



Percepciones de realizadores sobre la producción audiovisual con smartphones en Argentina, Colombia, México y Perú

Perceptions of Filmmakers on Audiovisual Production with Smartphones in Argentina, Colombia, Mexico, and Peru

Félix Enrique García Anhuaman.

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

pcavfgar@upc.edu.pe



Víctor Omar Vite León.

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

pcavvvit@upc.edu.pe



Luis Felipe Cardona del Real.

Universidad ICESI. Colombia.

luis.cardona@u.icesi.edu.co



Christiana Poggi Parodi.

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

pcpecpog@upc.pe



Agradecimiento a la Dirección de Investigación de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas por el apoyo brindado para la realización de este trabajo a través del Concurso de incentivo a la investigación UPC- A-051-2023

Fecha de inicio de la investigación: 05/2023. Fecha de término de la investigación: 08/2024

Cómo citar este artículo / Referencia normalizada

García Anhuaman, Félix Enrique; Vite León, Víctor Omar; Cardona del Real, Luis Felipe y Poggi Parodi, Christiana (2025). Realización audiovisual con smartphones en América Latina: un análisis de las prácticas profesionales en Colombia, Argentina, México y Perú [Audiovisual Production with Smartphones in Latin America: An Analysis of Professional Practices in Colombia, Argentina, Mexico, and Peru]. *Revista Latina de Comunicación Social*, 83, 1-23. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2025-2432>

Fecha de Recepción: 29/11/2024

Fecha de Aceptación: 07/03/2025

Fecha de Publicación: 23/04/2025

RESUMEN

Introducción: Los *smartphones* se han posicionado como herramientas clave en la producción audiovisual independiente en América Latina, debido a su accesibilidad, portabilidad y flexibilidad técnica. En contextos de presupuestos limitados, estos dispositivos han democratizado la creación audiovisual y han permitido innovaciones narrativas y técnicas. Este estudio analiza las percepciones de realizadores de cortometrajes en Argentina, Colombia, México y Perú. **Metodología:** Con un enfoque cualitativo, se seleccionaron 18 realizadores con experiencia en el uso de *smartphones*, cuyas producciones participaron en festivales especializados como Mobile Film Latam y Ojo Móvil Fest. Las entrevistas semiestructuradas exploraron sus prácticas, reflexiones y desafíos. **Resultados:** Los participantes destacaron ventajas como la portabilidad, el bajo costo y la flexibilidad técnica, además de su impacto en narrativas innovadoras y capturas visuales espontáneas. Sin embargo, señalaron limitaciones técnicas, como la edición y postproducción, y mencionaron que en algunos sectores de la industria aún persiste una percepción de que las producciones realizadas con *smartphones* son amateurs y carecen de profesionalismo. **Discusión y conclusiones:** La investigación evidencia que los *smartphones* transforman la producción audiovisual independiente en América Latina. Propone integrar estas tecnologías en la formación formal superior en comunicación audiovisual y resalta el papel de festivales especializados para legitimar su uso en la industria profesional.

Palabras Clave: Smartphones; Producción audiovisual independiente; Cine realizado con smartphones; Narrativas audiovisuales; América Latina; Festivales de cine móvil; Formación autodidacta en cine móvil.

ABSTRACT

Introduction: *Smartphones* have become key tools in independent audiovisual production in Latin America due to their accessibility, portability, and technical flexibility. In contexts with limited budgets, these devices have democratized audiovisual creation, enabling narrative and technical innovations. This study analyzes the perceptions of short film directors in Argentina, Colombia, Mexico, and Peru. **Methodology:** Using a qualitative approach, 18 directors with experience in using *smartphones* were selected, with their productions featured in specialized festivals such as Mobile Film Latam and Ojo Móvil Fest. Semi-structured interviews explored their practices, reflections, and challenges. **Results:** Participants highlighted advantages such as portability, low cost, and technical flexibility, as well as their impact on innovative narratives and spontaneous visual captures. However, they pointed out technical limitations, such as editing and post-production challenges, and mentioned that certain industry sectors still perceive productions made with *smartphones* as amateur and lacking professionalism. **Discussion and conclusions:** The study shows that *smartphones* are transforming independent audiovisual production in Latin America. It proposes integrating these technologies into formal higher education in audiovisual communication and emphasizes the role of specialized festivals in legitimizing their use in the professional industry.

Keywords: Smartphones; Independent audiovisual production; Smartphone filmmaking; Audiovisual narratives; Latin America; Mobile film festivals; Self-taught mobile filmmaking.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Estado de la cuestión: la realización audiovisual con *smartphones*

Desde sus inicios, el cine ha estado profundamente ligado al desarrollo tecnológico de las cámaras. Antes de que los hermanos Lumière presentaran públicamente su cinematógrafo en 1895, inventores como Louis Le Prince y Thomas Alva Edison ya exploraban formas de capturar y reproducir imágenes en movimiento. A lo largo del siglo XX, la cámara cinematográfica evolucionó significativamente, con avances como la incorporación del sonido y el color, la aparición de cámaras portátiles, y la transición del celuloide a lo digital

(Beugnet, 2022). Cada uno de estos hitos no solo amplió las posibilidades creativas, sino que también transformó las dinámicas de producción y distribución, haciendo el cine más accesible para creadores independientes (Sinwell, 2020).

El desarrollo del Súper 8, por ejemplo, en la década de 1960 marcó un punto de inflexión al ofrecer una cámara económica y portátil que facilitó la realización de producciones domésticas y experimentales. De manera similar, la llegada del video en los años 80 permitió a cineastas independientes explorar nuevas formas narrativas y estéticas, mientras que el salto a lo digital en las décadas siguientes revolucionó la edición y democratizó aún más el acceso a las herramientas de creación audiovisual (Beugnet, 2022). Estos avances históricos sentaron las bases para una transformación más reciente: el uso del *smartphone* como herramienta de producción (Atkinson, 2021; M. Schleser, 2023; Yucra, 2022).

En el siglo XXI, los *smartphones* representan la evolución natural de cómo la tecnología de las cámaras sigue su camino hacia alternativas más compactas para la producción audiovisual (M. Schleser, 2023). Así, más que simples dispositivos de comunicación, estos teléfonos inteligentes integran cámaras avanzadas capaces de grabar en 4K, sensores de alta sensibilidad y aplicaciones diseñadas para edición y postproducción (Blahnik y Schindelbeck, 2021; Nevsky *et al.*, 2023). Su portabilidad, costo accesible y conectividad inmediata han hecho posible que tanto cineastas profesionales como aficionados adopten estas herramientas para narrar historias con un alto nivel técnico y creativo (Atkinson, 2021, p. 202; M. Schleser, 2023; Staver, 2020).

Un claro ejemplo de esta transición es el cortometraje “Apple of My Eye” (2010) de Michael Koerbel, realizado íntegramente con un iPhone 4, marcando un hito en la realización con *smartphones*. Le siguió “Olive” (2011), dirigida por Patrick Gales y Hooman Khalili, utilizando un Nokia N8 adaptado con un lente cinematográfico (Riley, 2024). Estas producciones evidencian cómo los realizadores independientes encontraron en los teléfonos inteligentes un medio viable para explorar nuevas narrativas y formas de producción (De-Frutos-Torres *et al.*, 2020; Sinwell, 2020; Staver, 2020).

Actualmente, los *smartphones* se han beneficiado de una amplia gama de accesorios y aplicaciones que optimizan su uso en el ámbito audiovisual. Herramientas como Filmic Pro o Blackmagic Camera permiten el control manual de las funciones de la cámara del *smartphone*, mientras que estabilizadores, micrófonos y lentes especializados han elevado el potencial técnico de estos dispositivos (Blahnik y Schindelbeck, 2021; Viñolo, 2019). Este desarrollo ha permitido que producciones como “Tangerine” (2015), de Sean Baker (Macintosh, 2023; Zaza, 2022), o “Unsane” (2018), de Steven Soderbergh, rompan con los paradigmas tradicionales de la industria, consolidando a los *smartphones* como herramientas válidas para la creación cinematográfica profesional (Beugnet, 2022).

A pesar del avance en el uso del *smartphone* como herramienta para la creación audiovisual y su creciente aceptación entre cineastas independientes, el análisis de la literatura existente resalta que gran parte de los estudios sobre estos dispositivos se orientan hacia su uso como herramientas de consumo. Este enfoque deja un vacío importante en la investigación sobre su impacto en metodologías de producción y narrativas audiovisuales (Arteaga-Huarcaya *et al.*, 2022; Peng y Zhu, 2020). Este vacío es aún más marcado en el contexto de América Latina, donde los *smartphones* han demostrado ser herramientas clave para democratizar la producción audiovisual, especialmente en escenarios de recursos limitados. En este sentido, el presente estudio busca contribuir a llenar este vacío y abrir nuevas líneas de investigación que aborden las particularidades del uso de *smartphones* en el cine independiente de la región.

