



Escola Universitària
Politécnica de Mataró

Graduat en Mitjans Audiovisuals

**GRAVACIÓ D'UN VÍDEO DE DURADA 1
MINUT PER A TELÈFON MÒBIL**

**Pol Serra Grau
Maria Bosch
Primavera 2009**

Resum

Quan es parla de gravar un vídeo per un telèfon mòbil cal tenir en compte cert aspectes tècnics. Un telèfon mòbil no és el mateix que una pantalla de televisió i ni molt menys la d'un cinema. Per tant quan es planteja la gravació d'un vídeo que serà destinat posteriorment a ser visualitzat per un telèfon mòbil s'ha de ser conscient de les característiques d'aquest mitjà. En aquest projecte inicialment s'ha investigat les característiques dels dispositius mòbils actuals per tal de crear i desenvolupar unes pautes per a poder realitzar una gravació audiovisual destinada a la telefonia mòbil. A través de l' anàlisi i la investigació s'ha pogut definir el que ha de ser el llenguatge audiovisual per telefonia mòbil. Un cop definides les bases per a les gravacions per mòbil, s'ha posat en pràctica aquesta investigació mitjançant la gravació de dos capítols per a una sèrie destinada exclusivament als aparells mòbils. Seguidament també s'ha investigat com es podria posar en el mercat el nostre producte audiovisual. Per difondre el nostre producte s'ha avaluat diverses opcions com: la creació d'una pàgina web o blocs. Finalment i a través de l'estudi de les opcions que existeixen per a distribuir el nostre producte, s'ha pogut observar com es podria fer arribar el nostre producte als consumidors.

Resumen

Cuando se habla de grabar un vídeo por un teléfono móvil hace falta tener en cuenta ciertos aspectos técnicos. Un teléfono móvil no es el mismo que una pantalla de televisión y ni mucho menos la de un cine. Por lo tanto cuando se plantea la grabación de un vídeo que será destinado posteriormente a ser visualizado por un teléfono móvil debemos ser conscientes de las características de este medio. En este proyecto inicialmente hemos investigado las características de los dispositivos móviles actuales por tal de crear y desarrollar unas pautas para poder realizar una grabación audiovisual destinada a la telefonía móvil. A través de el análisis y la investigación hemos podido definir el que debe ser el lenguaje audiovisual por telefonía móvil. Una vez definidas las bases para las grabaciones por móvil, hemos puesto en práctica esta investigación mediante la grabación de dos capítulos para una serie destinada exclusivamente a los aparatos móviles. Seguidamente también se han investigado como se podría poner en el mercado nuestro producto audiovisual. Para poder difundir nuestro producto se han evaluado varias opciones cómo: la creación de una página Web o bloques. Finalmente y a través del estudio de las opciones que existen para poder distribuir nuestro producto, hemos podido observar como se podría hacer llegar nuestro producto a los consumidores.

Abstract

When one speaks of recording a video for a mobile telephone it is necessary to bear certain technical aspects in mind. A mobile telephone is not the same that a screen of television and not much less that of a cinema. Therefore when there appears the recording of a video that will be destined to be visualized later by a mobile telephone we must be conscious of the characteristics of this way. In this project initially we have investigated the characteristics of the mobile current devices for such of creating and developing a few guidelines to be able to realize an audio-visual recording destined for the mobile telephony. Across the analysis and the investigation we could have defined the one that must be the audio-visual language for mobile telephony. Once defined the bases for the recordings for mobile, we have put into practice this investigation by means of the recording of two chapters for a series destined exclusively to the mobile devices. Immediately afterwards also they have been investigated since our audio-visual product might put on the market. To be able to spread our product several options have been evaluated how: the creation of a web page or blocks. Finally and across the study of the options that exist to be able to distribute our product, we could have observed since our product might make come near to the consumers.

Capítol 0

Índex de continguts

Capítol 1, Introducció al PFC.....	1
1.1. Introducció.....	2
1.2. Objectius.....	3
1.3. Justificació.....	3
1.4. On comença i on acaba la nostra feina?	3
Capítol 2 , Anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil.....	5
2.1. Estat de l'art.....	6
2.2. Llenguatge audiovisual per telèfon mòbil.....	6
Capítol 3, Tipus de Produccions audiovisuals per telèfon mòbil.....	9
3.1. Produccions audiovisuals per telèfon mòbil.....	10
3.2. Produccions audiovisuals,mitjançant càmera de Mòbil.....	10
3.2.1. Càmeres telèfon mòbil.....	10
3.3. Produccions audiovisuals realitzades per a ser difoses a un telèfon mòbil.....	11
3.3.1. Limitacions per a una producció audiovisual destinada al telèfon mòbil....	11
Capítol 4, Aspectes Tècnics.....	13
4.1. Tecnologia 3G.....	14
4.2. Formats de vídeo i àudio per a telèfon mòbil.....	15
Capítol 5, Desenvolupament del projecte.....	17
5.1. Creació d'una sèrie de ficció interactiva per a telefonia mòbil.....	18
5.2. Recursos Materials/personal.....	19
5.3. Sinopsi.....	21
5.4. Guió literari.....	22
5.5. Guió Tècnic.....	25
5.6. Pressupost.....	28
Capítol 6,Estudi de Viabilitat o d'Interès.....	29
6.1. Identifica l'audiència.....	30
6.2. Anàlisi de mercat.....	30
6.3. Anàlisi estratègic.....	31
6.4. Brífling Sèrie Interactiva	33

Capítol 7, Distribució del contingut audiovisual	35
7.1. Servei SMS.....	36
7.1.1. NRS-group corporative.nrs-group.com.....	36
7.1.2. Soy Digital soydigital.com.....	37
7.2. USB o Bluetooth.....	37
7.2.1 Megaupload i Rapidshare.....	37
7.3. Mobiturmix.....	38
7.3.1. Gratuïtament mitjançant la descàrrega del fitxer.	38
7.3.2. Gratuïtament mitjançant descàrrega directa per enllaç WAP.	38
7.3.3. SMS (1,2 euros + iva)	38
Capítol 8, Interacció usuari – sèrie	40
8.1. Sèrie interactiva amb el consumidor.....	40
8.2. Pressupost de la pàgina web.....	40
8.3. 4screenmobile.blogspot.com.....	41
Capítol 9, Conclusions	43
9.1. Conclusions sobre l’anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil.....	44
9.2. Conclusions sobre les produccions audiovisuals, mitjançant càmera de Mòbil....	44
Annex	47
Annex I: Festivals vídeos mòbil	48
Annex II: Quines portes obre la telefonia mòbil en el món audiovisual?	51
Annex III: Mobisodes	52
Annex IV: Green porno	53
Annex V: Marc Augé	57
Annex VI: Art i telèfon mòbil en el segle XX	59
Bibliografia	61
Glossari de termes	62

Capítol 1

Introducció al PFC

Índex d'apartats del tema

1. Introducció
2. Objectius
3. Justificació
4. On comença i on acaba la nostra feina?

Capítol 1, Introducció al PFC

1.1. Introducció

El telèfon mòbil en la societat actual és un element indispensable que ha obtingut un importància molt gran en la vida de les persones. Avui en dia existeixen 2.500 milions de línies de telèfon mòbil en el món. La seva utilitat ja no es limita a realitzar trucades o enviar missatges sms, és més, actualment és una petit objecte capaç de ser un despertador, la nostra agenda, un blog de notes, ens permet consultar el nostre mail, jugar a jocs, reproduir música...

El telèfon mòbil ja no només és una eina per a contactar amb altres persones, és també un passatemps. Cada cop existeixen jocs més elaborats, amb el propòsit de fer-nos més amè un viatge amb tren, ens distreuen mentre esperem que arribi la nostra cita, en resum, ens ofereixen la possibilitat de matar el temps en aquells petits espais de temps que abans els dedicàvem a mirar les musaranyes.

Arribat a aquest punt, apareix un altre servei que es pot introduir en la tecnologia mòbil, en el mercat audiovisual. Gràcies a les noves tecnologies es té l' oportunitat de gravar vídeos amb el nostre terminal.

