not a distinctive trait anymore and HD becomes the norm, cell phone films face the risk of blending with the rest of the video content and the challenge of remaining distinctive through developing their own image language and identity points towards the creation of “personal and autobiographical statements”.” (Botella, 2012, p. 83)

El risc al que fa referència Caridad Botella a *The mobile aesthetics of cell phone made films: from the pixel to the everyday* per a un cineasta com Steven Soderbergh (un dels principals defensors d'aquesta nova tendència de rodar usant *smartphones*) no és més ni menys que una virtut. A la presentació del seu film *Unsane* (realitzat amb un iPhone 7s) al Festival de Sundance, declarava: “I think this is the future. (...) Anybody going to see this movie who has no idea of the backstory to the production will have no idea this was shot on the phone. That's not part of the conceit.”



Unsane (S. Soderbergh, 2018)

Rodat en iPhone 7 Plus



High Flying Bird (S. Soderbergh, 2019)

Rodat en iPhone 8

S'ha establert com a acceptada la possibilitat d'usar el dispositiu tecnològic mentre, alhora, es nega la seva pròpia condició intrínseca (ubiqua, imatge més pobre – una qualitat expressiva més propera al pictorialisme, canvis de format que comporta). Entre d'altres, com mencionava abans, inclús consells provinents dels mateixos cineastes que empren aquestes noves tècniques van cap a la direcció de millorar i professionalitzar el teu equipament, micròfons, objectius,... i, sobretot, orientar l'aparell horitzontalment per tal que no trenqui amb el marc “tradicional” cinematogràfic.

Segons Roger Odin (2016), aquesta espècie d'adaptació/negociació és un aspecte més del que ell anomena *connectors*, relacions concretes entre l'espectador (tot i que en aquest cas afecta també als creadors) i l'espai (i el *dispositif*) cinematogràfic: “Regarding mobile phones, buying a model with a screen as large as possible, putting on a headset to be immersed in the movie soundtrack and eliminating as much as possible the sounds of the street, pertains to the same approach too.” (p. 179)

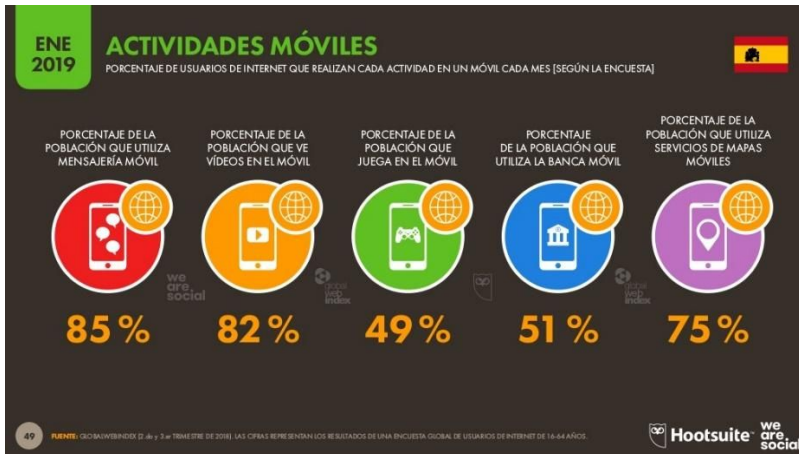
Amb aquesta idea, s'introdueix el concepte de “pantalla”.

Device o dispositiu pantalla

Per poder tractar aquest aspecte, cal que canviem de punt de vista. Ja no som els creadors de les imatges, ara en som els consumidors, els usuaris.

“Mobile phones with cameras (camera-phones) (...) their use has become second nature and they are an integral part of a postmodern habitus (Bourdieu, 1984).” (Keep i Barry, 2016, p. 165)

Espanya es troba en el 6è lloc del rànquing mundial en penetració, amb un 80% d'usuaris mòbils. La llista l'encapçalen Corea del Sud (84%), Hong Kong i Itàlia (83%). El mòbil és el dispositiu més utilitzat per accedir a internet. Més de 29 milions de persones a Espanya disposen d'*smartphone*. (Segons l'informe *ditrendia. Mobile en España y el Mundo 2018*)



(Informe Hootsuite Gen. 2019)

Un molt alt percentatge (82%) ens indica que consumir contingut audiovisual al mòbil és, efectivament, una pràctica totalment estesa.