1.2. Definición del *smartphone* o teléfono inteligente como dispositivo móvil

Cuando hablamos de dispositivos móviles, nos referimos a una serie de artefactos de comunicación que tienen la capacidad de conectarse a internet y que cuentan con una cámara digital incorporada, como es el caso de los *smartphones*, las tablets, drones, y cámaras 360°, entre otros (Ashtari *et al.*, 2022; Bunardi y Prestianta, 2023; Kolesnikov, 2022). Además, su portabilidad los hace fáciles de emplear para generar contenido.

En este trabajo nos enfocaremos solamente en los *smartphones*, puesto que consideramos que cada uno de los diversos dispositivos móviles posee características propias y diversas que deben ser abordadas con profundidad. Los *smartphones* o teléfonos inteligentes ingresan en una categoría de la telecomunicación en la que se interconectan con múltiples medios (Zamora, 2023), como el correo electrónico, redes sociales y geolocalización, lo cual los aleja de ser entendidos solamente como simples teléfonos (Márquez, 2019).

Si bien es cierto que los *smartphones* inicialmente no estuvieron pensados para la realización audiovisual, con el avance tecnológico muchos realizadores empezaron a experimentar con las posibilidades técnicas de la cámara de video integrada (Georgiou y Leurs, 2022; Nevsky *et al.*, 2023). Así encontramos dos tipos de *smartphones* más utilizados según el sistema operativo: Android y iPhone. Aunque en el mercado de teléfonos inteligentes aparecieron otros sistemas operativos como Windows 10 Mobile, Symbian OS y Firefox OS, los más populares son los dos primeros mencionados. Además, se ha desarrollado una mayor oferta de aplicaciones móviles especializadas en la realización audiovisual para ambos sistemas, aunque en la mayoría de los casos no son compatibles entre sí, con una mayor oferta de aplicaciones especializadas para iPhone (Fadilah, 2023; Joseph, 2022).

1.3. Contexto regional: Los desafíos de la producción audiovisual en América Latina

En América Latina, muchas producciones audiovisuales se producen de manera independiente y autofinanciadas, con presupuestos limitados (Rodríguez, 2020; West, 2020). De esa manera el *smartphone* les permite a los realizadores tener acceso a formas alternativas de producción (Loubna, 2022), con un equipo reducido y que proporciona una gran calidad visual.

Películas como “Oso Polar” (2017) de Marcelo Tobar, grabada con un iPhone 5s (J. A. Blanco, 2022; García-Defez, 2023), y “Sin Vagina Me Marginan” (2017) de Wesley Verástegui, con un iPhone 6 (Ormeño, 2019), ilustran cómo los *smartphones* han trascendido sus limitaciones técnicas para convertirse en herramientas de narración visual. Estas producciones no solo exploran nuevas posibilidades narrativas y estéticas, sino que también destacan la capacidad de los dispositivos móviles para democratizar la producción en contextos de recursos limitados.

1.3.1. Prejuicios sobre la realización móvil y aprendizaje informal

A pesar de su creciente popularidad entre realizadores independientes, los *smartphones* enfrentan un escepticismo persistente en los circuitos más puristas de la industria audiovisual. Este escepticismo impacta directamente en su exclusión tanto de la producción profesional como de los programas de enseñanza formal en comunicación audiovisual (Loubna, 2022; Rodríguez, 2020).

La mayoría de los realizadores que deciden filmar con estos dispositivos adquieren sus habilidades de forma autodidacta, utilizando tutoriales en línea o mediante la experimentación práctica (Churchill, 2020; Hidayat-Ur-Rehman, 2024). Esta brecha formativa subraya la necesidad de espacios formativos especializados en el

uso del *smartphone* como una herramienta para la creación audiovisual, cubriendo de esta manera la brecha entre las competencias mediáticas necesarias y las nuevas oportunidades creativas.

1.3.2. Validación y profesionalización a través de festivales de cine móvil

Los festivales de cine móvil han desempeñado un papel crucial en legitimar el uso de *smartphones* como herramientas profesionales en la producción audiovisual (Karbaum Padilla *et al.*, 2024; Vallejo, 2020). Eventos como Mobile Film Latam en Colombia, SmartFilms en México y Colombia, y Ojo Móvil Fest en Perú, no solo han brindado plataformas de exhibición, sino que también han impulsado el aprendizaje práctico a través de talleres, conferencias y competencias (Campos-Rabadán, 2020).

Estos espacios no solo visibilizan las producciones móviles, sino que generan un precedente en la industria al destacar películas que han sido premiadas o seleccionadas en festivales internacionales (Perilla y Pinzón, 2022). Por ejemplo, “Oso Polar” es la primera película grabada con un *smartphone* ganadora del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, uno de los festivales más importantes de México. Cabe destacar que la película de Marcelo Tobar, ha competido con otras películas filmadas con cámaras convencionales (Pradilla Barrero, 2020).

Otro caso que podemos destacar es el de “Cinema Inferno” (2019) de Rafael Arévalo, una película de bajo presupuesto que ha pasado desapercibida por festivales mainstream de Perú. Sin embargo, encontró su lugar en festivales alternativos como el Ojo Móvil Fest, en donde obtuvo el premio a mejor largometraje. Es así que estos festivales establecen un estándar de calidad y promueven los nuevos talentos de realizadores independientes que buscan hacerse un espacio en el sector audiovisual (Andrews, 2010; Karbaum Padilla *et al.*, 2024).

La siguiente tabla destaca producciones audiovisuales de Argentina, Colombia, México y Perú, producidas con *smartphones*, y que han obtenido reconocimientos en festivales locales e internacionales.

Tabla 1. Largometrajes y cortometrajes destacados de Argentina (Arg), Colombia (Col), México (Mex), y Perú (Per) reconocidos en diversos festivales internacionales

País	Título	Dirección	Año	Tipo	Relevancia
Arg	Tierra perdida	Juan Cruz Caricati	2019	Corto	Selección oficial de la 17ª edición del Mobile Film Festival
Arg	Murciélagos	Hernán Guerschuny y otros	2020	Largo	Selección oficial en Festival Internacional de Cine de Mar del Plata
Col	Sangre y Levadura	Juan Pablo Urrego	2015	Corto	Ganador en la segunda edición del Festival SmartFilms Colombia

Col	Hicimos una película	Miguel Urrutia	2022	Largo	Ganador del premio a Mejor Largometraje en SmartFilms Colombia 2022
Col	Gigantes del Pacífico	Mateo Moya	2024	Corto	Ganador en la categoría Profesional Colombia en SmartFilms Colombia 2024
Mex	Oso Polar	Marcelo Tobar	2017	Largo	Ganador del Premio Mezcal a Mejor Película Mexicana en Festival Internacional de Cine de Guadalajara
Mex	Va por Diego	Miguel Flatow	2021	Corte	Premio a Mejor Largometraje Filmado con un Celular en el Cannes World Film Festival.
Mex	El Huracán Ramírez vs. La Piñata Enchilada	Tania Verduzco y Adrián Pérez	2023	Corto	Selección oficial en Festival Internacional de Cine de Morelia
Per	Sin vagina, me marginan	Wesley Verástegui	2017	Largo	Nominada a mejor película en la III Semana del Cine de la Universidad de Lima
Per	Cinema Inferno	Rafael Arévalo	2019	Largo	Ganador a Mejor Película del II Ojo Móvil Fest
Per	El TikTok de Ale	Walter Freddy Manrique Cervantes	2020	Corto	Ganador a Mejor Cortometraje Documental del III Ojo Móvil Fest

Fuente: Elaboración propia.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de la presente investigación son:

Objetivo general: Explorar las percepciones y prácticas de directores de cortometrajes de Argentina, Colombia, México y Perú sobre el uso de *smartphones* en la producción audiovisual, con un análisis de sus ventajas, limitaciones y aprendizajes.

Del objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

O1: Identificar las percepciones de los directores sobre las ventajas y limitaciones técnicas, narrativas y estéticas del uso de *smartphones* en la producción audiovisual independiente en Argentina, Colombia, México y Perú.

O2: Examinar las experiencias de aprendizaje y formación, tanto académicas como autodidactas, que los directores entrevistados consideran clave para utilizar *smartphones* en la producción audiovisual.

