



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

**Producción de un cortometraje experimental con efectos visuales basado en la
vida y obra del pintor Joan Miró**

Tesista

ESPAÑA SOTELDO, Luis Ignacio

Tutor

BURGOS, Osvaldo

Caracas, septiembre 2014

Formato G:
Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

_____ Presidente del Jurado	_____ Tutor	_____ Jurado
--------------------------------	----------------	-----------------

Firma:

_____ Presidente del Jurado	_____ Tutor	_____ Jurado
--------------------------------	----------------	-----------------

*Para Ari,
Quien me enseñó para qué sirve la luz.*

AGRADECIMIENTOS

Gracias por la experiencia en sí;

Gracias a Osvaldo Burgos, por querer ser mi tutor y amigo.

Gracias a mis padres, familiares, amigos y en especial, a los “Guerreros Espirituales” que me acompañaron en este trabajo.

Gracias a José Ostos, Isaac Pérez Sosa y a cada una de las personas con las que compartí durante cinco (5) años en la Universidad:

Profesores, compañeros de clases, a todos: Gracias.

Li

ÍNDICE

Introducción	7
MARCO TEÓRICO	9
Capítulo I. Joan Miró (1893-1983)	10
1.1 Cronología de vida	11
1.2 Análisis biográfico	15
1.3 Listado de obras más importantes	24
1.4 Miró Hoy	26
Capítulo II. Efectos visuales	28
2.1 Efectos visuales para cine digital	29
2.2 Historia de los efectos visuales y sus técnicas	32
Capítulo III. Cortometraje experimental	37
3.1 Cine Experimental	38
3.2 Antecedentes del Cine Experimental	40
3.2.1 En EEUU	40
3.2.2 En España	41
3.2.3 En Latinoamérica	44
MARCO METODOLÓGICO	46
Capítulo IV.	47
Planteamiento del problema	48
Objetivo General	49

Objetivos Específicos	50
Justificación	51
Delimitación	52
Capítulo V. Libro de producción	53
Idea del guión	54
Sinopsis	55
Escaleta	56
Tratamiento	59
Guión literario	61
Perfil del Personaje	67
Propuesta visual	68
Propuesta sonora	82
Desglose	84
Plan de rodaje	100
Storyboards	101
Guión técnico	103
Ficha artística	111
Ficha técnica	112
Presupuesto	113
Análisis de costos	116
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	119
FUENTES CONSULTADAS	121

INTRODUCCIÓN

Me siento en la necesidad de alcanzar el máximo de intensidad,
con el mínimo de medios.

Joan Miró.

Joan Miró fue un muy celebrado pintor catalán en el siglo XX. Su obra permanece hasta hoy en día en exhibición siendo una fuente de inspiración para futuros artistas que buscan del arte algo más que un producto, una experiencia.

Su trabajo trasciende más allá de todas las corrientes pictóricas que para el momento pudieron influenciarlo, como lo fueron el surrealismo o el dadaísmo. Su intención era mucho más personal; Joan Miró sólo pintaba las imágenes que se le aparecían en su cabeza.

Su obra tiene como metáfora pictórica principal el nexo entre lo terrenal y lo celeste, ya que de ese intercambio provenía su arte. Acompañado de un profundo arraigo con su patria, Catalunya, su deseo por el crecimiento del arte en su tierra y que los artistas pudieran vivir de ello.

Joan Miró padeció durante mucho tiempo del hambre y de la pobreza. Vivió en tiempos de guerra, tiempos difíciles. Cuando no tenía ni para comerse un croissant, se estaba convirtiendo al mismo tiempo en el reconocido pintor que fue y sigue siendo.

Al no tener acceso a muchos recursos para poder pintar, la simplicidad de sus obras fue lo que destacó de su arte a diferencia de otros. Constantemente afirmaba que mientras más simples sus cuadros eran, más vivos percibía los objetos que pintaba. Esta obsesión por querer sentir cada vez más vivas sus obras lo llevo a querer realizar esculturas de grandes dimensiones, murales, trabajos en cerámica, etc. Siendo estos también muy simples, pero sólo los pudo realizar una vez ya teniendo los recursos.

La representación de un cortometraje experimental basado en Joan Miró es querer demostrar que en la simplicidad está la genialidad. En pocas palabras, es querer inspirar e incentivar a experimentar con el arte en general a quien desee practicarlo.