Respecte la pantalla en si, també des de la distinció entre conceptes que fa Baudry, i que Frank Kessler, Dominique Chateau, and José Moure comenten a *The Screen and the Concept of Dispositif – A Dialogue* (2016): “One hypothesis would be to consider the screen merely as an element of what he calls the *appareil de base*, i.e., one of the technological elements necessary to produce and watch a film. Another hypothesis would be to consider the screen as the element that guarantees the specificity of the *dispositif* and the viewing situation. And lastly, within the configuration Baudry describes, the screen could be considered to belong to both the *appareil de base* as well as to the *dispositif*.” (p. 266)

Odin parla, en el seu text sobre *The Concept of the Mental Screen* (2016), de tres tipus de pantalles que ell concep com a “mentals”. Parteix de la idea d'un objecte físic, que és la pantalla referida a la superfície on es projecta, escaneja, etc, mostra una informació visual. Per a Odin, però, la idea de pantalla transgredeix aquest concepte físic. “I now want to use this concept to analyze a phenomenon that has taken on a remarkable importance today: the migration of movies from the cinema screen, for which they were intended, to other screens. Obviously, the television screen was the first and favorite place for this migration; it certainly still is, but today this migration also occurs on

computer screens, tablets, and mobile phones. (...) Nowadays, it is this device that we immediately think of when we think of “cinema”: cinema has become a mental screen, a screen that functions as a constraint when you see a movie in a physical communication space other than the cinema space.” (p. 176-177) La *idea* d’una pantalla de cinema fa que les expectatives i en definitiva, l’experiència, de veure imatges en qualsevol altra pantalla estiguin alterades. És a dir, que al estar consumint contingut audiovisual, posem, en la mateixa pantalla d’un *smartphone*, en el fons sempre ho estarem fent en relació a, perquè la pantalla mental interioritzada és la del cinema.

Lev Manovich (2005) enfoca la idea de pantalla des d’un altre punt de vista, genealògic i plàstic: “Comencemos por la definición de pantalla. La cultura visual del periodo moderno, de la pintura al cine, se caracteriza por un intrigante fenómeno: la existencia de otro espacio virtual, de otro mundo tridimensional, que está encerrado en un marco y situado dentro de nuestro espacio normal. El cuadro separa dos espacios absolutamente distintos que, de algún modo, coexisten. He aquí el fenómeno que define la pantalla en el sentido más general o, como aquí la llamaremos, la «pantalla clásica».

¿Cuáles son las propiedades de la pantalla clásica? Es una superficie plana y rectangular. Está pensada para una visión frontal (a diferencia del panorama, por ejemplo). Existe en nuestro espacio normal, en el espacio de nuestro cuerpo, y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual. Así definida, la pantalla describe igual de bien una pintura renacentista (recordemos la formulación de Alberti antes mencionada) que el moderno monitor del ordenador. Incluso las proporciones han permanecido inalteradas cinco siglos; son parecidas en la típica pintura del siglo xv, en una pantalla de cine y en la del ordenador. A este respecto, no es casual que los propios nombres de los dos principales formatos de monitor de ordenador apunten a dos de los géneros de la pintura. Al formato horizontal se le conoce como el «modo de paisaje», y al vertical como el «modo de retrato». (...)

Hace cien años se volvió popular un nuevo tipo de pantalla, al que llamaremos la «pantalla dinámica». La nueva modalidad conserva todas las propiedades de la pantalla clásica, pero añade, algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo. Es la pantalla del cine, el vídeo y la televisión. La pantalla dinámica trae también consigo una determinada relación entre la imagen y el espectador; un cierto régimen visual, por decirlo así.” (p.147-148)

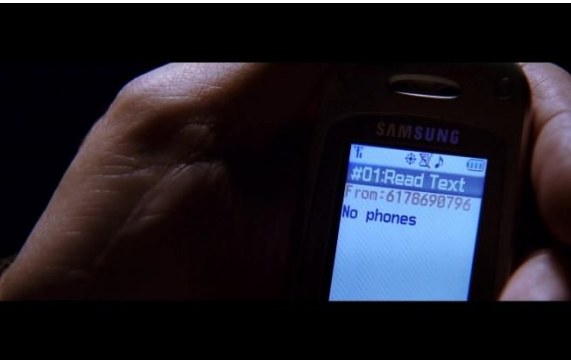
Evidentment, aquesta vessant de l’*smartphone* referida és amb la què ens relacionem directament com a espectadors. Però això no significa que, com a creadors, hagi de quedar fora de la nostra consideració. Més enllà de la pantalla/suport (superfície on es reproduceix un contingut audiovisual), hi ha la pantalla/*dispositif* que entraria altre cop en una concepció més odiniana de la mateixa, i seria la idea d’una pantalla. Com *representem* una pantalla.

L'*appliance* (pantalla aplicada) com a dispositiu visual

En aquest apartat, s'explora com el dispositiu *smartphone* s'ha inserit dins el dispositiu-cinema. En diferents termes, es pot veure com existeixen diferents formes d'enfocar-ho, que impliquen un canvi més o menys radical dins les formes cinematogràfiques més industrials i el seu consum des del *mainstream*.

- L'insert diegètic

Enfoc menys intrusiu, es veu l'objecte des de la seva presència diegètica, que mostra la interfície com l'experiencien els personatges.



The Departed (M. Scorsese, 2006)

Aquí el mòbil exerceix de motiu visual.