3. METODOLOGÍA

Esta investigación se sitúa dentro del paradigma interpretativo (Creswell y Poth, 2018), tiene un carácter no experimental y un alcance descriptivo de tipo transversal con un enfoque cualitativo (Corbetta *et al.*, 2010; Flick, 2007). El paradigma interpretativo busca entender los valores, creencias y significados de los fenómenos sociales a partir de la descripción y comprensión de lo individual, lo único, lo particular, lo singular de los fenómenos, más que de lo generalizable y universal (Kim, 2021). Según Sampieri *et al.* (2010), el paradigma interpretativo está a favor de los métodos cualitativos tales como los estudios de casos, las entrevistas y la observación, porque son los mejores para comprender cómo los seres humanos interpretan el mundo que los rodea. Es en este sentido que, este enfoque se justifica al permitir la exploración de las percepciones subjetivas y prácticas de los realizadores entrevistados, lo que resulta adecuado para comprender los matices del uso de *smartphones* en la producción audiovisual en diferentes contextos culturales y económicos de América Latina.

La técnica escogida fue la entrevista semiestructurada (Corbetta *et al.*, 2010; Flick, 2007; Kvale, 2011), responde a objetivos delimitados previamente con el fin de abordar aspectos clave del uso de *smartphones* en la producción audiovisual, como las ventajas técnicas, narrativas, estéticas y los métodos de aprendizaje. Para ello, se diseñó un guion para la operatividad y la recogida de los datos, el cual se ha dividido en cinco bloques temáticos relacionados: i) experiencia en la producción con *smartphones*, ii) conceptos principales asociados a la realización audiovisual con *smartphones*, iii) técnicas y recursos empleados para la producción con *smartphones*, iv) panorama de la producción audiovisual con *smartphones* en América Latina y por país, y v) recomendaciones para la realización audiovisual con *smartphones*. Esto permitió disponer de una pauta en la etapa de recolección de datos (Miles y Huberman, 1994). Asimismo, se llevaron a cabo dos entrevistas piloto para asegurarse de que los participantes entendieran las preguntas correctamente. Posteriormente, se mejoró el instrumento de recopilación de datos y se administró a los directores incluidos en la muestra.

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico por juicio y tomando en consideración criterios de diversidad regional, así como experiencia previa demostrable. Se elaboró una base de datos de 68 expertos de América Latina. Los datos de estos expertos fueron obtenidos mediante las bases de datos otorgadas por el festival internacional de cine y video con dispositivos móviles: Ojo Móvil Fest de Perú y del festival de cine para creadores de contenidos audiovisuales con *smartphones*: Mobile Film Latam de Colombia. Estos eventos especializados en cine móvil, destacan por promover la realización audiovisual

con *smartphones*, y no solo fomentan la innovación narrativa y técnica, sino que también proporcionan un estándar de validación profesional en el campo del cine móvil en América Latina.

De esta base inicial, se realizó una preselección basada en criterios de diversidad regional y experiencia previa en la producción audiovisual con *smartphones*. Se contactó mediante correo electrónico y en sucesivas rondas a 25 participantes que cumplieran con los criterios definidos, de los cuales se logró entrevistar a 18 directores de cortometrajes provenientes de Colombia (n=4), México (n=3), Argentina (n=5) y Perú (n=6). Los criterios de selección incluyeron (i) haber producido al menos un cortometraje utilizando *smartphones*, (ii) haber sido parte de la selección oficial de festivales especializados en cine móvil, para este caso: Ojo Móvil Fest o Mobile Film Latam, y (iii) haber tenido experiencia en procesos de aprendizaje, formales o informales, relacionados con la producción audiovisual.

En cuanto a la decisión de la selección de Argentina, Colombia, México y Perú como países representativos responde a su destacada participación en los festivales Ojo Móvil Fest y Mobile Film Latam, donde no solo han registrado el mayor número de participaciones, sino que también han sido los más galardonados. Estos países no solo reflejan la masiva adopción del cine móvil, sino que también aportan diversidad cultural y económica, permitiendo un análisis comparativo que enriquece la comprensión del uso de *smartphones* en la producción audiovisual independiente en América Latina. Esta estrategia de selección permitió construir una muestra representativa que refleja tanto la diversidad geográfica como los contextos culturales y de producción audiovisual de los países estudiados.

Las entrevistas se llevaron a cabo mediante videollamadas, correos electrónicos y archivos digitales. Antes de empezar con cada entrevista, se explicó a los entrevistados el proceso de la investigación y se obtuvo el consentimiento verbal de los participantes para grabar todas las entrevistas (Cohen *et al.*, 2007). Las 18 entrevistas supusieron más de 16 horas de grabación, se transcribieron 240 páginas y este material se consideró confidencial.

El rango de edad de los participantes oscila entre 22 y 42 años, un grupo demográfico que combina jóvenes emergentes y profesionales con experiencia consolidada en la producción audiovisual independiente, asegurando perspectivas diversas sobre el uso de *smartphones* en este campo.

Durante las entrevistas, el investigador se aseguró de salvaguardar la confidencialidad y el anonimato de los entrevistados mediante la codificación alfanumérica y anonimizando los comentarios (Cohen *et al.*, 2007; Creswell y Poth, 2018, p. 201).

El análisis de resultados se realizó empleando el análisis temático. Primero, se transcribieron todas las entrevistas como un paso crucial para el análisis de datos (Cohen *et al.*, 2007). Para analizar estos se llevaron a cabo las seis etapas del análisis temático (AT) propuesto por Braun y Clarke (2006) que permiten identificar, interpretar y definir categorías (temas).

El AT es un método flexible que proporciona descripciones detalladas de fenómenos en la educación (Xu y Zammit, 2020). Se codificó y categorizó la información para identificar uno o más pasajes de texto con un tema y relacionarlo con un código que era una referencia abreviada de la idea temática (Gibbs *et al.*, 2012).

La fiabilidad se obtuvo con la revisión de las transcripciones y la comprobación transversal de los códigos (Gibbs *et al.*, 2012; Wood y Smith, 2018). La validez se logró mediante triangulación de investigadores, validación del entrevistado y comparaciones constantes (Cáceres, 2008; Gibbs *et al.*, 2012; Vaismoradi *et al.*, 2013; Vasilachis de Gialdino, 2019).

A continuación, presentamos una tabla de participantes, la cual destaca la diversidad en términos de género y nacionalidades, lo que refleja un equilibrio entre perspectivas masculinas y femeninas, así como una representación proporcional de los países estudiados. Este enfoque asegura que las experiencias y percepciones analizadas incluyen una variedad de enfoques culturales, creativos y técnicos en la producción audiovisual con *smartphones*.

Tabla 2. Datos de los participantes.

Entrevistado	Género	Año de nacimiento	País
E1	Masculino	1996	Perú
E2	Masculino	2002	Perú
E3	Masculino	1982	Perú
E4	Masculino	1983	Perú
E5	Femenino	1992	Perú
E6	Femenino	1999	Perú
E7	Femenino	1997	México
E8	Masculino	1982	México
E9	Masculino	1997	México
E10	Masculino	1996	Colombia
E11	Masculino	—	Colombia
E12	Femenino	1997	Colombia
E13	Femenino	—	Colombia
E14	Masculino	1975	Argentina
E15	Femenino	1975	Argentina
E16	Masculino	1984	Argentina
E17	Femenino	1989	Argentina
E18	Masculino	1979	Argentina

Fuente: Elaboración propia.

Nota: Los datos faltantes en las celdas marcadas con "—" corresponden a información no proporcionada por los entrevistados durante el proceso de recolección de datos y no afectan el análisis cualitativo de las entrevistas.

4. RESULTADOS

4.1. Panorama de la producción audiovisual móvil en América Latina

4.1.1. Argentina

Los expertos consultados indican que el uso de *smartphones* para la realización de cortometrajes cinematográficos aún no se ha establecido plenamente en el sector profesional. Aunque algunos realizadores han comenzado a utilizar estos dispositivos en proyectos independientes, la industria audiovisual argentina sigue siendo conservadora: "Creo que no se está aprovechando tanto la potencia que tienen los dispositivos móviles. Hace algún tiempo, me contrataron para tomar fotos o grabar video con un celular y en ese momento, parecía estar mal visto" (Entrevista 18, Argentina, 2023).

No obstante, los entrevistados destacaron que los *smartphones* ofrecen ventajas significativas para reducir costos en la producción audiovisual, especialmente en proyectos independientes: "Una posibilidad para reducir los costos de producción, sin necesariamente reducir los costos de las personas que trabajan en el proyecto" (Entrevista 18, Argentina, 2023). Además, resaltaron cómo estos dispositivos facilitan el acceso a herramientas tecnológicas: "El sector audiovisual está en constante crecimiento y siempre hay novedades y nuevas herramientas que compartir y utilizar en el trabajo diario" (Entrevista 15, Argentina, 2023).