Vist tot això, ara només manca una certa implicació per a poder arribar al següent pas lògic dins de l' evolució en les prestacions de la telefonia mòbil. Aquest pas no podria ser cap altre que donar l' oportunitat de reproduir pel·lícules, curts o qualsevol peça audiovisual en el nostre telèfon mòbil.

Primer s'ha d' avaluar la prestació i la capacitat que es té actualment per poder reproduir material audiovisual a les nostres terminals mòbil. S'ha de tenir molt clar que no és el mateix observar una pel·lícula en una pantalla de televisió, que fer-ho a través del nostre mòbil. Per tant qualsevol peça audiovisual destinada a telefonia mòbil ha de tenir unes característiques del tot diferents a una producció per a cinema o TV.

1.2. Objectius

- Estudiar de les característiques del format de vídeo per a mòbil
- Analitzar i observar el material produït en aquest camp fins a data d'avui
- Definir les característiques del llenguatge audiovisual per a mòbils
- Diferenciar tipus de produccions per a mòbil
- Realitzar un rodatge amb la càmera d'un telèfon mòbil
- Investigar el procés de distribució per a contingut mòbil
- Crear una producció audiovisual per a un mòbil

1.3. Justificació

La finalitat del projecte es conèixer un nou format audiovisual que està començant a sorgir. Amb aquest projecte el que es pretén és obtenir coneixements suficients per entendre tot el referent al vídeo destinat a la tecnologia mòbil.

1.4. On comença i on acaba la nostra feina?

Inicialment es comença per estudiar les característiques d'aquest nou llenguatge audiovisual per a poder arribar a definir-lo correctament i en segon lloc, s'inicia el procés de producció per a realitzar una producció audiovisual destinada a la telèfon mòbil.

Capítol 2

Anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil

Índex d'apartats del tema

1. Estat de l'art
2. Llenguatge audiovisual per a telèfon mòbil

Capítol 2 , Anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil

2.1. Estat de l'art

És un nou llenguatge audiovisual, amb unes característiques pròpies que el diferent, i a la vegada innovador amb les noves tecnologies.

Les produccions per al mòbil com qualsevol altres tipus d'art, tenen les seves pròpies característiques i les seves limitacions que el fan únic. Una producció pel cinema, no pot tenir el mateix pla de treball que una producció destinada al telèfon mòbil, el llenguatge audiovisual és totalment diferent.

2.2. Llenguatge audiovisual per a telèfon mòbil

Les gravacions no poden ser d'una duració molt elevada.

- El motiu principal es que al trobar-se l'audiència potencial en llocs de pas, no es disposa d'un temps excessivament ampli per a la seva reproducció.
- Duració de la bateria
- Es recomana que les pel·lícules no siguin més llargues de 5 minuts.

Només es grava el material estrictament necessari.

- Quant es disposa de poc temps per explicar una història no es pot entretenir-se en plans que no aportin res al fil conductor de la narració.

Plans generals.

- La utilització de plans generals o panoràmiques poden ser perjudicials degut a les petites dimensions de la pantalla del telèfon mòbil . Només s'utilitzaran per situar l'espectador en el lloc de l'acció.

Plans mitjos i primes plans.

- En aquest plans l'espectador no té tanta capacitat per distreure la mirada en objectes intranscendents de l'acció.

El so.

- És interessant aconseguir que l'acció es pugui seguir i comprendre sense l'ús del so.
- Equip de reproducció de so molt baix .

Subtítols.

- Utilitzar subtítols és difícil per no dir impossible, les dimensions de la pantalla no ho permeten.

L'arxiu final.

- La compressió del arxiu ha de ser òptima .
- La capacitat d'emmagatzematge dels telèfons mòbils no és molt elevada.

Guió.

- Diàlegs breus.
- Missatge clar i concís.
- Dir l'estrictament necessari, evitar diàlegs intranscendents per la trama.

Capítol 3

Tipus de Produccions audiovisuals per a telèfon mòbil

Índex d'apartats del tema

1. Produccions audiovisuals per a telèfon mòbil
2. Produccions audiovisuals, mitjançant càmera de Mòbil
 - Càmeres telèfon mòbil
3. Produccions audiovisuals realitzades per a ser difoses amb telèfon mòbil
 - Limitacions per a una producció audiovisual destinada al telèfon mòbil

Capítol 3, Tipus de Produccions audiovisuals per a telèfon mòbil

3.1. Produccions audiovisuals per a telèfon mòbil

Quan es parla de produccions audiovisuals destinades a ser reproduïdes per terminals mòbils, cal diferenciar-ne dos tipus , segons el procés de gravació:

2. Produccions audiovisuals, mitjançant càmera de mòbil.
3. Les produccions realitzades per a ser difoses a un telèfon mòbil.

3.2. Produccions audiovisuals,mitjançant càmera de Mòbil

Els telèfons mòbils no són simplement una nova plataforma, sinó que són un nou mitjà que dona lloc, a una nova narrativa més propera a l'individu, ja que el mòbil es pot considerar com un apèndix de l'home d'avui.

Gràcies a la càmera dels mòbils els fet quotidians, la realitat, és un nou escenari a explorar dintre les produccions audiovisuals. Amb el mòbil es té una aproximació molt més gran a la realitat a través de la persona que grava. Aquest fet canvia el punt de vista sobre la realitat

3.2.1. Càmeres telèfon mòbil

Generalment existeixen càmeres de més d' 1megapixel, i fins i tot, algunes aplicacions per editar continguts multimèdia des del terminal. La primera limitació que solen tenir molts mòbils a l'hora de gravar és que es comporten malament amb els moviments bruscs. Si es mou el dispositiu a gran velocitat el normal és que en la pantalla només es vegin taques de color. Per això, s'intenta fer plànols fixos o amb moviments molt curts.

3.3. Produccions audiovisuals realitzades per a ser difoses a un telèfon mòbil

Aquest nou mercat dintre de la indústria cinematogràfica destinat a produir pel·lícules per a terminals mòbils té les seves pròpies característiques:

- Són històries que han de ser enteses sense gaires diàlegs, ja que l'audiència potencial és tot el planeta i les pantalles no permeten massa subtítols.
- L'aspecte determinant en aquestes produccions ha de ser l'impacte visual de les imatges.

3.3.1. Limitacions per a una producció audiovisual destinada al telèfon mòbil

A l'hora de realitzar una producció audiovisual destinada a ser visualitzada en un telèfon mòbil cal tenir present les següents limitacions i característiques:

- **Espai de la pantalla:**
 - Dimensions reduïdes
 - Només primers plans o mitjos
 - Poca profunditat de camp
- **Definició/color**
 - Resolució de pantalla estàndar de 320x240 píxels
 - Altres:
 - Pantalles TFT de 2,8 polsades amb una resolució VGA(640x480px)
 - Pantalles 3 i 3,8 polsades amb una gran nitidesa i resolucions de 800x400px, perfectes per a la reproducció de vídeo.

Tipus de Produccions audiovisuals per a telèfon mòbil

- **La memòria**

Existeixen targetes de memòria de 1 a 16GB:

- 1GB, fins a 1,5 hores de vídeo
- 2GB, fins a 3,5 hores de vídeo
- 4GB, fins a 9,5 hores de vídeo
- 8GB, fins a 21 hores de vídeo
- 16GB, fins a 45 hores de vídeo

- **El so**

La qualitat de reproducció del so en un dispositiu mòbil no és mai d' una qualitat excepcional tot i que actualment s'ha millorant.

- **El temps**

- Produccions per a telèfon mòbil han de tenir una durada curta.
- A partir dels 5 minuts és fa pesada la reproducció per mòbil.
- Per tant, produccions de 1 a 5 minuts amb ritme i dinamisme

- **Diàlegs**

- Diàlegs breus i concrets.
- No es pot basar la producció en un fort diàleg .
- Qualitat d'audició baixa.

Capítol 4

Aspectes Tècnics

Índex d'apartats del tema

1. Tecnologia 3G
2. Formats de vídeo i àudio per a telèfon mòbil

Capítol 4, Aspectes Tècnics

4.1. Tecnologia 3G

Un dels factors que ha propiciat la creació de molts productes audiovisuals és la tecnologia 3G que és el mateix que dir, l'aparició al mercat dels telèfons mòbils de tercera generació.