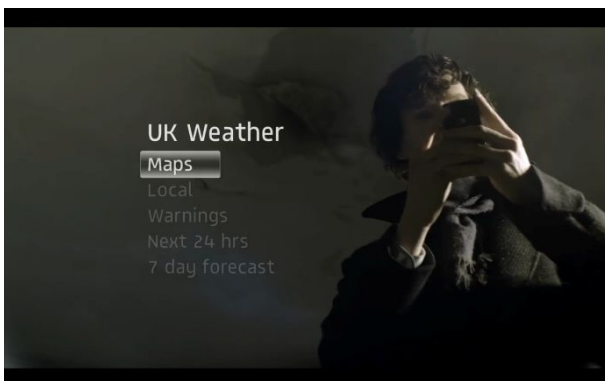
Personal Shopper (O. Assayas, 2016)

El mòbil és, com en el cas de *The Departed*, un motiu visual, però aquí (englobant una major actualitat) ja incorpora altres elements expressius propis del suport tecnològic. El *tempo* dels missatges (la bombolla

que indica que l'altre escriu), la falta de connexió,... entren a formar part dels codis del gènere del *suspens*.

- La imatge híbrida

La inserció d'elements pertanyents a la interfície de l'*smartphone* en el mateix pla d'imatge cinematogràfica. Com els termes de Hayles que Banks recupera, comentant el cas de la imatge híbrida en *Sherlock*: “You will also notice that we are almost never forced to view a tiny, too-bright, Blackberry-esque screen every time a phone is used. Not only is that unpleasant to see, but it is not how we experience the information our phones give us. We look at the phone and see the screen, but the social action is ephemeral and separated from the screen itself. As N. Katherine Hayles might put it- we anthropomorphize the computer, while the virtual creatures “computationalize” us. The phones are not props, but they are not characters either. They disembodify characters and translate their utterances across space and time. It is a different story told in a different world.” (Banks, 2012)



Sherlock (M. Gatiss, S. Moffat, 2010-2017)

Això marca el que Odín (2016) identifica com a “**Retorno de lo escrito**. Los e-mails y los SMS, muy presentes en la vida, lo están también en las películas, lo que plantea la cuestión de cómo representar en la pantalla lo escrito. En el avión donde tiene lugar el drama de *Non-Stop*, leemos en primer lugar los mensajes del chantajista en la pantalla del móvil del sargento. Luego aparecen en bocadillos, con la indicación de la hora (10.53pm) por encima, lo que fija el *timing* del suspense. El primer bocadillo, primero desenfocado y luego progresivamente más claro (“*Do I have your attention now?*”) resume plásticamente el tema de la película: ¿el sargento aclarará la situación? Pero lo

escrito son también los símbolos: el indicador de carga de batería alimenta el suspense de *Cellular* y de *Enterrado*.” (p.236)



Non Stop (J. Collet-Serra, 2014)

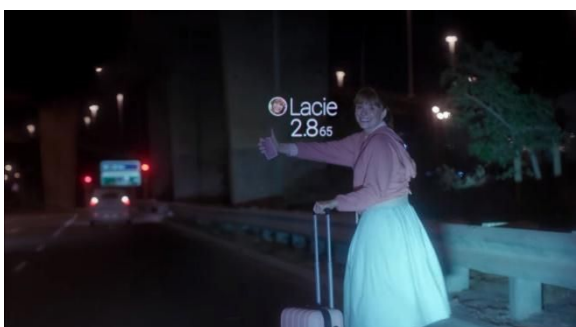
Aquesta seria, doncs, la forma més orgànica d'incorporar informació originada en la interfície de l'*smartphone*. Sense necessitat de ruptura visual amb la imatge cinematogràfica, aquesta s'hibrida per donar pas a la seva “computacionalització”.



Blog (E. Trapé, 2010)



SKAM (J. Andem, 2015-2017)



Black Mirror (C. Brooker, 2011-) - S03E01
Nosedive (Joe Wright, 2016)

És la forma més estesa d'incorporació d'elements interfacials en les ficcions audiovisuals, ja que respon a una necessitat de tipus més narratiu, versus una de sensorial o al servei d'una certa experimentació. En ficcions contemporànies, hi ha molts d'altres exemples que apliquen aquesta idea, però no s'incorpora cap element nou. La interfície conviu amb la imatge cinematogràfica, i entra en el mateix pla que els personatges.

- La imatge interfície

La interfície (allò que veuríem d'estar utilitzant la pantalla, aquí sí, entesa com a *device*, del dispositiu present en l'espai filmic) es converteix en tota la imatge cinematogràfica. Tot el pla queda envaït per interfície.

Aquesta tendència sorgiria amb títols com *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), sense fer distincions en aquest cas entre dispositiu mòbil "videocàmera", *webcam* d'ordinador i càmeres frontal i posterior del propi *smartphone*. El que veiem està sent gravat des de la pròpia imatge, es vol saltar l'acció del cineasta. El cineasta és, com en el cas de l'*apparatus* que veiem més amunt, el propi personatge.