Desde una perspectiva profesional, los dispositivos móviles aún no han alcanzado un nivel de aceptación significativo en la producción cinematográfica de Argentina. Según los entrevistados, el sector audiovisual del país todavía percibe su uso de manera débil en comparación con otros países de la región: "Desde mi experiencia, creo que no tiene mucho peso, especialmente en Latinoamérica. Quizás quien pueda tener una mayor influencia es Brasil, ya que ha realizado numerosas producciones en diferentes formatos" (Entrevista 17, Argentina, 2023).

4.1.2. Colombia

Este país destaca por el impacto positivo de eventos como SmartFilms que, desde el 2015, ha fomentado el uso del smartphone para la producción de cortometrajes cinematográficos: "Creo que es el festival más fuerte en ese aspecto, pues logra mucha acogida precisamente porque era con celulares y muchas personas tenían la posibilidad de acceder" (Entrevista 13, Colombia, 2023). El evento alienta a los jóvenes directores para explorar el potencial cinematográfico de los dispositivos móviles: "Esto demuestra cómo el celular está siendo cada vez más aceptado y valorado en la industria audiovisual, y los festivales están apostando por ello" (Entrevista 12, Colombia, 2023).

A pesar de este avance, los entrevistados reconocen que el uso de *smartphones* en Colombia aún representa un nicho pequeño, limitado por la accesibilidad a dispositivos de gama alta: "Tal vez sea una tendencia que se ha visto en los últimos 4 o 5 años, pero todo depende de la posibilidad que tengan los realizadores de tener un equipo de gama alta" (Entrevista 11, Colombia, 2023).

Los participantes también señalaron que, aunque los *smartphones* democratizan parcialmente la creación audiovisual, la preferencia por equipos tradicionales sigue siendo predominante: "La mayoría de las personas todavía prefieren grabar con una cámara, ya sea réflex o dedicada a la producción" (Entrevista 11, Colombia, 2023).

4.1.3. México

Los participantes consultados destacan que el *smartphone* está ganando terreno en la producción audiovisual independiente, especialmente entre jóvenes cineastas que perciben estos dispositivos como una herramienta accesible: "Yo doy clases en una escuela de cine y hay muchos alumnos que no tienen una computadora profesional para trabajar ni tampoco una cámara" (Entrevista 9, México, 2023). La mejora continua en la calidad de imagen de los *smartphones* ha sido un factor clave para su aceptación en el mercado: "Siento que hay una apertura hacia el uso del celular como cámara. Antes, solía ser sólo una opción más, pero ahora hay más trabajos [...] que se están realizando con celulares" (Entrevista 7, México, 2023).

Sin embargo, los entrevistados reconocen que la estandarización del uso de *smartphones* en la industria cinematográfica mexicana aún está en proceso, dependiendo en gran medida de la calidad tecnológica y de las narrativas que estos dispositivos puedan ofrecer: Asimismo: "Yo creo que va a ser cuestión de tiempo para que en todo el mundo se estandarice el uso de celulares para producir" (Entrevista 8, México, 2023).

4.1.4. Perú

El uso del *smartphone* en la producción audiovisual representa un modo alternativo que potencia a muchos realizadores independientes: "Aquí en Perú, especialmente para aquellos que no tienen acceso a cámaras de alta calidad, utilizar un celular para hacer cine es una opción muy valiosa" (Entrevista 3, Perú, 2023). Este enfoque se manifiesta de manera ejemplar en la película *Sin Vagina Me Marginan*, dirigida por Wesley Verástegui en 2017: "Es notable la calidad de producción alcanzada, que se equipara a estándares profesionales por su excepcional manejo de la iluminación y una cinematografía sobresaliente" (Entrevista 5, Perú, 2023).

Según la perspectiva de los entrevistados, la producción cinematográfica mediante *smartphones* experimentó un notable auge en Perú durante la pandemia: "Durante el confinamiento, la gente creaba utilizando lo que tenía a mano, y muchos tenían sus teléfonos a su disposición. Pero ahora que podemos salir más y tener un poco más de presupuesto, creo que el interés ha disminuido" (Entrevista 1, Perú, 2023).

Por otro lado, otro participante considera que el cine realizado con dispositivos móviles aún se encuentra en una etapa temprana: "Aunque existen algunos realizadores que están experimentando con esta forma de producción, aún no se ha consolidado como una práctica común." (Entrevista 5, Perú, 2023).

A continuación, se presenta un cuadro comparativo para sintetizar los aspectos comunes y diferenciadores en la adopción y práctica de la producción audiovisual mediante *smartphones* en Argentina, Colombia, México y Perú. Esto permite identificar las ventajas percibidas, los desafíos y las limitaciones enfrentados, así como las tendencias actuales en la edición de video y las posturas respecto del video vertical. Además, se examinan los canales de distribución preferidos por los creadores en estos cuatro países. Este enfoque comparativo ofrece una visión clara de cómo cada país asume el cambiante panorama de la producción cinematográfica en la era digital.

Tabla 3. Comparación de las percepciones sobre las preferencias de producción audiovisual con smartphone en cuatro países de América Latina.

Aspecto	Perú	Colombia	México	Argentina
Ventajas Percibidas	- Mayor intimidad al momento de grabar. - Portabilidad y discreción en la grabación.	- Flexibilidad creativa. - Capacidad para capturar momentos auténticos.	- Inmediatez en las grabaciones. - Facilidad de uso para proyectos de corta duración.	- Capacidad para experimentar con nuevas estéticas y narrativas.
Desafíos/Limitaciones	- Tamaño de pantalla para edición. - Capacidad de almacenamiento limitada.	- Falta de aplicaciones avanzadas para edición. - Necesidad de equipos adicionales para calidad profesional	- Dificultades en la edición por tamaño de pantalla. - Limitaciones en la calidad de video en modelos antiguos.	- Resistencia a la adopción por factores generacionales. - Preferencia por equipos tradicionales para proyectos complejos.
Tendencias en Edición de Video	- Uso de aplicaciones simples para redes sociales. - Preferencia por la edición en computadora para proyectos complejos.	- Experimentación con aplicaciones móviles para edición rápida. - Búsqueda de soluciones híbridas (móvil-computadora).	- Preferencia por edición en dispositivos más grandes (tabletas/computadoras).	- Aprovechamiento de aplicaciones móviles para contenido de formato corto.
Opiniones sobre el Video Vertical	- Escepticismo hacia la adopción. - Preferencia por formatos tradicionales.	- Apertura hacia la experimentación. - Reconocimiento de su popularidad en plataformas digitales.	- Interés en explorar nuevas narrativas. - Reconocimiento de su relevancia en el consumo actual.	- Debate sobre su aplicabilidad y estética. - Interés en festivales específicos de cine.
Canales de Distribución Utilizados	- Plataformas de festivales online. - Distribución inmediata a través de las plataformas digitales.	- Plataformas digitales como principal canal de distribución. - Experimentación con plataformas de streaming.	- Distribución en plataformas especializadas. - Uso de YouTube para alcance amplio.	- Preferencia por difusión en plataformas digitales. - Búsqueda de visibilidad en festivales internacionales.

Fuente: Elaboración propia.

4.2. Adaptación de los dispositivos móviles en la realización audiovisual

Al preguntar a los expertos sobre sus diversas experiencias con el uso del *smartphone* como herramientas de grabación y las oportunidades y desafíos que identificaban en la realización audiovisual independiente, identificamos una serie de temáticas clave que ilustran cómo los *smartphones* están redefiniendo los procesos creativos, narrativos y técnicos en la producción audiovisual independiente. A continuación, se presentan dichos puntos, organizados en categorías que abarcan desde la exploración estética hasta el impacto de los festivales especializados.

Exploración estética y narrativa con *smartphones*:

Los *smartphones* facilitan una exploración innovadora desde el punto de vista estético gracias a su portabilidad y versatilidad técnica. Así, la posibilidad de redescubrir el lenguaje audiovisual ha permitido a los realizadores experimentar con propuestas no convencionales que serían complicados de lograr con equipos tradicionales: "Utilizar un dispositivo móvil me permitió experimentar con ángulos y tomas que serían difíciles con equipo tradicional. La portabilidad y accesibilidad del móvil facilitaron una mayor espontaneidad y creatividad en el proceso" (Entrevista 2, Perú, 2023).

Asimismo, los entrevistados destacaron cómo estas herramientas han abierto nuevas posibilidades narrativas, debido a que la relación con la pantalla es mucho más cercana que cualquier otra cámara: "Para mí, un proyecto audiovisual importante que realicé con un dispositivo móvil implicó explorar nuevas técnicas narrativas y visuales" (Entrevista 18, Argentina, 2023).