Aquesta tecnologia ha donat pas a l'aparició de 3 nous serveis:

- Vídeo trucades
- Descàrregues per Internet
- TV en directe

¿Que té a veure la implantació 3G amb les produccions audiovisuals per telèfon mòbil?

La tecnologia 3G no només és una revolució per a la millora dels serveis en comunicació. Aquest nou pas també ha propiciat una millora en les prestacions dels terminals mòbils. Amb la tercera generació de mòbils cada cop es té terminals amb pantalles més grans i de millor resolució per aprofitar el màxim el serveis multimèdia 3G.

Un cop els terminals disposen d'aquestes prestacions ja podem començar a pensar en crear productes audiovisuals destinats exclusivament a aquests dispositius. Tot aquesta evolució en les prestacions del telèfons mòbils no hauria estat possible sense l'aparició de la tecnologia 3G.

4.2. Formats de vídeo i àudio per telèfon mòbil

Dintre de la tecnologia mòbil existeixen molts formats per reproduir vídeo i àudio. Amb l'aparició dels mòbils de 3ra. generació sembla ser que s'ha optat per la utilització del 3GP i el MP4 per a la reproducció d'arxius de vídeo. En l'apartat d'àudio s'opta pel popular MP3 i el format AAC. Aquests formats són els que donen millor resposta amb la tecnologia actual.

- MP4

Aquest format es fa servir per emmagatzemar arxius audiovisuals. El MP4 és un algoritme de compressió que codifica les dades d'àudio i vídeo optimitzant les seves qualitats d'emmagatzematge i codificació. Codifica el seu àudio amb AAC, que supera la qualitat de la compressió MP3.

- 3GP

És un contenidor multimèdia per emmagatzemar arxius multimèdia, àudio i vídeo. Aquest format és una versió simplificada del format MP4, dissenyat per disminuir l'espai i l'ample de banda dels arxius degut a la inferior capacitat de memòria dels terminals mòbil. L'àudio s'emmagatzema amb el format AMR-NB o AAC-LC.

Es pot executar aquest arxius amb aplicacions com el Quicktime, Realplayer, entre d'altres.

Pel que fa el tema de l'àudio es pot observar que els dos formats de vídeo que més s'utilitzen comprimeixen el so amb el format AAC. Aquest format és molt similar al MP3 però amb una lleugera millora en la qualitat del so.

Capítol 5

Desenvolupament del projecte

Índex d'apartats del tema

1. Creació d'una sèrie de ficció interactiva per a telefonia mòbil
2. Recursos Materials/personal
3. Sinopsi
4. Guió literari
5. Guió Tècnic
6. Pressupost

Capítol 5, Desenvolupament del projecte

5.1. Creació d'una sèrie de ficció interactiva per a telefonia mòbil

La idea d'aquest projecte consisteix en la realització d'una sèrie de ficció interactiva destinada a ser visionada en un terminal mòbil. El fet de ser interactiva implica al consumidor de la sèrie a tenir un paper important en el desenvolupament de la trama.

Com s'aconsegueix que participi l'espectador en la sèrie?

- La idea es crear un parell de capítols per introduir la sèrie. A partir d'aquest punt la trama estarà dividida en diverses opcions segons els gust del consumidor. A la finalització de X capítol el consumidor podrà triar com vol que segueixi la trama contestant una pregunta que rebrà al seu terminal mòbil.

- A través de la resposta del consumidor, la trama es dirigirà cap un camí o un altre. Per tant el consumidor, pot decidir en certa mida al desenvolupament de la sèrie segons les seves preferències.

La intenció es fer sentir al consumidor protagonista de la sèrie i aconseguir una participació activa dintre del projecte. Amb aquest sistema cada espectador tindrà un final diferent segons la seves decisions.

Per aconseguir una participació més gran de l'espectador es realitzarà la creació d'un lloc web o blog, a on els consumidor puguin enviar les seves idees. Així els guionistes poden saber el pensament del públic i enfocar les històries també tenint present el pensament dels espectadors.

Una altra de les idees del projecte es realitzar el rodatge del capítol pilot de dues maneres diferents. Una opció consisteix a utilitzar la càmera d'un mòbil de tecnologia 3G i l'altre opció consisteix en la realització habitual, amb un equipament tradicional de filmació.

5.2. Recursos Materials/personal

Equip necessari per a la gravació tradicional:

Material Vídeo:

- càmera canon x11
- micròfon akg
- cinta per penjar càmera
- allargo de micròfon levalier
- rcam - jackm
- s vídeo
- alimentador+cable
- carregador
- canon f - jack 3.5mm
- bateria gran
- trípede manfrote

Material il·luminació:

- filtres, difusors, polaritzadors
- 3 trípedes
- 3 focus
- 3 viseres tipus pales
- lladre 220v ac
- reflector rodó

Altres:

- Monitor HD JVC amb bateries
- Claqueta
- Carro per Travellings Willi Go
- Cable de 15 m. Amb 4 endolls
- Perxa

Equip necessari per la gravació amb càmera de mòbil 3G:

*Desenvolupament del projecte***Material Vídeo:**

- Nokia N78 - òptica Carl Zeiss i gravació de vídeo en MPEG-4 VGA fins a 15 frame per segon. Pantalla de 2.4 polsades de 240x320 píxels de resolució.

Material il·luminació:

- filtres, difusors, polaritzadors
- 3 trípodes
- 3 focus
- 3 viseres tipus pales
- lladre 220v ac
- reflector rodó

Altres:

- Claqueta
- Trípede petit

Equip de post-producció:

- MAC powerbook G4
- Edició de vídeo- Final Cut Pro
- PC Compaq- Presarop
- Edició de vídeo- Adobe Premier Pro

Personal

- Director
- Ajudant direcció
- Ajudant il·luminació
- Muntador
- Maquillatge
- Música
- Tècnic de so

5.3. Sinopsi

Director/Autor: Pol Serra Grau

Productora: Fourth Screen mobile entertainment

Any:2009

Gènere: Drama/acció

La història gira al voltant de dos personatges que inicialment no es coneixen. En realitat aquests dos personatges tenen un punt en comú que es una carta. Aquesta carta escrita per un d'ells, és de vital importància per l'altre protagonista, tot i no saber el seu contingut. Una tercera persona, l'única que coneix el contingut de la carta i com utilitzar-la per a obtenir-ne un benefici, és qui posarà en contacte els dos personatges. A partir d'aquí la vida d'aquestes persones canvia radicalment i s'inicia una aventura per aclarir tots els misteris que aniran succeint.

5.4. Guió literari

EPISODIO 1 - Carta de sang

PLA GENERAL: HABITACIÓ, APAREIX EL PERSONATGE A

PLA MIG: PERSONATGE A, DETALL DE LA MÀ L·LIGADA I COS

PLA DETALL: MÀ ESCRIVINT UNA CARTA

PLA SUPERIOR: PANORÀMICA PERSONATGE A, ESQUERRA-DRETA

PRIMER PLA: CARA DE DESCONCERT PATIMENT PERSONATGE A

PLA DETALL: MÀ ESCRIVINT UNA CARTA

PLA DETALL: MÀ L·LIGADA LA CADIRA

PLA MIG: PERSONATGE A I B

PERSONATGE A

¿Ya sabes lo que has de poner...no ???!!!

PERSONATGE B

Pero que dices...De que coño te sirve todo esto...

PLA DETALL: MÀ ESCRIVINT CARTA

PLA MIG: PERSONATGE A I B

PERSONATGE A

¿Es grave?

PERSONATGE B

¿lo que?

PERSONATGE A

lo de tu puta madre

No lo dudes...es por tu bien...fírmalo

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

PLA DETALL: MÀ ESCRIVINT CARTA

dissolució

PLA MIG PERSONATGE B ASSEGUT A LA CADIRA I PERSONATGE B DE
FONS

PERSONATGE A

esto es el principio de una larga historia...

a partir de hoy nada volverá a ser

igual para algunos...

PLA DETALL: MÀ FIRMANT LA CARTA

fossa en negra

Desenvolupament del projecte

Episodio 2 - video-sms

PLA DETALL: TELEFON

PERSONATGE C

personatge C agafa el telèfon i despenja

¿Si? ¿quién es?...