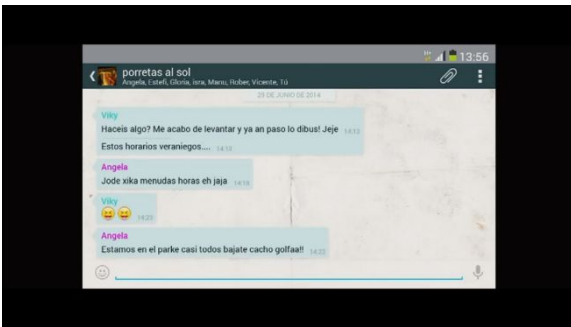
10.000km (C. Marques-Marcet, 2014)

Malgrat partir de la idea d'imatge de *webcam* com a motiu visual (com es pot veure a la captura), sovint es serveix d'elements plàstics més expressius (mala connexió, interferència) per emplenar el pla, fent que la interfície (normalment la d'Skype en aquest cas) s'hi apoderi.

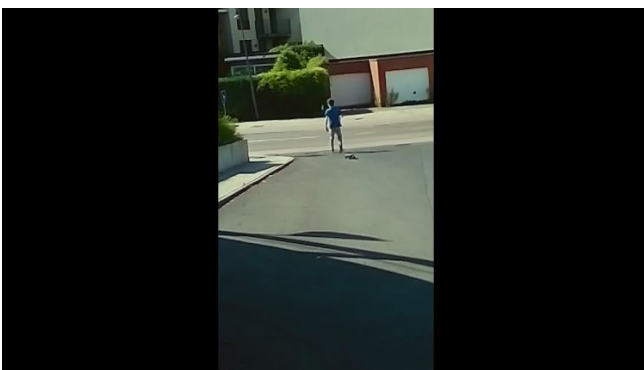


Manic Pixie Dream Girl (An Internet Love Story) (P. Maqueda, 2013)

Cas similar a l'anterior, però amb l'afegit de què Maqueda ens parla des d'un codi molt concret dins les lògiques de la imatge de *webcam*. La del concepte de *vlog*, o *video blog* i, més particularment, en l'entorn de YouTube.



En el cas d'*Hermosa Juventud* (J. Rosales, 2014), que és de les aplicacions més radicals dins d'aquest règim visual, trobem que no hi ha problema de format, ja que la interfície és forçadament horitzontal (tot i contenir llenguatge propi d'*smartpone*, s'usa la seva aplicació de *desktop*, així que la orientació no varia). Però no és sempre així. Aquí, recuperant el cas de *Personal Shopper*, també els elements expressius propis del suport tecnològic són emprats pel cineasta com a figura cinematogràfica (el rellotge i la bateria que encapçalen la interfície marquen el pas del temps/elipsi).



No obstant, com apuntava en el cas d'*Hermosa Juventud*, si es vol ser totalment fidel a la naturalesa de la imatge d'interfície de mòbil, hauríem d'estar tractant amb, com Manovich identifica, una orientació de "modo retrato", vertical.

Home (F. Troch, 2016)

En aquesta dimensió és on rau un dels problemes principals de la representació de la imatge interfície. I és que el *pillarboxing* (les franges negres o marc que s'insereixen de forma predeterminada al canviar el *ratio* d'imatge) és una solució relativa, massa invasiva i rotunda, que trenca amb aquella qualitat orgànica que sí proporcionava la imatge híbrida.

“Este régimen visual es posible por el hecho de que la imagen individual, ya sea de la pintura, del cine o de la televisión, llena por completo la pantalla. Por eso nos molesta tanto cuando estamos en el cine y la imagen que se proyecta no coincide de manera precisa con los bordes de la pantalla: se desbarata la ilusión, al hacernos conscientes de lo que existe en el exterior de la representación.” (Manovich, 2005, p. 148)

“In those instances where the user becomes aware of the image’s modification or distortion to conform to the shape of the frame, the frame rises to the surface, however momentarily, as the defining feature of the visual experience. When the image changes orientation or the internal relations of the world it depicts are deformed, the user realizes the limits of the image and its edge.” (Monteiro, 2014, p. 377-378)

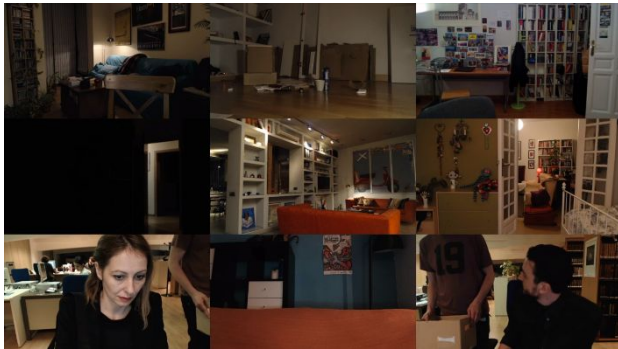
En un cas com el del film de Xavier Dolan, *Mommy*, per exemple, el canvi de *framing* es tracta d’una elecció autoral, en absolut lligada a l’element de l’*smartphone*. Busca, per tant, generar una sensació concreta (en aquest cas, d’opressió). I aquesta, encara que no fos el que busca el cineasta quan insereix imatges d’*smartphone*, és quelcom inevitable si es volen incloure imatges d’aquestes condicions.