Innovaciones tecnológicas y su impacto en la producción audiovisual:

Los avances tecnológicos de las cámaras de los *smartphones* han modificado significativamente la forma en que los cineastas abordan la producción audiovisual. La mejora en ópticas y sensores, resultado de colaboraciones entre fabricantes de dispositivos móviles y empresas especializadas en tecnología de imagen, ha elevado la calidad de estos dispositivos hasta niveles que rivalizan con equipos profesionales: "El hecho de tener una cámara portátil tan útil es impresionante. Incluso este iPhone 7, que tiene más de 12 años, puede grabar en 4K a 60 fotogramas por segundo" (Entrevista 1, Perú, 2023).

De igual forma, los entrevistados destacaron que estos dispositivos facilitan la exploración creativa y la búsqueda de nuevas narrativas y estéticas: "Cuando comenzaron a salir cámaras con lentes avanzados para teléfonos, se abrió un mundo de posibilidades. Ya no tienes que preocuparte tanto por las limitaciones técnicas; puedes enfocarte en las narrativas" (Entrevista 4, Perú, 2023).

Además, esto ha permitido superar barreras tradicionales, como el acceso a equipos de alto costo, democratizando así la creación audiovisual: "Con un buen teléfono y algunos accesorios, ya puedes crear contenido de calidad. No necesitas una gran inversión para empezar" (Entrevista 3, Colombia, 2023).

Por otro lado, los *smartphones*, al ser tecnologías livianas y compactas, en comparación con otros equipos de video, brinda una portabilidad que relaciona de una manera más cercana al realizador con la cámara: "La capacidad de filmar en cualquier momento y lugar sin la necesidad de un equipo pesado cambió completamente mi enfoque de la producción audiovisual" (Entrevista 3, Perú, 2023). Asimismo: "[...] la facilidad de grabar en cualquier momento, lo cual, a mi parecer, agrega una capa de autenticidad y espontaneidad a los proyectos que con cámaras convencionales no se logra tan fácilmente" (Entrevista 14, Argentina, 2023).

El auge del cine vertical: un nuevo lenguaje audiovisual:

La versatilidad del *smartphone* también se refleja en la aparición de un nuevo formato: el *cine vertical*, una tendencia innovadora en el ámbito audiovisual, la cual se adapta a la posición convencional con la que uno suele sujetar el *smartphone* en la mano. Este formato obliga a repensar el encuadre y las narrativas visuales: "Pasamos varias horas al día viendo contenido vertical, por lo que cuando me enteré de que existen festivales de cine específicos para este tipo de formato, me generó muchas ideas. [...] contar historias de manera vertical puede simbolizar algo especial" (Entrevista 6, Perú, 2023).

Este formato vertical reformula parte del propio lenguaje audiovisual, debido a que el encuadre recorta los laterales y amplía la parte inferior y superior: "Ya hay proyectos que se han grabado en cine vertical y han tenido éxito, como el TikTok de Ale, que ha ganado muchos festivales y ha dado la vuelta al mundo" (Entrevista 5, Perú, 2023).

Sin embargo, no todos los realizadores adoptan este formato con entusiasmo: "No queda mal, pero a mí me gusta más el formato horizontal porque soy amante del cine y me gusta cómo se ve en ese formato" (Entrevista 16, Argentina, 2023).

Desafíos técnicos y limitaciones en la edición:

A pesar de los avances de la tecnología móvil, los participantes identificaron desafíos técnicos, especialmente en la edición de video. Entre las principales limitaciones mencionaron el tamaño de la pantalla y la capacidad de almacenamiento: "Para editar no, porque al menos el teléfono que tengo no tiene mucha capacidad. Sé que hay gente que es muy capaz de hacer cosas en el teléfono, editar ahí" (Entrevista 1, Perú, 2023).

No obstante, algunos entrevistados consideran que los *smartphones* son adecuados para proyectos audiovisuales simples o de corta duración, no los perciben como herramientas ideales para ediciones complejas: "No consideraría realizar una edición completa en un celular, a menos que sea utilizando herramientas específicas" (Entrevista 4, Perú, 2023).

Distribución inmediata y su impacto en el cine móvil:

La capacidad para compartir contenido de manera inmediata es otra de las principales ventajas de los *smartphones*, lo que facilita la distribución de cortometrajes en diferentes plataformas digitales: "La facilidad de uso y la inmediatez para compartir el trabajo con el mundo son incomparables" (Entrevista 4, Perú, 2023).

Esta característica convierte a este dispositivo móvil en herramientas completas para cineastas independientes, abarcando desde la grabación hasta la difusión: "La inmediatez y la facilidad de uso me han permitido capturar historias en el momento, algo que con equipos tradicionales sería más complicado" (Entrevista 11, Colombia, 2023).

Festivales móviles como impulsores del cine con *smartphones*:

Los festivales especializados en promover y reconocer este formato han sido espacios clave para fomentar la aceptación de los *smartphones* como herramientas válidas y creativas en la producción audiovisual. En particular, eventos como Mobile Fest Latam en Colombia, SmartFilms en Colombia y México, y Ojo Móvil Fest en Perú, han permitido que cineastas independientes experimenten con las capacidades técnicas y narrativas de estos dispositivos.

Estos festivales no solo legitiman el uso de *smartphones* en la creación audiovisual, sino que también promueven su uso al ofrecer un espacio de exhibición: "SmartFilms fue una gran oportunidad para mostrar que con un celular se pueden hacer cosas increíbles. Fue el primer festival que realmente dio visibilidad a esta forma de creación" (Entrevista 10, Colombia, 2023).

Según los entrevistados, los festivales han sido un catalizador para que los dispositivos móviles sean vistos como herramientas legítimas en la industria: "Creo que eventos como Ojo Móvil Fest están marcando una tendencia importante. Antes se pensaba que el cine con celulares era amateur, pero estos festivales demuestran que hay calidad y creatividad en este formato" (Entrevista 5, Perú, 2023).

Además, los festivales móviles incentivan el aprendizaje práctico a través de talleres, conferencias, intercambio cultural y competencias, lo que contribuye al desarrollo de habilidades técnicas: "Tuve la oportunidad de asistir a un taller en SmartFilms y aprendí a aprovechar mejor las capacidades de mi celular. Fue una experiencia que me ayudó a entender el potencial de esta tecnología" (Entrevista 13, México, 2023).

4.3. Aprendizaje de los realizadores independientes en la producción audiovisual con *smartphones*

En cuanto a las respuestas obtenidas al preguntar la forma en la que los realizadores independientes aprendieron las habilidades necesarias para emplear el *smartphone* en la creación audiovisual, identificamos tres temáticas principales:

Métodos de aprendizaje: Formal e informal:

De los 18 expertos entrevistados, únicamente 4 recibieron formación formal a través de talleres y cursos especializados. Los 14 restantes desarrollaron sus habilidades de manera autodidacta, utilizando recursos en línea y explorando de manera intuitiva: "Pues investigando, investigando, googleando y viendo experiencias de profesionales en YouTube, aprendí a utilizar el celular mismo y cómo se usaba..." (Entrevista 8, México, 2023).

El acceso a recursos tecnológicos y plataformas digitales ha permitido que más personas, independientemente de su contexto educativo o económico, aprendan de manera autónoma: "Desde joven, a los 15 años, empecé a aventurarme en la grabación de videos con mi celular..." (Entrevista 2, Perú, 2023).

Desafíos del aprendizaje autodidacta:

Aunque el aprendizaje informal facilita el acceso a conocimientos básicos, algunos entrevistados señalaron la importancia de contar con orientación formal para aprovechar todo el potencial de los *smartphones*: "Lo bueno de estas herramientas es que no son caras, son muy accesibles. [...] Es un kit sencillo y básico para elevar las herramientas de tu celular" (Entrevista 6, Perú, 2023).