PERSONATGE B

No me conoces,pero tengo algo vital para ti

PERSONATGE C

¿Qué dices? ¿Vital?de que hablas..

PERSONATGE B

Apartado de correos 44,alli tienes la respuesta.

PERSONATGE C

¿quien coño eres? ¿que quieres?

PERSONATGE B

Por cierto...tienes un mensaje con video y no hables con
nadie de esto.

El personatge C esta indecís...no entenen res...mira el
missatge i veu el vídeo de la tortura, la expressió li
canvia per complet.

fossa en negre

5.5. Guió tècnic

SEC.	PLA	IMATGE	AUDIO		Temps
			SO	TEXT	
Capítol 1 Habitació	P1	pla general de la habitació per situar l' espectador, apareix el personatge A, retingut en una cadira	Soroll de motor/ so d'ambient misteriós		5''
	P2	pla mig: personatge A detall de la mà lligada i cos. Apareixen objectes com una destal i eines de camp.	so d'ambient misteriós		3''
	P3	pla detall: una mà escrivint una carta amb un bolígraf	So d'escriptura/ so d'ambient misteriós		3''
	P4	pla superior: panoràmica personatge A, esquerra –dreta.	so d'ambient misteriós		4''
	P5	primer pla: cara de desconcert patiment personatge A	so d'ambient misteriós		3''
	P6	pla detall: mà escrivint una carta amb un bolígraf	So d'escriptura/ so d'ambient misteriós		3''
	P7	pla detall: mà lligada la cadira, fent força per deslligar-se	so d'ambient misteriós		4''
	P8	pla mig: personatge A i el personatge B al fons de la imatge agafant pel cap al primer	so d'ambient misteriós	A: Ya sabes lo que tienes que poner...no ???!!! B: Pero que dices...De que coño te sirve todo esto...	10''

Desenvolupament del projecte

	P9	pla detall: mà escrivint una carta amb un bolígraf	So d'escritura/ so d'ambient misteriós		3''
	P10	pla mig: personatge a i b	so d'ambient misteriós	A: ¿es grave? B: ¿lo que? A: lo de tu puta madre A: no lo dudes...es por tu bien...firmalo	20''
	P11	pla detall: mà escrivint carta, la imatge es va difuminant amb el següent pal	So d'escritura/ so d'ambient misteriós	A: esto es el principio de una larga historia...	3''
	P12	pla mig personatge b assegut a la cadira i personatge b de fons	so d'ambient misteriós	a partir de hoy nada volverá a ser igual para algunos...	3''
	P13	pla detall: una mà firmant la carta, i el bolígraf cau...	So d'escritura/ so d'ambient misteriós		6''

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

SEC.	PLA	IMATGE	AUDIO		Temps
			SO	TEXT	
Capítol 2 habitació	P1	pla detall: telèfon, seguidament una mà l'agafa	So de trucada del telèfon		9''
	P2	pla mig: personatge C agafa el telèfon i despenja	so d'ambient	C: Si? quien es?...	4''
	P3	Primer pla personatge B parlant per telèfon, només se li veu un tros de la cara	so d'ambient	B: No me conoces, pero tengo algo vital para ti	3''
	P4	Primer pla personatge C parlant per telèfon, amb cara de confós	so d'ambient	C: Que dices? Vital? de que hablas	4''
	P5	Primer pla personatge B parlant per telèfon, només se li veu un tros de la cara	so d'ambient	B: Apartado de correos 44, ayi tienes la respuesta	3''
	P6	Primer pla personatge C parlant per telèfon, amb cara de confós	so d'ambient	C: quien coño eres? que quieres?	3''
	P7	Primer pla personatge B parlant per telèfon, només se li veu un tros de la cara	so d'ambient	B: Por cierto... tienes un mensaje con video y no hables con nadie de esto.	4''
	P8	Pla mig: personatge C esta mira el missatge i veu el vídeo de la tortura, la expressió li canvia per complet.	so d'ambient/ crits del sms		10''

5.6. Pressupost

Pressupost de l'equip de gravació per el rodatge de dos episodis de la sèrie:

Pressupost gravació dos capítols			
Material	Quantitat	Preu x dia	Total
Càmera cànon x11 + accessoris + operador de càmera	1	120€ *	240€
Micròfon akg	1	15€ *	30€
Perxa	1	25€ *	50€
Monitor HD JVC	1	35€ *	70€
Trípodes	4	10€ *	80€
Focus + viseres tipus pales	3	20€ *	120€
Reflector rodó + filtres, difusors, polaritzadors	1	30€ *	60€
Nokia N78	-	195€	195€
Plató + ajudant il·luminació	1	290€ *	580€
Cable de 15 m. Amb 4 endolls + lladre 220v ac	1	10€ *	20€
Altres + attrezzo	-	100€	100€
Actors	2	80€ *	320€
Maquillatge	1	60€ *	120€
		*2 dies de rodatge	
		TOTAL =	1985€

Capítol 6

Estudi de Viabilitat o d'Interès

Índex d'aparts del tema

1. Identifica l'audiència
2. Anàlisi de mercat
3. Anàlisi estratègic
4. Brífling Sèrie Interactiva

Capítol 6, Estudi de Viabilitat o d'Interès

6.1. Identifica l'audiència

L'audiència potencial del producte és de més de 2.000 milions de terminals mòbils en tot el món. El nostre projecte no pretén ser tant ambiciós i ens centrarem en el territori nacional tot i que també és una audiència potencial molt gran.

A Espanya actualment existeixen 112 aparells per cada 100 habitants, tenint més de 50 milions de línies telefòniques, de les quals 10 milions són de tercera generació. Ara mateix, per tant, l'audiència potencial de la sèrie interactiva per a telèfons mòbils és de 10 milions d'usuaris que disposen d'un terminal mòbil 3G o superior.

6.2. Anàlisi de mercat

Per tal d'identificar millor la nostra audiència crearem un perfil del nostre possible consumidor que rebaixarà segurament molt més la nostra audiència potencial de 10 milions de consumidors en el territori espanyol.

- Homes i dones 16/50 anys amb terminals mòbil 3G
- Usuaris de qualsevol estatus social amb interès per les noves tecnologies
- Consumidors de sèries amb ànims de experimentar un nou format audiovisual

En definitiva aquesta producció està oberta a tots els consumidors que disposin de mòbils 3G amb ganes de visualitzar una sèrie a través del terminal mòbil. Actualment és molt probable que la implementació d'aquest nou format provoqui reticències en els consumidors per ser una producció innovadora i dirigida a una pantalla de reproducció que fins avui en dia no és massa usual.

És molt difícil quantificar una audiència potencial ja que existeixen molts terminals i és un producte nou i innovador. Per saber quina rebuda tindria la seva implementació en el mercat s'hauria de realitzar un estudi exhaustiu del mercat, i també analitzar els resultats obtinguts amb productes similars al nostre.

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

Actualment el mercat 3G és una realitat i per tant la nostra producció podria ser factible. El fet de ser un producte innovador referent al tema de la interacció del usuari amb el desenvolupament de la sèrie pot ser un factor clau per captar un públic nou amb ganes d'experimentar aquest nou format audiovisual.

6.3. Anàlisi estratègic

- Quin volum de mercat volem obtenir?

El mercat que volem tocar es tot aquell referent als terminals mòbils 3G. Per tant només ens centrarem en satisfer les demandes dels consumidors amb un mòbil d'aquesta tecnologia.

- Principals problemes amb la competència?

Actualment existeixen diversos competidors. Segurament el més fort avui en dia és Digital+mòbil que consta amb 140.000 usuaris.

Però no deixa de ser també interessant la possibilitat de vendre el nostre producte a aquesta empresa per a que difongui la nostra sèrie. D'aquesta manera eliminem una competència, i guanyem una plataforma de difusió ja consolidada que pot potenciar el nostre producte a través del seu canal.

- Productes semblants en el mercat?

És cert que des de fa uns anys moltes productores audiovisuals han realitzat produccions destinades al telèfon mòbil com pot ser el cas de Supervillanos, Becarios, Afterworld, 24:Conspiracy... la majoria no han tingut molt de èxit o ressò. Aquestes produccions van ser realitzades en un moment on la tecnologia 3G encara no estava implantada i per tant va ser més difícil la seva difusió.