- Multipantalla /muntatge espacial.

Generalment més aplicada a la lògica *desktop* i, com a tal, dins el terreny de recerca de Lev Manovich (2005), que en parla amb els següents termes:

“En general, el montaje espacial podría comportar varias imágenes, potencialmente de distintos tamaños y proporciones, que aparecieran en pantalla al mismo tiempo. Desde luego que esta yuxtaposición, por sí misma, no da como resultado el montaje; depende del cineasta construir una lógica que determine qué imágenes aparecen juntas, cuándo lo hacen y qué clase de relaciones establecen unas con otras.” (p. 398)

Pren la idea de muntatge per parlar d’un canvi de paradigma, ja que “En la cultura del ordenador, el montaje deja de ser la estética dominante, como lo fue a lo largo del siglo xx, desde la vanguardia de los años veinte hasta la posmodernidad de los ochenta. La composición digital, en la que se combinan diferentes espacios en un único espacio virtual totalmente integrado, es un buen ejemplo de la estética alternativa de la continuidad. Además, podemos entender la composición en general como una contrapartida de la estética del montaje. Este último busca crear una disonancia visual, estilística, semántica y estética entre elementos diferentes. En cambio, la composición busca fundirlos en un todo perfectamente integrado, en una única concepción global.” (p. 200)



Todos Tus Secretos (M. Bartual, 2015) – mosaic de *webcams*



Searching (A. Chaganty, 2018)

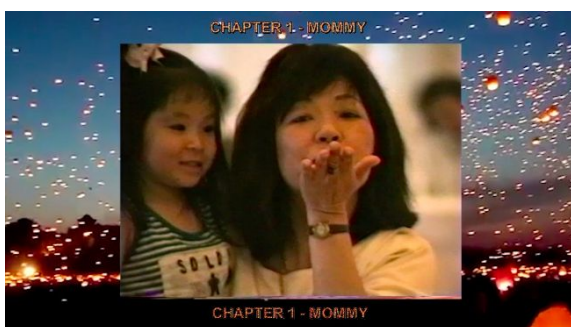


Open Windows (N. Vigalondo, 2014)

En aquests exemples podem veure com la pròpia imatge de *desktop* (com es mencionava anteriorment, en aquest cas ja no parlem d'*smartphones* sinó de dispositius com ordinadors i *webcams*) cinematografiada.

- El videoclip / llenguatges d'internet

Més enllà de les anteriors categories identificades, amb la diversificació de dispositius, interfícies, aplicacions, xarxes socials, plataformes i pàgines web - que actualment es troba en el seu punt més àlgid (i augmentant) - els llenguatges visuals que se'n deriven estan en constant canvi, incorporant noves formes de compondre audiovisualment, que canvien la nostra forma de concebre i produir imatges. Tal com succeeix amb el videoclip, que com indica Manovich: “ha servido como un laboratorio para la exploración de muchas posibilidades nuevas de manipular las imágenes fotográficas que hacen reales los ordenadores: los numerosos puntos que existen en el espacio que hay entre el 2D y el 3D, la fotografía cinematográfica y la pintura, el realismo fotográfico y el collage. En definitiva, se trata de un manual viviente y en expansión constante para el cine digital.” (Manovich, 2005, p.386)



Maggie Lee's Mommy (M. Lee, 2015)

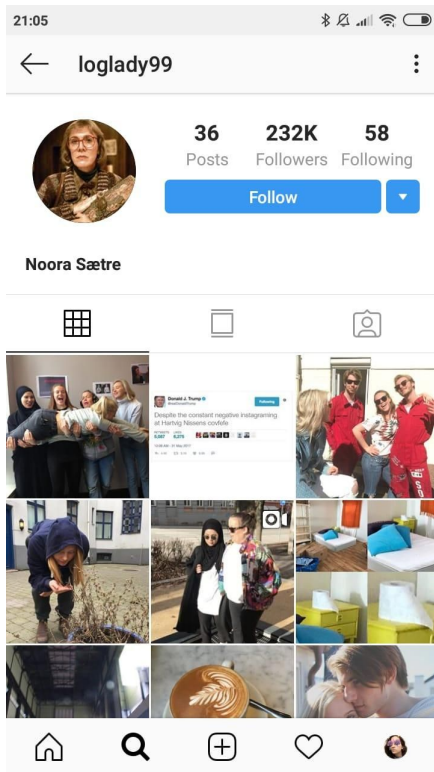
Apareixen noves formes de realitzar audiovisual, tenint en compte la interacció amb diferents dispositius, afegint elements transmèdia, narracions dispersades en diferents pantalles, i una reivindicació del vídeo vertical, que surt de i pertany al dispositiu *smartphone*.