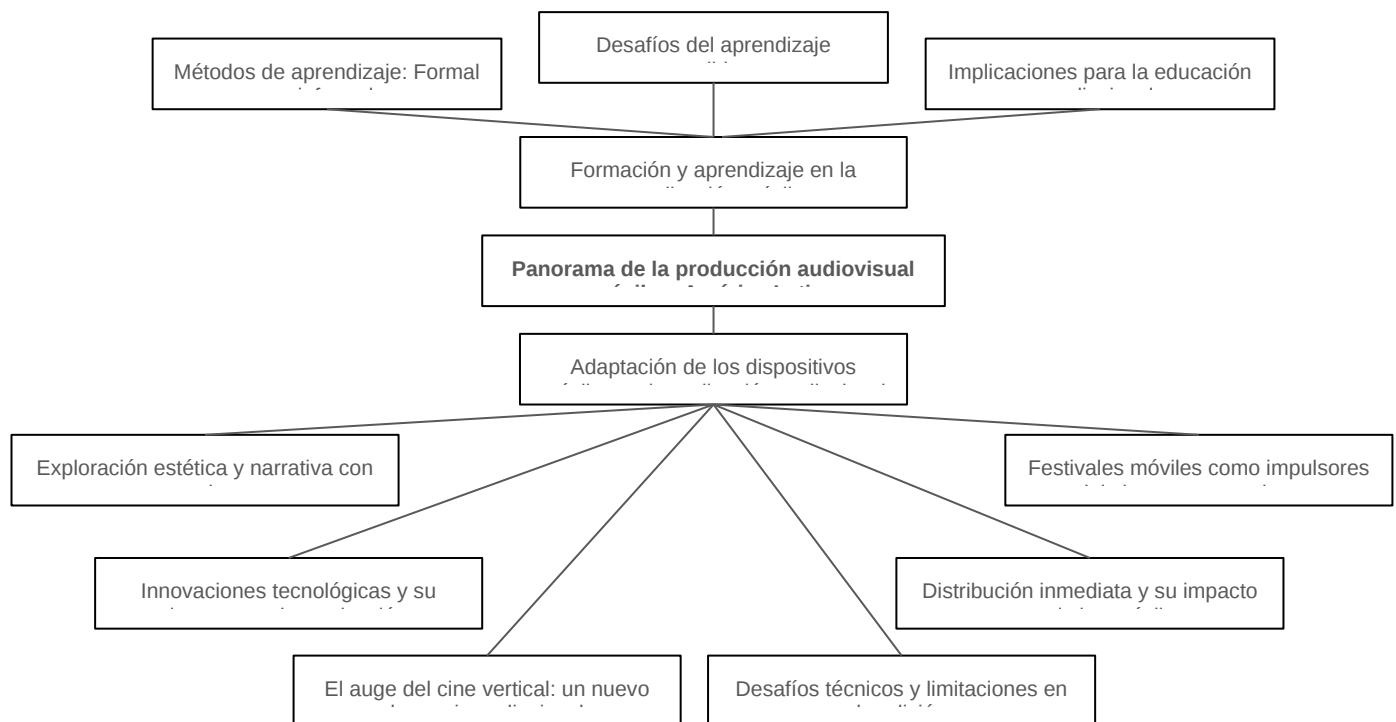
El desafío radica en que muchas habilidades avanzadas, como la edición o el manejo de accesorios especializados, suelen requerir formación técnica que no siempre está disponible. Ello abre una oportunidad para desarrollar nuevas competencias en los realizadores audiovisuales.

Implicaciones para la formación audiovisual:

La falta de formación formal específica en el uso de *smartphones* representa una brecha en la educación audiovisual actual. Integrar módulos especializados en tecnologías móviles podría no solo responder a la creciente demanda de herramientas accesibles, sino también profesionalizar aún más este campo: "Creo que las universidades deberían ofrecer cursos sobre cómo usar estas herramientas, porque son el futuro del cine independiente" (Entrevista 3, Colombia, 2023).

La incorporación de tecnologías móviles en los programas educativos podría incluir talleres prácticos sobre edición móvil, manejo de accesorios como estabilizadores y micrófonos, y exploración de narrativas específicas como el cine vertical. Esto contribuiría a legitimar el uso de *smartphones* en el cine profesional y a formar realizadores preparados para enfrentar los desafíos de una industria audiovisual en constante evolución.

Figura 1. Panorama de la producción audiovisual móvil en América Latina.



Fuente: Elaboración propia.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Las avanzadas capacidades de las cámaras integradas en los *smartphones* han ampliado significativamente los horizontes creativos para los realizadores independientes, en línea con lo señalado por Fadilah (2023). Esta innovación tecnológica se ha consolidado como una herramienta accesible y versátil, que no solo representa una alternativa económica, sino que también redefine las formas de filmación en consonancia con lo sostenido por Williams (2022). Además, permite a los realizadores disponer de un único dispositivo para grabar, editar, realizar una postproducción básica y distribuir contenido en diversas plataformas, un fenómeno característico de los medios digitales coincidiendo con lo dicho por Marafon y Araujo (2021).

En América Latina, esta tecnología ha despertado un creciente interés entre realizadores independientes, quienes reconocen en los *smartphones* una oportunidad para fortalecer la industria audiovisual de la región. Esto coincide con lo dicho por Ledesma (2019), según el cual aunque el cine latinoamericano cuenta con una rica tradición narrativa, históricamente se ha desarrollado bajo condiciones de austeridad en los medios de producción, como también señalan West (2020) y Rodríguez (2020). Para Pradilla Barrero (2020), ejemplos como “Oso Polar” de Marcelo Tobar (México), “Sin Vagina Me Marginan” de Wesley Verástegui (Perú) y “Cinema Inferno” de Rafael Arévalo (Perú) establecen precedentes en la construcción de una tradición cinematográfica con *smartphones* en América Latina, motivando a otros realizadores a explorar estas tecnologías.

Sin embargo, los hallazgos de esta investigación ponen en evidencia que la industria audiovisual y los espacios profesionales tienden a limitar el uso de *smartphones* al ámbito experimental o *amateur*, lo que dificulta su integración en contextos más amplios. Esto subraya la importancia de reconocer su potencial para fortalecer la industria cultural y creativa. En este sentido, los festivales de cine móvil desempeñan un papel fundamental en legitimar y profesionalizar el uso de *smartphones* en la producción audiovisual. Eventos como *Mobile Film Latam* y *SmartFilms* en Colombia, junto con *Ojo Móvil Fest* en Perú, no solo proporcionan espacios de

exhibición, sino que también actúan como plataformas para el aprendizaje práctico y la difusión creativa, como señalan Karbaum Padilla et al. (2024).

Por otro lado, se observa una falta de integración de los *smartphones* en los programas formales de educación audiovisual. La mayoría de los realizadores entrevistados señalan haber adquirido sus habilidades de manera autodidacta, utilizando recursos informales y experiencias personales. Esto coincide con lo encontrado por Figueras Maz et al. (2021) y Galatsopoulou et al. (2022). En este contexto, los festivales móviles están llenando este vacío al ofrecer talleres y espacios educativos que complementan la experiencia autodidacta.

Las implicaciones prácticas de este estudio son múltiples. Por un lado, resalta la necesidad de integrar módulos formativos específicos sobre el uso de *smartphones* en programas educativos para profesionalizar la producción audiovisual; por otro, fomenta la legitimación de estas tecnologías a través de festivales especializados que visibilicen su potencial técnico y narrativo en la industria creativa. Finalmente, reconocemos como limitación de este estudio el enfoque en un grupo reducido de realizadores independientes, lo que puede restringir la generalización de los hallazgos. En tal sentido, los resultados no son generalizados por tratarse de una investigación de enfoque cualitativo, tal como lo señala Hernández Sampieri et al. (2010). No obstante, la riqueza de las perspectivas recopiladas ofrece una base sólida para futuras investigaciones. Recomendamos profundizar en cómo las instituciones educativas integran el uso de *smartphones* en la formación audiovisual, explorar la percepción de las productoras y distribuidoras sobre estas tecnologías y analizar el impacto de los festivales móviles en la profesionalización del cine realizado con *smartphones*.

6. REFERENCIAS

- Andrews, D. (2010). Art cinema as institution, Redux: Art houses, film festivals, and film studies. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 18, 1-21.
- Arteaga-Huarcaya, F. R., Turriate-Guzmán, A. M. y Gonzales-Medina, M. A. (2022). Audiovisual Production for Creating Digital Content on YouTube. Systematic Literature Review. *Atlantis Press*, 124-136. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-25-1_14
- Ashtari, A., Jung, R., Li, M., y Noh, J. (2022). A drone video clip dataset and its applications in automated cinematography. *Computer Graphic Forums*, 41(7), 189-203. <https://doi.org/10.1111/cgf.14668>
- Atkinson, S. (2021). Smartphone Cinematics: Contextual Essay. *Frames Cinema Journal*, 18, 232-236.
- Beugnet, M. (2022). The Gulliver effect: Screen size, scale and frame, from cinema to mobile phones. *New Review of Film and Television Studies*, 20(3), 303-328. <https://doi.org/10.1080/17400309.2022.2081461>
- Blanco, J. A. (2022). *La querencia del cine mexicano*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Cinematográficas.
- Blahnik, V., y Schindelbeck, O. (2021). Smartphone imaging technology and its applications. *Advanced Optical Technologies*, 10(3), 145-232. <https://doi.org/10.1515/aot-2021-0023>
- Braun, V. y Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bunardi, A. F. y Prestianta, A. M. (2023). The relationship between media literacy and information processing ability in 360-degree video. *Komunikator*, 15(1), 19-30. <https://doi.org/10.18196/jkm.18182>