Hoy en día, más que nunca, es posible acceder y tener el alcance a herramientas audiovisuales para llevar a cabo procesos más simples de preproducción, producción y postproducción. Esto ha enriquecido notablemente el campo audiovisual en lo que va del siglo XXI. Por esta razón, se pretende utilizar herramientas de post-producción para realizar efectos visuales en este cortometraje, en principal, para incentivar tanto la parte narrativa como la parte artística de la pieza, haciendo que el espectador casi ni note las costuras del trabajo hecho y disfrute de la experiencia.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I
JOAN MIRÓ (1893-1983)

1.1 Cronología de Vida

Según Mink, J. (1993)

1893 El 20 de Abril nace Joan Miró Ferra en Barcelona, España. Su padre era relojero y orfebre. Su madre hija de un carpintero.

1897 El 2 de mayo: Nace Dolores, su única hermana.

1900 Miró entra a la escuela y tiene sus primeras clases de dibujo.

1907 Su padre lo convence de que estudie comercio además de asistir a La Escuela de la Lonja, junto con el paisajista Modesto Urgell Inglada.

1910 Durante su trabajo como contador sufre dolores y problemas de salud, su papá entiende que Miró no está hecho para el trabajo de comerciante. La familia de Miró se muda a una masía en Mon-Troig (provincia de Tarragona).

1912 Estudia con Frances D'A. Galí hasta 1915. Ahí conoce a Josep Llorens Artigas, Enric C. Ricart y Josep F. Ràfols, quienes serían sus amigos hasta su último día de vida.

1913 Hasta 1918 Miró pertenece al “Cercle Artístic de Sant Lluc” ahí expone tres de sus cuadros.

1914 Miró alquila junto con E. C. Ricard un estudio.

1915 Miró cumple con el servicio militar hasta 1917 por los meses de Octubre a Diciembre.

1918 Por primera vez expone en solitario en la Galería Dalmau con sesenta y cuatro cuadros y dibujos. En este mismo año funda su propio grupo de artistas, “Agrupació Courbet”.

1920 Primer viaje a París. Miró conoce a Picasso. Participa en el festival de arte dada en la Salle Gaveau y dibuja en la Academia Chaumière. En la exposición catalana de París se exponen dos cuadros suyos.

1921 Viaja a París por segunda vez. Se organiza una exposición dedicada a él y pinta en el estudio de Pablo Gargallo, en la Reu Blomet 45.

1922 La masía se expone en el salón de otoño.

1926 Miró trabaja junto a Max Ernst en los decorados de “Romeo y Julieta” para el grupo de ballet Ruso.

1929 Se casa con Pilar Juncosa en Palma de Mallorca.

1930 Nace en Barcelona su única hija, Dolores. Primera exposición en Nueva York, EEUU.

1932 Miró se instala en su casa natal. En la planta de arriba trabaja para el Ballet Ruso en decorados para “Juegos Infantiles” otro montaje del Ballet Ruso.

1933 Conoce a Vasili Kandinsky.

1936 Estalla la Guerra Civil Española. Miró se encontraba en París, su familia se le une en diciembre de ese año.

1937 Pinta el segador (desaparecido) para el pabellón español de la Exposición Mundial de París. Se hace un retrato con su hija de noviembre a enero.

1939 Las tropas de Franco toman Barcelona. Miró se muda a Verengeville.

1940 Miró comienza su serie “Constelaciones”.

1941 El museo de Arte Moderno de Nueva York, presenta su primera gran retrospectiva.

1944 Muere su madre. Comienza a trabajar con la cerámica y con la técnica de la escultura.

1946 Junto a Dalí, Gris y Picasso, exposición “Cuatro españoles” organizado por el Instituto de Arte Contemporáneo de Boston, EEUU.

1947 Va por primera vez a EEUU para pintar un mural en el Cincinnati Terrace Plaza Hotel, trabaja durante 9 meses seguidos en el taller de Carl Holty, artista estadounidense.

1950 Pinta el mural del comedor del Harkness Graduate Center de Harvard University, Cambridge.

1952 Miró vuelve a París y ve una exposición de Jackson Pollock. Retrospectiva en la Kunsthalle Basel.

1955 Invitación de la UNESCO para decorar dos paredes de la sede en París.

1956 Miró se muda a su propia mansión/estudio en Palma de Mallorca. Cumple su sueño. Vende su casa natal de Barcelona e inicia el proyecto con la UNESCO.