“Interfaces have many different manifestations and the interface is generally a dynamic form, a dynamic representation of the changing states of the data or software and of the user’s interaction. Consequently, the interface is not a static, material object. Still it is materialized, visualized, and has the effect of a (dynamic) representational form.” (Pold, 2005, p.4)

En aquest últim apartat, voldria tractar la idea de què, potser, al intentar concebre la imatge d'*smartphone* a partir d'un règim solament visual, sense replantejar la pròpia naturalesa característica de la pantalla tradicional / la de cinema, és limitar les seves possibilitats plàstiques, expressives, creatives. Manovich insisteix molt en la dimensió interactiva dels nous mitjans a què ell fa referència (que no arriben al *smartphone* en sí, però incorporen elements que trobem en ells, com la Realitat Augmentada, o un cert dinamisme i interacció amb la mencionada interfície), però el cinema fins ara no ha sabut com incorporar-ho a les seves lògiques més tradicionals d'exhibició i consum.

Algunes ficcions que sí han tingut aquesta dimensió en compte serien, per exemple, la sèrie noruega d'adolescents *SKAM*, que durant la seva emissió va estendre el seu camp

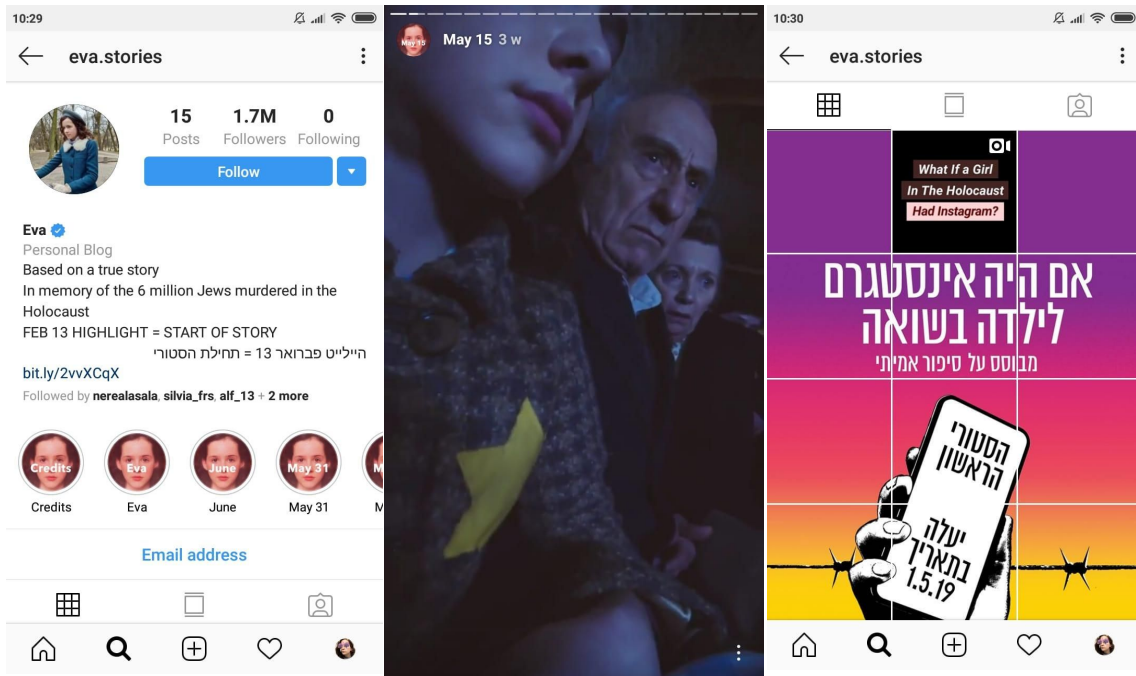
narratiu a les xarxes socials, on els personatges tenien comptes que anaven evolucionant mà amb mà amb els capítols de la sèrie. Una sèrie catalana com la recent *Les de l'hoquei* també ha incorporat aquest mateix règim d'expansió narrativa a través de l'*app* Instagram.



SKAM (J. Andem, 2015-2017)

“The expansion of accessing films across multiple platforms and digital media, a typical feature of contemporary big-budget blockbusters, has drawn scholarly attention to what is now generally called ‘transmedia storytelling.’ The transition or continuation of a story from one format to another has become increasingly important from a textual as well as economic perspective, so that multifunctional devices such as smartphones and tablets integrate very diverse ways of viewing, sharing and storing audio-visual material.” (Elsaesser & Hagener, 2015, p. 47)

Finalment, comentar l'exemple d'*Eva Stories* (Maya i Mati Kochavi, 2019): sèrie concebuda per i realitzada a través de les *stories* d'Instagram, que planteja ja no un complement a un consum tradicional de contingut audiovisual, sinó que proposa el consum des del propi dispositiu, en la imatge inscrita dins l'*app* com si fos un compte més de dins la teva *network* d'usuaris seguits. Casos pioners com aquest ens demostren que hi ha possibilitats expressives i narratives que sorgeixen d'espais creats exclusivament en aquests nous dispositius que, contrari a destruir l'impuls cinemàtic, generen noves vies d'exploració visual, renovació i evolució del llenguatge cinematogràfic.