- Cáceres, P. (2008). Análisis cualitativo de contenido: Una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, 2(1), 53-82. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol2-Issue1-fulltext-3>
- Campos-Rabadán, M. (2020). Inequalities within the international film arena. A framework for studying Latin American film festivals. *Comunicación y medios*, 29(42), 70-82.
- Churchill, N. (2020). Development of students' digital literacy skills through digital storytelling with mobile devices. *Educational Media International*, 57(3), 271-284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>
- Cohen, L., Manion, L. y Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed). Routledge.
- Corbetta, P., Fraile Maldonado, C., y Fraile Maldonado, M. (2010). *Metodología y técnicas de investigación social* (Ed. rev). McGraw Hill.
- Creswell, J. W. y Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (Fourth edition). SAGE.
- De-Frutos-Torres, B., Collado-Alonso, R. y García-Matilla, A. (2020). The cost of smartphones entailed by communication professionals: Analysis of the social. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 11(1), 37-50. Scopus. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2020.11.1.9>
- Fadilah, R. F. (2023). Pengaruh Kampanye Produk Telepon Cerdas "Hollywood in Your Pocket" Pada Iphone 13 Pro Terhadap Keputusan Beli Konsumen: Survei di Sebuah Kampus di Jakarta Selatan. *Brand Communication: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 181-192.
- Figueras Maz, M., Grandío Pérez, M. del M. y Mateus, J. C. (2021). Students' perceptions on social media teaching tools in higher education settings. *Communication & Society*, 34(1), 15-28.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa* (2da. Ed). Morata; Fundación Paideia Galiza.
- Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis, R. y Matsiola, M. (2022). Examining students' perceptions towards video-based and video-assisted active learning scenarios in journalism and communication courses. *Education Sciences*, 12(2), 74.
- García-Defez, O. (2023). Filmar la ciudad. *Comunicación y medios*, 32(47), 136-137.
- Georgiou, M. y Leurs, K. (2022). Smartphones as personal digital archives? Recentring migrant authority as curating and storytelling subjects. *Journalism*, 23(3), 668-689. <https://doi.org/10.1177/14648849211060629>
- Gibbs, G., Amo Martâin, T. y Blanco Castellano, M. del C. (2012). *El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa*. Ediciones Morata, S.L.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed). McGraw-Hill.
- Hidayat-Ur-Rehman, I. (2024). Digital competence and students' engagement: A comprehensive analysis of smartphone utilization, perceived autonomy and formal digital learning as mediators. *Interactive Technology and Smart Education*, 21(3), 461-488. <https://doi.org/10.1108/ITSE-09-2023-0189>

- Joseph, S. M. (2022). Creating slow-mo iPhone videos. *Videomaker*, 37(1), 56-58.
- Karbaum Padilla, G., Barredo Ibáñez, D., Chura Pilco, C. y Ortiz Mory, R. (2024). La cobertura de festivales cinematográficos: Una entrevista con periodistas, críticos y programadores de festivales de Iberoamérica. *Doxa Comunicación*, 39, 421-439.
- Kim, J. (2021). Data visualizations, vlogs, drone imagery: Expanded documentary forms in the COVID-19 emergency. *Film Criticism*, 45(1).
- Kolesnikov, A. (2022). Cranes, Drones and Eisenstein: A Neurohumanistic Approach to Audio/Visual Gestures. *Projections*, 16(1), 25-46.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa* (C. Blanco & T. del Amo, Trans.). Ediciones Morata.
- Ledesma, E. (2019). Cell phone cinema: Latin American horror flicks in the post-digital age. *Revista de estudios hispánicos*, 53(3), 821-854.
- Loubna, D. (2022). From digital cinema to mobile cinema Cross-border screens change the world of the film industry. *Aleph*, 9(4), 203-219. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/203616>
- Macintosh, P. (2023). Melancholy, respectability, and credibility in Sean Baker's Tangerine. *New Review of Film and Television Studies*, 21(2), 211-235.
- Marafon, L. y Araujo, D. (2021). O cinema das mídias digitais: O filme a partir do computador e do celular. *LÍBERO*, 47, 34-51.
- Márquez, I. V. (2019). El móvil como metamedio. *APPS4CAV Creación audiovisual con dispositivos móviles*, 2019, 13-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6947069>
- Miles, M. B. y Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2. ed., [Nachdr.]). Sage.
- Nevsky, A., Neate, T., Simperl, E., y Vatavu, R.-D. (2023). Accessibility Research in Digital Audiovisual Media: What Has Been Achieved and What Should Be Done Next? En *2023 ACM International Conference on Interactive Media Experiences (IMX '23)* (94-114). <https://doi.org/10.1145/3573381.359615994-114>.
- Perilla, J. M. H. y Pinzón, F. E. F. (2022). La narrativa transmedia en los festivales de cine: Caso de estudio Cinestesia Fest 2021. *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*.
- Ormeño Palma, C. (2019). Límites de la transexualidad en el cine latinoamericano. *Ventana Indiscreta*, 22(022), 54-61. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2019.n022.4664>
- Peng, T.-Q. y Zhu, J. J. H. (2020). Mobile Phone Use as Sequential Processes: From Discrete Behaviors to Sessions of Behaviors and Trajectories of Sessions. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(2), 129-146. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz029>
- Pradilla Barrero, N. (2020). "El cine móvil. ¿Ficción o realidad?" En R. Álvarez y M. Rajas (Eds.) *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual*. ASRI (pp. 126-136). Eumed.net-URJC. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7654954>
- Riley, W. (2024). *Auteur as oracle: Synchronistic-images and digital premonitions*.

- Rodríguez, P. A. S. (2020). Latin American Film Industries by Tamara L. Falicov. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 60(1), 179-182.
- Schleser, M. (2023). Mobile Moving Image Culture & Smartphone Filmmaking Past, Present & Future. *IMOVICCON Conference Proceeding*, 2(1), 7-14. <https://doi.org/10.37312/imoviccon.v2i1.38>
- Sinwell, S. E. (2020). *Indie Cinema Online*. Rutgers University Press.
- Staver, V. (2020). Filmmaking on a Smartphone. *Concept*, 21(2), 174-179.
- Vaismoradi, M., Turunen, H. y Bondas, T. (2013). Content analysis and thematic analysis: Implications for conducting a qualitative descriptive study. *Nursing & Health Sciences*, 15(3), 398-405. <https://doi.org/10.1111/nhs.12048>
- Vallejo, A. (2020). The rise of documentary festivals: A historical approach. *Documentary film festivals: Methods, history, politics*, 1, 77-100.
- Vasilachis de Gialdino, I. (Ed.). (2006). *Estrategias de investigación cualitativa* (1. ed). Gedisa Ed.
- Viñolo, S. (2019). Apps para la creación audiovisual. En R. Suárez, M. Grané y A. Tarragó (Eds.) *APPS4CAV, creación audiovisual con dispositivos móviles* (87-107). Colección Transmedia XXI Barcelona.
- West, D. (2020). The New Latin American Cinema: The Movement and Its Aftermath. En D. West (Eds.), *Latin America in the World* (pp. 141-154).
- Williams, C. (2022). Cinematic devices: Darcy Yuille on one punch and using everyday technology to advantage. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, 213, 124-128.
- Wood, P. y Smith, J. (2018). *Investigar en educación: Conceptos básicos y metodología para desarrollar proyectos de investigación*.
- Xu, W. y Zammit, K. (2020). Applying Thematic Analysis to Education: A Hybrid Approach to Interpreting Data in Practitioner Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 160940692091881. <https://doi.org/10.1177/1609406920918810>
- Yucra, D. C. (2022). A Review and Analysis of Automation in the Audiovisual Productions. *Research Survey Papers*, 1-8.
- Zamora, S. V. (2023). El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia creadas con Teléfonos Inteligentes. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 187, 213-231. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi187.9482>
- Zaza, S. (2022). *Contesting Neoliberal Fantasies: Industrial and Aesthetic Transformations in Sean Baker's Indie Filmmaking*.