Estudi de Viabilitat o d'Interès

- Existeix capacitat per créixer en aquest camp?

Les produccions audiovisuals destinades a telefonia mòbil acaben de néixer. Per tant les possibilitats d'evolució d'aquest camp audiovisual és molt gran. És un nou format que ens pot donar molt de marge per crear nous continguts audiovisuals destinats exclusivament a la tecnologia mòbil.

- La indústria està creixent?

Si, actualment el sector audiovisual està tenint molt en compte la tecnologia mòbil. Directors de cinema, grans cadenes televisives, músics... començar a donar importància a la quarta pantalla com a mitjà de difusió per els seus continguts audiovisuals de ficció, entreteniment, musicals, cinema, ...

- Quina diferència hi ha entre el meu producte i el de la competència?

La principal diferència que existeix entre la nostra producció audiovisual i la de la competència es el fet d'introduir la interacció amb el consumidor. Aquesta innovació dintre de les produccions audiovisuals pot ser una arma per obtenir un nou tipus de consumidor, però també pot ser un problema per si no acull l'acceptació desitjada dels usuaris.

6.4. Brífling Sèrie Interactiva

- **Producte**

- Sèrie interactiva per a telèfon mòbil:

- Director/Autor: Pol Serra Grau

- Productora: Fourth Screen mobile entertainment

- Títol: The letter

- Any: 2009

- Gènere: Drama/acció

- **Preu**

- 1,5€ per SMS

- **Canal de distribució**

- Mitjançant missatges multimèdia

- **Mercat**

- Producte destinat a tots els usuaris que disposin de terminals mòbil 3G

- **El públic potencial**

- Consumidors de sèries

- Persona que utilitza els continguts del mòbil per entretenir-se

- **Situació de mercat**

- Les produccions audiovisuals més importants:

- 2005: Supervillanos i Meet or delete

- 2006: Las Leyendas urbanas del Neng,

- 2007: Urban legends, Tercer territorio i Feroces

2008: Becarios i Afterworld

*Tercer territori i Feroces 3000 descàrregues mensuals

- **Target**

- Nivell Social: Baix/mig/alt

- Sexe: Homes i dones

- **Edad**

- 16/50 anys

- **Ocupació**

- Indiferent

Capítol 7

Distribució del contingut audiovisual

Índex d'apartats del tema

1. Servei SMS
 - NRS-group corporative.nrs-group.com
 - Soy Digital soydigital.com
2. USB o Bluetooth
 - Megaupload i Rapidshare
3. Mobiturmix

Capítol 7, Distribució del contingut audiovisual

Per tal de distribuir el nostre producte audiovisual hem analitzat diverses opcions que ens ofereix el mercat actualment.

7.1. Servei SMS

Mitjançant el servei sms l'usuari de la sèrie pot rebre els capítols directament en el seu terminal mòbil. Aquest servei per tant seria de pagament i proporcionaria un benefici a la producció audiovisual.

7.1.1. NRS-group corporative.nrs-group.com

L' empresa NRS-group ens ofereix un servei de promoció de la nostra pàgina web. A partir de la nostra pàgina web amb els nostres vídeos NSR-group s'encarrega de promocionar els nostres vídeos a través de webs de marca blanca com top-play-ringtones.com. A partir de la promoció també ens ofereix un sistema SMS amb el qual l'usuari mitjançant el pagament de missatges sms rebrà el contingut al seu telèfon mòbil.

Comissió de NRS-group per SMS			
Vídeos – descarregues al mes			
1-5000	5000-15000	15000-25000	Més de 25000
0,7800 €	0,8100 €	0,8400 €	0,8900 €

* Preu del Missatge: 1,50 € + IVA

* Número de Missatge: 3 sms

7.1.2. Soy Digital soydigital.com

Aquesta empresa ens proporciona un sistema de micropagaments. És un mètode senzill, universal i segur per poder accedir a continguts a través de Internet.

Quan l'usuari envia el sms al compte de micropagaments, per exemple EPISODI 1 al 7755, el servidor rep les dades i reenvia a l'usuari el contingut que ha sol·licitat.

Per utilitzar aquest servei crearíem una pàgina web amb un servidor per emmagatzemar els episodis. La pàgina web és la peça clau per crear la interacció del usuari amb la nostra sèrie. Mitjançant la pàgina web els usuaris podran donar la seva opinió sobre els personatges i participa en els fòrums de debat per donar idees sobre els desenvolupament de la sèrie.

7.2. USB o Bluetooth

Aquest sistema seria gratuït per a l'usuari i consisteix en traspasar el fitxer de vídeo de l'episodi del PC al terminal mòbil a través d'un cable USB o mitjançant la tecnologia bluetooth.

El principal inconvenient d'aquest sistema és que l'usuari ha de descarregar-se prèviament l'episodi en el seu PC i després passa'l al seu telèfon mòbil, per tant no pot disposar de l'episodi en qualsevol moment.

7.2.1 Megaupload i Rapidshare

Aquestes dues pàgines webs ens permeten la possibilitat d'emmagatzemar arxius a Internet de manera gratuïta. Per utilitzar aquest servei crearem una pàgina web o un blog a través del qual mostrariem el vincle per accedir a la descàrrega dels episodis de manera gratuïta.

7.3. Mobiturmix

Mobiturmix és una pàgina web que ens dona la possibilitat de penjar qualsevol material audiovisual a la seva pàgina web i a més a més ens ofereix descarregar tot el material audiovisual que té a qualsevol telèfon mòbil d'arreu del món. Per obtenir els continguts ens ofereix 3 maneres diferents.

7.3.1. Gratuïtament mitjançant la descàrrega del fitxer.

1. Escollir la marca i model de mòbil.
2. Descarrega't el fitxer
3. Mitjançant un cable o per bluetooth copia el fitxer del PC al teu mòbil.

7.3.2. Gratuïtament mitjançant descàrrega directa per enllaç WAP.

1. Connecta't a Internet mitjançant el navegador del teu mòbil.
2. Introduir l'adreça WAP del contingut i descarregar al mòbil.

7.3.3. SMS (1,2 euros + iva)

1. Escribeu la paraula etm seguit d'un espai i el codi del contingut en un SMS.
2. Enviar el SMS al numero 5767
3. Rebràs un SMS amb l'enllaç WAP del contingut.

Capítol 8

Interacció usuari – sèrie

Índex d'aparts del tema

1. Sèrie interactiva amb el consumidor
2. Pressupost pàgina web
3. 4screenmobile.blogspot.com

Capítol 8, Interacció usuari – sèrie

8.1. Sèrie interactiva amb el consumidor

Un dels punts importants de la nostra producció es la interacció de l'usuari amb el desenvolupament de la sèrie. Per aconseguir aquesta interacció procedirem a la creació d'una pàgina web. A través d'aquest lloc web els usuaris es podran posar en contacte amb els creadors de la sèrie, podran participar en fòrums i debats, i enviar qualsevol idea o suggeriment per tal de incidir en el procediment de la trama.

La idea és que mitjançant qüestionaris, enquestes, i debats oberts pels guionistes, els usuaris defineixin diverses trames. D'aquesta manera obtindrem moltes vies de bifurcació per anar desviant la història segons el que decideixi l'usuari al final de cada episodi.

8.2. Pressupost de la pàgina web

Servei	Tarifes	Temps/Cost
Consulting Totes les fonts tant tecnològiques com de disseny	80€ x 1 hora	8h = 640€
Disseny Proposta de disseny del web	70€ x 1 hora	16h = 1120€
Copy continguts escrits i arquitectura de la informació	60€ x 1 hora	8h = 480€
Develop desenvolupament tecnològic (programació) + desenvolupament de disseny (maquetació html/flash)	50€ x 1 hora	Tecnològic = 16h = 800€ Disseny = 16h = 800€
Alta Alta en robots de búsqueda (sitemap)	50€ x 1 hora	1h = 50€
Google alta en google (analytics) estadístiques	50€ x 1 hora	1h = 50€
	TOTAL =	3940€

8.3. 4screenmobile.blogspot.com

Per poder donar una idea del que seria la pàgina web de la sèrie interactiva he creat un blog <http://4screenmobile.blogspot.com/>.