Eva Stories (M. Kochavi, 2019)

Comentari del cas del curtmetratge DEADPAVO

Aquesta investigació s'emmarca dins d'un projecte de curtmetratge que té com a nom DEADPAVO. Sorgint com a reforç i base teòrica per la part formal del treball de direcció, el seu objectiu és analitzar l'estat de la creació audiovisual actual, i cercar una forma a través de la qual enfocar la posada en escena i muntatge. El curtmetratge tracta l'etapa de l'adolescència, així que era important mantenir en ment la idea d'actualitat, per tal de poder escapar de tòpics representacionals. El projecte s'ha volgut centrar en explorar aquesta realitat a partir de la pròpia experiència dels actors, que tenen la mateixa edat que els personatges. En l'*smartphone*, objecte en el qual s'ha centrat la recerca, hi trobem un element principal de l'habitus postmodern actual, una eina per consumir audiovisual, produir-lo, però també una forma de presentar-se a un mateix cap als altres, aspecte amb el que s'ha volgut insistir pel fet d'estar tractant amb adolescents.

Per un costat, quant a la vessant de creació de personatges, ja amb la idea en ment que l'objecte i les aplicacions que aquest conté serien importants pel projecte, es van incorporar els mètodes observats a la sèrie *SKAM* durant els assajos amb els actors. Així, se'ls van proporcionar comptes de personatge, que ells mateixos gestionaven, construint els diferents caràcters a través de l'Instagram, donant-los la possibilitat d'explorar i percebre's audiovisualment a ells mateixos i els seus companys, amb la supervisió i instrucció de direcció d'actors. Part del resultat d'aquest procés era també la creació d'imatges a través de la xarxa, amb la idea de generar contingut visual de poder comptar-hi al muntatge.

A través de la recerca, es va poder observar que les imatges produïdes en la interfície *smartphone* incorporen una sèrie de problemes (principalment quant a diferències de format) a la hora d'inserir-se en una lògica tradicional cinematogràfica. Això va fer plantejar-se la qüestió de cercar la forma òptima de situar aquestes noves imatges de manera que acabessin sumant al resultat final, i no fossin una causa de distanciament per a l'espectador. Un cop realitzat el rodatge, ja en procés de muntatge, es va determinar que la solució passava necessàriament per assumir la diferència entre imatges i incorporar-la al projecte. En aquest cas, s'han usat les imatges generades en les *stories* d'Instagram de personatge per agregar una seqüència inicial, que ha permès transcendir una imatge filmada tradicional que es va observar que era insuficient a la hora de presentar els protagonistes. A muntatge, poder comptar amb contingut generat en *smartphone*, respectant aquesta nova forma d'expressar-se i representar-se, ha ofert una alternativa creativa, narrativa i cinematogràfica, alhora que ha brindat un tret diferencial al curtmetratge, adaptat als temps actuals i a la naturalesa dels personatges.

En conclusió, el balanç que realitzem sobre l'obra resultant és positiu. Comptar amb un marc teòric i una constant consciència de referents i tendències actuals en l'audiovisual ha permès tenir en compte les diferents possibilitats, adaptant-les al projecte que s'estava desenvolupant.

Bibliografia

- Banks, D. (2012, 26 gener). Sherlock: A Perspective on Technology and Story Telling. Recuperat de <https://thesocietypages.org/cyborgology/2012/01/25/sherlock-a-perspective-on-technology-and-story-telling/>
- Bazin, A. (2014). *¿Qué es el cine?* (10ª ed.). Madrid, Espanya: Ed. Rialp.
- Belton, J. (2014). If film is dead, what is cinema? *Screen*, 55(4), 460–470. <https://doi.org/10.1093/screen/hju037>
- Botella, C. (2012). The mobile aesthetics of cell phone made films: from the pixel to the everyday. *KEPES*, No. 8, 73–87. Recuperat de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista8_5.pdf
- David, G. (2010). Camera phone images, videos and live streaming: a contemporary visual trend. *Visual Studies*, 25(1), 89–98. <https://doi.org/10.1080/14725861003607017>
- Deleuze, G., (1990). *¿Qué es un dispositivo?* A Michel Foucault, filósofo. Barcelona, Espanya: Editorial Gedisa.
- Elsaesser, T., & Hagen, M. (2015). *Film Theory. An introduction through the senses* (2ª ed.). Recuperat de http://the-eye.eu/public/concen.org/Nonfiction.Ebook.Pack.Oct.2015-PHC/9781135967062.Routledge.Film%20Theory_%20An%20Introduction%20Through%20the%20Senses.Thomas%20Elsaesser%20%2C%20Malte%20Hagener.2009%20.pdf
- Keep, D., & Berry, M. (2013). Remediating Vertov: Man with a movie camera phone. *Ubiquity: The Journal of Pervasive Media*, 2(1), 164–179. https://doi.org/10.1386/ubiq.2.1-2.164_1
- Kessler, F., Chateau, D. & Moure, J. (2016). The Screen and the Concept of Dispositif – A Dialogue. A D. Chateau, & J. Moure (Eds.), *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*. (pp. 264–272). Amsterdam, Holanda: Amsterdam University Press.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Espanya: Paidós Comunicación 163.
- Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style. From classical Hollywood to new media art*. Londres, Regne Unit: Palgrave Macmillan.
- Monteiro, S. (2014). Fit to frame: image and edge in contemporary interfaces. *Screen*, 55(3), 360–378. <https://doi.org/10.1093/screen/hju021>
- Odin, R. (2016). El teléfono móvil. A J. Balló, & A. Bergala (Eds.), *Motivos visuales del cine* (pp. 235–238). Barcelona, Espanya: Galaxia Gutenberg.