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los autores:

Conceptualización: García Anhuamán, Félix Enrique. **Validación:** García Anhuamán, Félix Enrique y Vite León, Víctor Omar. **Análisis formal:** García Anhuamán, Félix Enrique. **Curación de datos:** García Anhuamán, Félix Enrique y Poggi Parodi, Christiana. **Redacción-Preparación del borrador original:** García Anhuamán, Félix Enrique y Vite León, Víctor Omar. **Revisión y Edición:** García Anhuamán, Félix Enrique y Poggi Parodi, Christiana. **Supervisión:** García Anhuamán, Félix Enrique, Vite León, Víctor Omar y Cardona del Real, Luis Felipe. **Administración de proyectos:** García Anhuamán, Félix Enrique y Vite León, Víctor Omar. **Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** García Anhuamán, Félix Enrique; Vite León, Víctor Omar; Cardona del Real, Luis Felipe; Poggi Parodi, Christiana.

AUTORES:

Félix Enrique García Anhuamán

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

Licenciado en Literatura por la Universidad Nacional Federico Villarreal, con una Maestría en Comunicaciones por la Pontificia Universidad Católica del Perú y un Máster en Creación de Guiones Audiovisuales por la Universidad Internacional de La Rioja (España). Fue galardonado en el concurso Jornada Científica de Jóvenes (2013) organizado por CONCYTEC. Se ha desempeñado como docente en varias instituciones educativas y actualmente es profesor en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). También es gestor cultural, escritor, guionista, investigador y fundador del Ojo Móvil Fest, el primer festival internacional de cine y video realizado con dispositivos móviles en Perú. Ha desarrollado diversos proyectos literarios y audiovisuales que exploran la relación entre la tecnología y las artes creativas.

pcavfgar@upc.edu.pe

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5949-766X>

Google Scholar: https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=gB_FemcAAAAJ

Academia.edu: <https://independent.academia.edu/EnriqueBe%C3%B3>

Víctor Omar Vite León

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

Profesor de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Es Magíster en Comunicaciones y en Integración e Innovación Educativa de las TIC, y Licenciado en Diseño Gráfico, por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha realizado especializaciones en Marketing, Marketing Digital, Creatividad Publicitaria, Design Thinking, Innovation and Future Thinking, Service Design, Análisis de redes sociales, e Investigación cualitativa aplicada en ciencias sociales en instituciones como la Escola Massana, el Instituto Europeo de Diseño, la Universidad Pompeu Fabra y la Universidad Complutense. Actualmente, es doctorando en Sociología en la PUCP. Sus investigaciones se enfocan en la competencia mediática, la inteligencia artificial y los nuevos medios.

correoelectronico@dominio.com

Índice H: 2

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-0206-5858>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=D55aprQAAAAJ&hl=es>

Luis Felipe Cardona del Real.

Universidad ICESI. Colombia.

Pionero del cine con móviles y ganador de 10 festivales internacionales, como el Micromovie Award (Interfilm Berlin 2004) y el Mobifest (Toronto 2008). Ha sido ponente en MINA (Nueva Zelanda) y FELAFACS (Lima). Docente e investigador en universidades como la Pontificia Universidad Javeriana y el Externado de Colombia. Comunicador Social de la Universidad Autónoma de Occidente, con un Máster en Sociedad de la Información (UOC, España) y formación en guion en la EICTV (Cuba) y con Robert McKee. Ganador de convocatorias del Ministerio de Cultura de Colombia y del Buenos Aires Talent Campus (2005). También ha coordinado el área audiovisual en la Universidad Externado de Colombia y tiene experiencia en gestión de empresas audiovisuales.

luis.cardona@u.icesi.edu.co

Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0001-8889-8358>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=Oi-gplcAAAAJ&hl=es>

Academia.edu: htendent.academia.edu/CardonaFelipe[tps://indep](https://indep)

Christiana Poggi Parodi

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

Comunicadora audiovisual y docente en la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Ha desempeñado el rol de asistente de investigación en CENTRUM PUCP y, actualmente, realiza investigaciones bajo la filiación de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Sus líneas de investigación se centran en el análisis de los medios interactivos y el impacto de la tecnología en las comunicaciones, con un enfoque particular en la inteligencia artificial (IA). A través de sus publicaciones, busca aportar al conocimiento sobre la integración de tecnologías emergentes en el ámbito comunicacional, explorando su influencia en la producción y difusión de contenidos.

pcpecpog@upc.edu.pe

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8401-6020>

7. ANEXO

Instrumento

Bloques de preguntas realizadas a los participantes durante las entrevistas:

Bloque 1: Experiencia en la producción con *smartphones*.

1. ¿Cuánto tiempo llevas produciendo contenido audiovisual?
2. ¿Cuál fue el primer proyecto audiovisual que produjiste exclusivamente con un *smartphones* y cuál fue tu experiencia?
3. ¿Cómo aprendiste a utilizar los *smartphones* para la realización audiovisual?
4. ¿Te has especializado con algún curso en producción audiovisual con *smartphones*?
5. ¿Cuál ha sido la producción audiovisual más ambiciosa o compleja que has realizado con un *smartphones* y cuál fue tu experiencia?
6. ¿Qué ventajas o dificultades has encontrado al producir contenido audiovisual con *smartphones*?

Bloque 2: Conceptos principales asociados a la realización audiovisual con *smartphones*.

7. ¿Qué características hacen que la producción audiovisual con *smartphones* sea única?
8. ¿Cuáles son las principales diferencias entre producir contenido audiovisual con *smartphones* y con cámaras convencionales?
9. ¿Qué oportunidades y desafíos presenta la producción audiovisual con *smartphones*?

Bloque 3: Técnicas y recursos empleados para la producción con *smartphones*.

10. ¿De qué manera recurres al lenguaje audiovisual al momento de grabar con un *smartphones*? ¿Varía en algo?
11. ¿Utilizas el *smartphones* para editar tus videos? ¿Por qué?
12. ¿Qué tipos de aplicativos utilizas o conoces para la realización de video con *smartphones*? (pre, pro y posproducción).
13. ¿Qué tipos de accesorios se pueden utilizar para mejorar la calidad de la producción con dispositivos móviles?
14. ¿Cómo influyen las posibilidades técnicas o limitaciones de los *smartphones* en la creatividad de la producción audiovisual?
15. ¿Conoces qué nuevas tendencias y/o tecnologías emergentes se vienen utilizando en la producción audiovisual con *smartphones*?

Bloque 4: Panorama de la producción audiovisual con estos *smartphones* en América Latina y por país.

16. ¿Cuál es la situación actual de la producción audiovisual con *smartphones* en tu país?
17. ¿Cómo se está adaptando la industria audiovisual en tu país al uso de *smartphones*?
18. ¿Cuáles son los realizadores referentes de la realización audiovisual con *smartphones*?
19. ¿Qué realizadores con *smartphones* conoces de tu país?
20. ¿Consideras que las nuevas generaciones son las que están realizando contenido con *smartphones* o son las antiguas generaciones que se están adaptando?
21. ¿Qué plataformas consideras que han ayudado a que más realizadores de tu país den a conocer su trabajo?
22. ¿Conoces qué países en latinoamérica tienen mayor desarrollo en la producción audiovisual con *smartphones*?

Bloque 5: Recomendaciones para la realización audiovisual con *smartphones*.

23. ¿Cómo manejas el almacenamiento y organización de archivos producidos con *smartphones*?
24. ¿Qué opinas del video vertical? ¿Has pensado grabar algún material en ese formato?
25. ¿Qué canales de distribución utilizas para difundir tu trabajo con *smartphones*?
26. ¿Cuáles son las principales recomendaciones para lograr una producción audiovisual de calidad con *smartphones*?

Artículos relacionados:

- Amorós-Pons, A. (2024). Cine en la Era IA: Vivificación de stars difuntas para interpretar personajes. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-14. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1012>
- Beyaert-Geslin, A. (2024). Notes sur les formes brèves: «Avec mon smartphone, je suis une artiste!». *Versus*, 53(1), 13-24. <https://doi.org/10.14649/114011>
- Gómez Rubio, L., López Vidales, N. y Vicente Torrico, D. (2024). De la necesidad de socializar al fast-ocio digital: una infinita conversación juvenil en redes sociales. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 157, 1-23 <https://doi.org/10.15178/va.2024.157.e1542>
- López -Balsas, A., García-López, J. y Cabezuelo-Lorenzo, F. (2024). Indicadores de calidad en las series de televisión contraculturales: El caso paradigmático de Hung (HBO). *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 29. <https://doi.org/10.35742/rcci.2024.29.e302>
- Martín-Ramallal, P. y Ruiz-Mondaza, M. (2024). Fashion films. Antídoto de la moda ante situaciones de crisis de comunicación. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 57. <https://doi.org/10.15198/seeci.2024.57.e865>
- Mendíbil, Á., Barrera, M. M. y Martín, J. M. (2024). Los fondos de películas familiares en Filmoteca Española. *Comparative Cinema*, 12(23), 106-121. <https://doi.org/10.31009/cc.2024.v12.i23.07>