Aquest blog és una representació el més fidel possible de la pàgina web. Podem trobar informació sobre la sèrie, els seus personatges, actors, enquestes, i tindrà entrades on el espectador podrà deixar les seves opinions per a ser tingudes en compte.



Capítol 9

Conclusions

Índex d'aparts del tema

1. Conclusions sobre l'anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil
2. Conclusions sobre les produccions audiovisuals, mitjançant càmera de Mòbil

Capítol 9, Conclusions

9.1. Conclusions , sobre l'anàlisi del llenguatge audiovisual mòbil

Com hem pogut observar en el capítol 2 el llenguatge audiovisual per a mòbil té les seves pròpies característiques. Un cop realitzada la producció audiovisual hem pogut plasmar tot el que em argumentat anteriorment. L'aspecte més important a tenir en compte en el moment de la gravació és escollir els plans. Només es fan servir plans mitjos i curts i com a molt un pla general per situa l'espectador. Per tant dir que les produccions han de ser breus, amb poc diàleg i amb un gran impacte visual. Ha quedat molt clar que aquest nou format audiovisual té les seves pròpies característiques i les seves limitacions que el fan únic respecte els altres.

9.2. Conclusions sobre les produccions audiovisuals, mitjançant càmera de Mòbil

El capítol 2 de la sèrie de ficció que hem realitzat ha estat gravat amb una càmera de telèfon mòbil. Concretament em fet servir un Nokia N78. Durant la gravació han sorgit infinitat de problemes:

- Problemes per obtenir que tots els plans tinguin una il·luminació homogènia.
- La càmera del mòbil canvia la tonalitat de la imatge amb qualsevol variació, es molt sensible.
- No es possible realitzar balanç de blancs
- Dificultats per obtenir un àudio decent.
- No tenim cap referència sobre la quantitat de Db que entren en el telèfon i per tant no podem calibrar el so.

Per tant, podem extreure com a conclusió que si volem utilitzar una càmera de telèfon mòbil sabem des un bon començament que tindrem que esforçar-nos més en l'apartat de postproducció per corregir els defectes de gravació de la càmera.

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

Avaluant els dos capítols realitzats en el projecte, recordem que el primer va ser realitzat mitjançant un equip tècnic d'una producció audiovisual tradicional i el segon capítol amb un telèfon mòbil, podem extreure les següents conclusions:

- 1- L'ús de un telèfon mòbil com a càmera ofereix una qualitat de imatge inferior a les càmeres de vídeo.
- 2- El so gravat per un telèfon mòbil no és el mateix que l'àudio obtingut per un micròfon professional.

Per tant, afirmem que si volem obtenir millors resultats tan a nivell de imatge i audició farem servir un equip de producció audiovisual tradicional.

Annex

Annex I: Festivals vídeos mòbil

Annex II: Quines portes obre la telefonia mòbil en el món audiovisual?

Annex III: Mobisodes

Annex IV: Green porno

Annex V: Marc Augé

Annex VI: Art i telèfon mòbil en el segle XX

Annex I: Festivals vídeos mòbil

Cellular Cinema de Zoie Films

El Cellular Cinema és un festival d'una productora americana independent, Zoiefilms.

Afirmen que el seu festival és el primer íntegrament per a mòbils. Un dels patrocinadors del festival és Nokia, cosa que dóna prestigi al festival i pot aportar moltes sol·licituds per a participar en ell. Al visitar la pàgina web del festival, ens trobem les bases de concurs, on ens exposen que els artistes han de recórrer a la capacitat de contar en poc temps històries simples i molt consistents, també recorden als realitzadors interessats a participar que considerin el tipus d'usuari objectiu i el mitjà. Tots aquests són punts descrits en aquest treball.

Sundance

El festival és organitzat per "Sundance Institute", un organisme creat per l'actor, director i ecologista Roberd Redford, enemic declarat del cinema produït per Hollywood.

El seu objectiu és donar una oportunitat per a destacar-se als productors i artistes independents que manquen de mitjans per a realitzar grans produccions. Moltes de les pel·lícules independents, que tindran la seva primera projecció en el festival, han estat realitzades amb un baix pressupost. No obstant això, algunes compten amb actors de gran atracció taquillera com Robert de Niro, Tom Hanks, Bruce Willis. Els executius de les cadenes de distribució s'estan preparant per a comprar les millors i les que tinguin més possibilitats comercials, segons va assenyalar la revista especialitzada "Hollywood Reporter". "No és impossible imaginar un escenari en el qual si hi ha un títol d'èxit, aquest podria ser major" si compta amb el suport d'una distribuïdora, va assenyalar Daniel Battsek, president de Miramax.

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

Aquest any Sundance ha introduït una nova categoria de cinema per al festival, el cinema per a mòbils, i ho ha introduït com una proposta innovadora cridada a dominar la indústria audiovisual en un futur.

Robert Redford també ens dóna les característiques principals d'aquestes pel·lícules per a optar a formar part del festival Sundance, ? Han de ser històries que puguin ser enteses sense tot just diàlegs atès que l'audiència potencial és tot el planeta i la pantalla no dóna per a molt subtítol. Paradoxalment la revolució del 3G pot fer tornar al cinema als seus orígens, quan l'aspecte determinant era la força de les imatges. Interessant reflexió d'una de les veus més autoritzades de la indústria audiovisual.

Canarias Mediafest

CanariasMediafest va començar la seva marxa en 1988, en un àmbit local, passant a poc a poc al context nacional i, a partir de la IV edició en 1993, a l'internacional.

Es celebra cada dos anys i, des de 2004, compta amb una seu pròpia en el Centre Gran Canària Espai Digital de Las Palmas.

En l'actualitat, és un dels festivals més representatius en el seu gènere a Espanya i s'ha consolidat tan respecte a la programació quan a la participació (en l'última edició es van rebre més de 400 obres a concurs provinents de trenta-cinc països). El festival segueix amb la seva trajectòria d'acollir la qualitat, el rigor i la innovació com principis que articulen les seves coordenades estètiques. Continua proporcionant el necessari fòrum de reconeixement i difusió als creadors, així com un ampli panorama de tendències artístiques i possibilitats perquè el públic participi i gaudeixi d'elles.

Un concurs consolidat i de gran reputació que en l'última edició inclou una nova categoria en el seu concurs. Nous formats de creació audiovisual per a plataformes mòbils. Pel cinema per a mòbil aquest serà sens dubte un festival de referència, el que està cada cop més clar és que el cinema per a mòbil s'està creant un lloc dintre del panorama internacional i nacional. Existirà amb el temps una categoria per a aquest nou llenguatge audiovisual en els Oscars ?

Festival pocket Films

El 2005, el Fòrum de les imatges crea Pocket Films, la primera manifestació que s'interroga les possibilitats artístiques que ofereix el telèfon mòbil, com a càmera de butxaca, i sobre el lloc que aquest instrument, emissor i receptor, pot ocupar des del punt de vista social i econòmic.

El festival ajunta directors, altres professionals, estudiants i espectadors esperant explorar i fer preguntes sobre aquest nou camp de creació. Per primera vegada, la càmera, el projector i la pantalla, són el mateix quins nous projectes sortiran del vídeo mòbil? Inicia el telèfon mòbil de vídeo les noves formes "de cinema"? On deuria ser situada la tècnica? Hi ha una especificitat veritable artística a les pel·lícules realitzades sobre un telèfon mòbil?

Mobile Film Festival

En aquest festival la competició està oberta exclusivament a pel·lícules filmades amb el telèfon mòbil. La duració de les gravacions no poden superar el minut de temps, i no tenen cap restricció pel que fa el tema de les peces.

L'aparició de festivals destinats a les gravacions amb telèfon mòbil, demostra que aquest nou mitjà d'expressió artística no passa desapercebut i que pot tenir el seu mercat dintre el món audiovisual.