Odin, R. (2016b). The Concept of the Mental Screen: The Internalized Screen, the Dream Screen, and the Constructed Screen. A. D. Chateau, & J. Moure (Eds.), *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*. (pp. 176–185). Amsterdam, Holanda: Amsterdam University Press.

Pold, S. (2005). Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form. *Postmodern Culture*, 15(2). <https://doi.org/10.1353/pmc.2005.0013>

Verhoeff, N. (2009). Grasping the screen. A. M. van den Boomen, S. Lammes, A. S. Lehmann, J. Raessens, & M. T. Schäfer (Eds.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology* (pp. 209–222). Recuperat de <http://www.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=http://www.oapen.org/document/340034>

Filmografia

Alvarez, J. (2013). *I Play with the Phrase Each Other* [Film]. EUA: Studio Mist.

Amerika, M. (2011). *Immobilité* [Film]. EUA.

Andem, J. (2015-2017). *SKAM* [Sèrie TV]. Noruega: Norsk Rikskringkasting.

Assayas, O. (2016). *Personal Shopper* [Film]. França: Arte France Cinéma, CG Cinéma, Vortex Sutra, Sirena Film, Detailfilm, ARTE, Arte France, Canal+, Ciné+, WDR, SCOPE Invest.

Baker, S. (2015). *Tangerine* [Film]. EUA: Duplass Brothers Productions, Through Films.

Bartual, M. (2015). *Todos tus secretos* [Film]. Espanya: Caramba Films.

Brooker, C. (2011-actualitat). *Black Mirror* [Sèrie TV]. GB & EUA: Channel 4, Netflix.

Chaganty, A. (2018). *Searching* [Film]. EUA: Stage 6 Films, Bazelevs Entertainment, Bazelevs Production.

Chan-wook, P., & Chan-kyung, P. (2011). *Night Fishing* [Film]. Corea del Sud: Moho Films.

Collet-Serra, J. (2014). *Non Stop* [Film]. EUA: Universal Pictures.

Font, P. & Ruiz Claverol, K. (2019). *Les de l'hoquei* [Sèrie TV] Espanya: Brutal Media, Televisió de Catalunya (TV3).

Gilles, P. & Khalili, H. (2011). *Olive* [Film]. EUA: Cavescribe.

Kochavi, M. & Kochavi, M. (2019). *Eva Stories* [Instagram].
<https://www.instagram.com/eva.stories/>

Lee, M. (2015). *Maggie Lee's Mommy* [Film]. EUA: Beta Pictures.

Maqueda, P. (2013). *Manic Pixie Dream Girl* [Film]. Espanya: WeLoveCinema.

Marques-Marcet, C. (2015). *10.000 Km* [Film]. Espanya: Lastor Media, La Panda.

Mencarini, M., & Seghezzi, B. (2019). *Nuovi comizi d'amore* [Film]. Itàlia.

Moffat, S. & Gatiss, M. (2010-actualitat) *Sherlock* [Sèrie TV]. GB: BBC.

Morder, J. (2007). *J'aimerais partager le printemps avec quelqu'un* [DVD]. França: Forum des Images.

Panahi, J. (2011). *Esto no es una película* [Film]. Iran: Jafar Panahi Film Productions.

Rosales, J. (2014). *Hermosa juventud* [Film]. Espanya, França: Fredesval Films, Wanda Visión, Les Productions Balthazar.

Schleser, M. (2019). *Max with a Keitai* [Film]. Japó.

Scorsese, M. (2006). *The Departed* [Film]. EUA: Warner Bros., Plan B Entertainment, IEG Virtual Studios, Vertigo Entertainment, Media Asia Films.

Soderbergh, S. (2018). *Unsane* [Film]. EUA: Bleecker Street.

Soderbergh, S. (2019). *High Flying Bird* [Film]. EUA: Extension 765, Harper Road Films.

Trapé, E. (2010). *Blog* [Film]. Espanya: Escándalo Films S.L.

Troch, F. (2016). *Home* [Film]. Bèlgica: Prime Time, Versus Production.

Vigalondo, N. (2014). *Open Windows* [Film]. Espanya: Wild Bunch, Apaches Entertainment, Antena 3, Woodshed.