Altres festivals:

- Movie Mobile en St. Feliu de Guixols
- 2'de cine - Zaragoza
- Cortofonino Film Festival
- Film Phone Festival Bolonia
- Fluxus Brasil
- Festival cine pocket, Bruxelles
- Festival de Micro Filmes, Lisboa
- Lommefilm, Denmark
- Mobile Asia, Korea
- Mobile Exposure
- Telemig arte, Brazil

Annex II: Quines portes obre la telefonia mòbil en el món audiovisual?

- Ens dona la possibilitat d' utilitzar el teu telèfon allà on estiguis podent realitzar gravacions en qualsevol indret. Pots gravar el que altres càmeres no permeten.
- És un mitjà nou que emergeix i té possibilitats com l'ús de la flexibilitat i el baix cost, permetent a qualsevol persona realitzar la seva pròpia producció.
- En un futur, es tindrà l'oportunitat de tenir vídeos en aquest format amb millor qualitat, i més plataformes en línia on mostrar els treballs de cineastes independents, com el YouTube, Myspace, Facebook i infinitat de blogs.
- Considerar també que és una alternativa d'accés a la democratització, ja que la cinematografia sol estar restringida a certs espais i això obrirà noves fronteres.
- Neix la quarta pantalla, després del cine, la televisió i els ordinadors. Per tant estem parlant de que s'obre un nou mercat dintre del món audiovisual. Aquest mercat pot incloure un nou tipus de cinema, series, publicitat,... realitzades exclusivament per a terminals mòbil.
- Permet una nova via de inspiració i creació per els artistes. Al ser un nou format que no està gaire explotat i no té unes bases definides permet la innovació i la creativitat sense límits.

Annex III: Mobisodes

Les mobisodes son produccions audiovisuals de ficció creades específicament per ser vistes en terminals mòbils d'última generació, els 3G.

La paraula mobisodes ve formada per les paraules “mòbil” i “episodi”, i va ser utilitzada per primer com per Daniel Tibbets, productor de la primera sèrie produïda per telèfon mòbil gràcies a la cadena FOX.

Els episodis de les mobisodes acostumen a ser de curta durada, aproximadament entre 1 i 3 minuts.

La primera sèrie que va aparèixer als terminals mòbil va ser “24:Conspiracy”, un spin off de 24, la sèrie de la cadena FOX que narra les aventures del agent Jack Bauer. A Espanya el primers mobisode va ser creat per Amena (actualment Orange) i Globomedia, amb la producció de la sèrie “Supervillanos” al Novembre del 2005. Es van arribar a produir 40 episodis de 3 minuts de duració. Les dimensions de la pantalla del telèfon mòbil va implicar un especial atenció en el rodatge d'aspectes com el moviment i nombroses correccions posteriors amb ordinador, en una complicada tasca de postproducció. A aquestes dificultats, cal sumar els més de 300 efectes especials que es van realitzar per produir els diversos episodis de la mobisode.

Annex IV: Green porno

Green Porno, de Isabella Rossellini

Nascuda en el món de l'espectacle, filla de l'actriu Ingrid Bergman i el cineasta Roberto Rossellini, sempre ha estat envoltada d'alguns dels més importants mestres del cinema, com Martin Scorsese amb qui va tenir un idil·li de diversos anys i els romanços que va mantenir amb David Lynch i Gary Oldman. A més de rodar més de 30 pel·lícules, entre les quals destaca 'Blue Velvet', ha exercit com periodista i ha escrit la seva biografia: 'Some of Em'.

El sexe dels insectes pot ser tan eròtic ?o més? que qualsevol altre. Almenys, això afirmen els creadors de Green Porno, la sèrie de curts que Isabella Rossellini protagonitza exclusivament per a la quarta pantalla. L'actriu, atreta per les noves tecnologies, ha interpretat fins i tot a una aranya mascle a la recerca de la femella dominant, exhibint una imatge atractiva i al mateix temps, diferent. Imatges distorsionades i amb un fort color, ens proposa Rossellini en una producció plena de sensacions amb un caire de modernitat.

Entrevista a Isabella Rossellini

(13/02/2008 en elmundo.es)

He considerat molt interessant reproduir l'entrevista que va aparèixer publicada en la web del El Mundo perquè reafirma les idees exposades en aquest treball quant a les limitacions de treballar amb aquest tipus de dispositius i ens descriu algunes de les característiques de la pel·lícula de Green Porno.

Green Porno és una col·lecció de curts concebuts únicament per a mòbil, perquè rodar-lo únicament per a dispositius portàtils?

Actualment, tot el món té un telèfon mòbil, o un dispositiu portàtil, i es necessita una iniciativa per a mostrar cinema en la petita quarta pantalla. El festival de Sundance està dedicat a cinema experimental, però també a nous mitjans digitals, pel que s'han de fer pel·lícules especials.

Un tipus de cinema diferent com és Green Porno.

Per descomptat.

I podries arribar a sentir-te identificada amb els personatges que interpretes en un curt d'aquestes característiques?

En cap cas! Això és per al cinema tradicional, però això tracta d'una història totalment diferent. Quan crees una cosa per als tres o quatre minuts que dura un d'aquests curts no pots crear cap cosa realista. És com si intentessis veure Apocalipse Now en un telèfon, seria una total pèrdua de temps, necessites una imatge distorsionada de la realitat.

Llavors la clau d'aquesta nova forma de fer cinema està en allunyar-se de la realitat?

Clar. En Green Porno tens un minut de durada, totalment colorit i amb un fort contrast, per a poder distingir bé les imatges en una petita pantalla que de vegades està fosca.

Gravació d'un vídeo de durada 1 minut per a telèfon mòbil

Llavors, és totalment impossible veure Green Porno en una televisió normal?

Per descomptat que no. És específic per a veure en petites pantalles o en la xarxa.

A més de la sèrie de Green Porno, en quina altres projectes estàs treballant?

Estic treballant en dues pel·lícules per al cinema i altres dues per a televisió. Alguns d'aquests projectes són amb actors de la talla de Gwineth Paltrow i Glen Close. Altra important pel·lícula que estem rodant és Accidental Husband, una comèdia que serà molt original amb Uma Thurman.

I seguiràs explorant noves formes d'entendre el cinema?

De moment, vull seguir treballant en Internet, per als nous mitjans, encara que ara mateix no em plantejo tornar a rodar Green Porno.

Avui en dia el món del cinema està fortament influenciat per la imatge i la joventut. Creus que el cinema per a dispositius portàtils pot ser una possibilitat per a qualsevol actor de reconvertir-se a un nou i original format?

El món del cinema és massa gran, no crec que la imatge personal d'un actor sigui tan important. La fotografia ha millorat, igual que moltes altres coses, i no crec que arribi un moment per a un actor en el qual vegi un final, hi ha lloc per a tot.

Fins i tot per a experiments nous com Green Porno.

Per descomptat, en les xarxes i en els telèfons

Estudi de 'GREEN PORNO' de Isabella Rossellini

Una vegada llegida l'entrevista entrem de ple en Green Porno:

Ara mateix podem veure Green Porno per la xarxa, diversos fragments i promocions de la pel·lícula ja hi circulen.

Les conclusions tècniques que podem extreure després de veure Green Porno, reafirmen les característiques del cinema per a mòbil exposades en aquest treball.

Green Porno destaca per uns fons uniforme de color, en pantalla solament veiem l'estrictament necessari, no hi ha objectes que puguin distreure la vista de l'espectador a altres llocs on l'acció no transcorre.

Els plànols que utilitza Isabella Rossellini són tremendament descriptius i directes, en cap moment veiem un plànol general massa obert on haguem de fixar la vista per a saber el que passa en pantalla.

M'agradaria destacar que no utilitza transicions ni fosos entre les imatges, són talls directes que donen un ritme mes alt a la narració.

La utilització de colors contrastats és evident, són colors amb un alt grau de saturació, que són fàcilment perceptibles en pantalla sense que arribin a molestar pel seu alt nivell de contrast.

En el terreny sonor, el treball de Isabella Rossellini no dóna motiu a confusió, la seva veu és alta i clara, vam trobar la seva veu neta, sense so ambiental, encara que de vegades introduïa un petit so d'objecte gairebé imperceptible.

Green Porno és un clar exponent del cinema per a mòbils i les seves característiques, la durada dels curts és de menys de 5 minuts, durada perfecta per a una producció per a mòbil. Per últim Green Porno és una mobisode formada per 8 vídeos d'una durada aproximadament de 5 minuts.

Annex V: Marc Augé

LOS NO LUGARES, ESPACIOS DEL ANONIMATO

“Los no lugares no existían en el pasado. Son espacios propiamente contemporáneos de confluencia anónimos, donde personas en tránsito deben instalarse durante algún tiempo de espera, sea a la salida del avión, del tren o del metro que ha de llegar. Apenas permiten un furtivo cruce de miradas entre personas que nunca más se encontrarán.”

Los no lugares convierten a los ciudadanos en meros elementos de conjuntos que se forman y deshacen al azar y son simbólicos de la condición humana actual y más aún del futuro. El usuario mantiene con estos no lugares una relación contractual establecida por el billete de tren o de avión y no tiene en ellos más personalidad que la documentada en su tarjeta de identidad. Atento al uso de las palabras, releyendo los lugares descritos por Chateaubriand, por Baudelaire y Benjamin, Marc Augé abre nuevas perspectivas para conceptualizar una antropología de la sobremodernidad, que podría ser también una etnología de la soledad de la condición humana contemporánea.

Marc Augé

Annex

Marc Augé ens descriu en un dels seus llibres un interessant concepte, Els no llocs. Aquesta obra que rep el nom *de Los no lugares.Espacios del anonimato*, és una obra del any 1992, i aparentment no té cap relació amb la tecnologia mòbil, però només aparentment, perquè existeix un nexa d'unió molt fort entre els no llocs de Marc Augé i l'ús dels telèfons mòbils.

Abans dèiem que els telèfons mòbils ens serveixen principalment per trucar i enviar missatges, però també existeixen continguts per entretenir-nos. Existeixen jocs, cançons, pel·lícules,... i també existeixen uns llocs molt definits a on utilitzem aquest tipus de continguts per passar el temps més agradable.

Però, com relacionem això amb els telèfons mòbils? Augé, com observem en el fragment inicial, ens defineix els llocs de pas com “espacios de transito donde instalarse durante algún tiempo de espera”, aquests espais poden ser estacions de tren, aeroports, llocs a on durant un espai de temps curt necessitem un entreteniment.

La relació entre el text de Marc Augé del any 1992 i la tecnologia mòbil és una relació obligada per entendre la naturalesa dels continguts d'entreteniment per el telèfon mòbil. Són llocs efímers, a on ets un personatge anònim, a on el entreteniment es purament individual i no participen terceres persones en ell.

Marc Augé ens defineix, sense saber-ho en el seu moment, l'àmbit d'ús dels continguts d'entreteniment per a telèfons mòbils.

Annex VI: Art i telèfon mòbil en el segle XX

A primers del segle XX van sorgir les primeres experiències artístiques relacionades amb aquest innovador mitjà de comunicació. Quan Moholy-Nagy, artista vinculat a la Bauhaus, ordena l'execució d'una pintura per telèfon s'està transformant de pintor en director artístic. Al llarg del segle XX van ser més els artistes que es van sentir atrets per aquest aparell i el van utilitzar en les seves obres, com Dalí.

Més endavant i més influenciat pel poder dels mitjans de comunicació, John Giorno va crear *Dial-A-Poem* (1968), projecte en el que s'oferia poesia a través del telèfon.

Altres artistes, més lligats a Fluxus – moviment internacional contra el convencionalisme - van utilitzar el telèfon en activitats artístiques.

L'obra de Jochen Gerz, *Speaking of Her* (1970), una peça que se sent a través del telèfon, consistia en dos textos breus recitats simultàniament per dues veus, una de masculina que parlava en francès i una de femenina que parlava, en anglès.

Cal destacar també a Lugán (Luís Garcia Núñez, Madrid-1929) un dels pioners de l'Art Electrònic amb "Los teléfonos aleatorios", Pamplona 1972.

El 1969 el Museo d'Art Contemporani de Chicago va organitzar la ja mítica exposició *Art By Telephone*, en la que els artistes trucaven al museu i donaven les instruccions necessàries per a crear les seves obres.

Ja al 1994 Heath Bunting – pioner del Net-Art - va fer sonar els telèfons públics de l'estació de King's Cross de Londres en un determinat moment. Per a dur a cap aquesta obra, Bunting via mail va informar del números de telèfon que calia marcar. Aquí es veu la importància d'Internet en moltes de les obres que avui es realitzen a través del telèfon mòbil. L'ús i la funció del telèfon mòbil varia depenent de cada artista.

Social Mobiles (2003) de Crispin Jones, troba l'equilibri perfecte entre art, diseny, tecnologia i humor en *Social Mobiles*, conjunt de diverses peces dissenyades per a fer-nos reflexionar y debatre sobre els canvis en el comportament social a l'hora d'utilitzar el telèfon mòbil.

Mobile Feelings (2002) de Crista Sommerer i Laurent Mignonneau, és un projecte d'art mòbil en la que els usuaris poden enviar i rebre dades corporals. Permet als usuaris, sentir a distància els senyals emesos pels batecs del cor o la respiració. Es converteix en un tipus de comunicació intuïtiva, no verbal.

Al 2003 Rafael Lozano – Hemmer va crear el projecte Amodal Suspensión , instal·lació interactiva a gran escala dissenyada per la inauguració del centre d'art YCAM a Japó, com a creador i director del projecte, proposava poder visualitzar el tràfic de la informació a escala urbana, breus missatges de text enviats per persones a través d'Internet o per telèfon mòbil es convertiren en els patrons de llums en el cel, convertint la ciutat japonesa de Yamaguchi, en un gegant de la telefonia mòbil.

Museo d'art Contemporani de Baltimore (2007): Cel.lular-Art i telèfons mòbils, explora obres pioneres d'artistes que utilitzen la tecnologia del telèfon mòbil.

Cel.lular-Art compta amb un grup de més de trenta artistes i col·lectius d'artistes que representen la gama d'obres d'art que s'estàn creant amb i per un dispositiu mòbil.

D'ençà que els telèfons mòbils incorporen càmera de fotos i vídeo, adquireixen més protagonisme en l'àmbit artístic i cinematogràfic.

Ja no podem concebre les nostres vides sense aquest minúscul aparell. La projecció artística i d'esdeveniments que s'estan realitzant entorn la telefonia mòbil creix amb la mateixa proporció a la importància que ha adquirit en la nostra societat.

Bibliografia

Marc Auge, Los no lugares: espacios del anonimato: antropología sobre modernidad,
gedisa editorial

www.festivalpocketfilms.fr

www.zoiefilms.com

www.festival.sundance.org

www.canariasmediafest.org

www.mobilefilmfestival.com

www.telefonica.net/web2/enriquecastanos/lugan1.htm

www.galeriaomr.com/english/images/artistas/lozano/p6.pdf

www.lozano-hemmer.com/video/amodal.html

www.banquete.org/banquete05/visualizacion.php?id=161

www.corporative.nrs-group.com/

www.wikipedia.org/wiki/Green_Porno

www.sundancechannel.com/greenporno

www.tecdigestion.com/?p=156

www.soydigital.com/

www.wikipedia.org/wiki/.m4a

www.artismobile.wordpress.com/2008/09

www.wikipedia.org/wiki/3G

www.artismobile.wordpress.com/2008/10

www.netartist.gentearte.com/net-art/netart-40

www.e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=734

www.mobiturmix.com

www.rapidshare.com

www.wikipedia.org/wiki/Mobisode

www.megaupload.com

Glossari de termes

SMS	Short Message Service
USB	bus universal en sèrie
TV	Televisió
PC	Personal Computer
TFT	Thin Film Transistor
WAP	Wireless Transaction Protocol
GB	Gigabyte
3G	Tercera generació en telèfons mòbil
MP4	Arxiu Moving Picture Experts Group parte 14
3GP	3rd Generation Partnership Project
AMR-NB	Adaptive Multi-Rate Narrow Band
AAC-LC	Advanced Audio Coding - Low Complexity
ACC	Advanced Audio Coding
MP3	MPEG-1 Audio Layer 3
VGA	Video Graphics Array