1958 Termina su trabajo con la UNESCO.

1959 Vuelve a Norte América donde se hacen dos retrospectivas de él tanto en Los Ángeles como en Nueva York.

1960 Trabaja con Artigas en un mural de cerámica que sustituirá el mural de Harvard. Se expone en Barcelona, París y Nueva York antes de ser instalado definitivamente en 1961.

1964 Realiza otro mural con Artigas, éste para la escuela de ciencias económicas de la Universidad de Suiza. Con sus esculturas y un “Laberinto de Miró” se inaugura la Fondation Maeght, en Saint-Paul-de-Vence.

1966 Primer viaje a Tokio donde se hace una retrospectiva de su obra. Miró y Artigas realizan la escultura Venus Marina.

1968 Doctor Honoris Causa por Harvard University. Quinto y último viaje a EEUU.

1970 Gran mural de cerámica para el aeropuerto de Barcelona.

1975 Apertura no oficial de la Fundació Miró en el Centre d' Estudis d' Art Contemporani de Barcelona. Muere Franco.

1976 Inauguración oficial de la Fundació Joan Miró.

1980 Exposición "Joan Miró: The Development of a Sign language". En Washington University Gallery of Art de St. Louis. También se presenta en Chicago. También sus retrospectivas llegarían a Ciudad de México y finalmente a Caracas, Venezuela.

1981 Realiza la escultura gigante Miss Chicago. Los decorados para la obra de ballet "Miró l' Uccello Luce" de Venecia. También inaugura dos esculturas gigantes más en Palma de Mallorca. Se hace la primera retrospectiva de su obra en la Fundació Miró.

1982 Inaugura dos esculturas gigantes más, una en Houston y otra en un parque de Barcelona.

1983 Se inaugura una última escultura en el patio de la Generalitat de Barcelona. El 25 de diciembre. Miró muere en Palma de Mallorca.

1992 El estudio de Miró se reinaugura como Museo Miró en Palma de Mallorca, construido por Josep Lluís Sert, el mismo se encuentra, tal cual lo dejó Miró. (Mink, 1993)

1.2 Análisis biográfico

“Joan Miró callaba” (Mink, J. 1993, p.7) su timidez para hablar con otros y su personalidad sumamente introvertida lo llevó hacia el camino del arte y la introspección. Janis Mink (1993) relata la anécdota que demuestra el dilema artístico del personaje y lo distintiva que era su personalidad al igual que su arte:

Aunque en el círculo de artistas se había entablado un debate vehemente y enconado, el artista permanecía mudo. Fue entonces cuando Max Ernst, su colega y vecino del taller, tomó una cuerda, mientras los otros sujetaban a Miró. Le pasaron la soga por el cuello y le amenazaron con colgarlo si no manifestaba algo enseguida. Silencio. (p.7)

El fotógrafo Man Ray retrató a Miró en 1930 con una cuerda en segundo plano haciendo ilusión al suceso con el grupo de artistas, no obstante, no dijo nada acerca de lo ocurrido en París. En algunas obras de Miró se repite el elemento de la soga o cuerda, especialmente en las que a veces no utiliza el lienzo sino tablas de madera y cuerdas. “Los historiadores del arte apuntan a un clima emocional de las pinturas ‘salvajes’ que califican de telúrico, refiriéndose a las sacudidas sociopolíticas que vivió España antes de comenzar la guerra civil”. (Mink, J. 1993, p.60)

Cuerdas y personas I, (1935) es una obra de Joan Miró un año antes de que explotara la guerra civil en España, Janis Mink (1993) dice que este cuadro “inaugura la serie de pinturas ‘salvajes’ de Miró, escenario de horrores compuestos en los años treinta. Man Ray indica que la utilización de la soga estaría relacionado con la experiencia vivida en el taller de Max Ernst” (p.60)

Nacido en 1893 en Barcelona, España. Joan Miró “pertenecía a una generación que había liberado la pintura de la tarea de reproducir los objetos reconocibles” (Mink, J. 1993, p. 9) El cubismo, el dadaísmo y el fauvismo eran movimientos artísticos del momento que influenciaban a jóvenes artistas como Miró y a desafiar la herencia pictórica del siglo XIX. Janis Mink (1993) explica este fenómeno:

El mundo académico se encontraba en la línea de fuego, y ya estaban tomando posiciones las líneas enemigas. Los jóvenes artistas tenían que tomar partido y a la vez encontrar su propia identidad artística. La guerra entablada en el mundo artístico

era una copia en miniatura de la decadencia institucional y de la lucha por un nuevo orden en el equilibrio político del mundo (...) en España hubo 44 cambios de gobierno entre 1898 y 1923. (p.9)

“Miró tenía muy clara desde el principio su identidad nacional, al contrario que su identidad artística. Era catalán, no español.” (Mink, J. 1993, p.9). Su padre era un orfebre y relojero tarraconense, su abuelo de quien recibió su nombre era herrero. Su abuelo materno era carpintero en Palma de Mallorca. (Mink, 1993)

Miró acerca de su madre le dijo a Jacques Duplin en una carta sobre su infancia: “Mi madre tenía una fuerte personalidad y era muy inteligente (...) Lloró cuando vio que yo había elegido el camino equivocado. Pero más tarde me apoyó” (Rowell, M. 1987, p.44).

En 1900 Miró iniciaría la escuela y con menos de seis años comienza a recibir clases de pintura. Era delicado de salud, introvertido y soñador. Su hermana le solía prestar dinero “cuando no tenía ni un céntimo para comprar pintura” (Rowell, M. 1987, p.44).

Los dibujos más antiguos datan de 1901, cuando Miró tenía ocho años. Se trata de composiciones muy simples donde el color nunca está ausente (...) De este conjunto destaca una pieza, tanto por la viveza de los tonos como por la curiosa escena: El callista. Este dibujo resulta casi premonitorio de la importancia que Joan Miró concederá más adelante al pie, una parte del cuerpo humana que, según él, está en contacto con la fuerza creadora que emana de la tierra y que, en sus pinturas, será magnificado al aumentar en escala, insinuado con una huella o sublimado al ser alterado su significado. (Manet, R.M. 2002, p.29).

Mink (1993) acerca de la vida de Miró antes de poder dedicarse por completo a la pintura:

A los catorce años, Miró se planteó su porvenir, habida cuenta de su insatisfactorio rendimiento en la escuela. Su padre insistía en que hiciera estudios de comercio. Miró siguió su consejo, pero frecuentó simultáneamente la “Escuela de la Lonja”, famosa academia de arte en la que había enseñado el padre de Picasso (...) Después de finalizar sus estudios de comercio, a la edad de los diecisiete años, Miró obtuvo un empleo de contador en la empresa Dalmau Oliveres, dedicada a materiales de construcción y productos químicos. El pincel y la paleta quedaron a un lado. La consecuencia fue una leve crisis nerviosa y un acceso de tifus, lo cual convenció a su padre de la incapacidad de su hijo para ejercer la actividad comercial (p.10)

Miró durante su educación en Lonja prevaleció su relación con el maestro Modest Urgell y Josep Pascó. (Mink, 1993)

La Fundación Miró conserva buena parte de los dibujos realizados por Joan Miró en las clases de Modest Urgell. En esas representaciones (paisajes con cementerios, muros semiderruidos, cipreses, etc.) se vislumbra la impronta del maestro, que perduraría en la obra de Miró (Malet, R.M. 2002, p.32).

“A los diecinueve me admiten en la Academia Galí de Barcelona, donde puedo dedicarme totalmente a la pintura” (Miró, J. Carta a Michel Leiris, 25 de Septiembre de 1929, Rowell, p.110).

El maestro de Miró, Francesc Galí fue sumamente influyente para él ya que “supo crear una atmósfera en la que cada estudiante podía desarrollarse de forma individual. Cuando llevaba a sus estudiantes al monte, Galí les prohibía dibujar; tenían que utilizar sus ojos para retener sus impresiones exclusivamente en la memoria”, (Mink, J. 1993, p.11). La libertad frente a la apariencia visual le abrió las puertas a Miró para conocerse a sí mismo y a su propio estilo, Janis Mink (1993) continúa diciendo que para “hacer algo substancial y eterno (...) Solamente tenía que volverse hacia su interior” (p.12).

Completan el panorama de la etapa de formación de Joan Miró, los dibujos conservados de la época en que asistía a las clases de la Escuela de Arte de Francesc Galí (1880-1965), escuela privada de espíritu más abierto que la de Llotja. Las clases no se limitaban a las clásicas sesiones dentro del recinto escolar, sino que solían complementarse con excursiones para dibujar la naturaleza con audiciones de música, con sesiones de escritura de poesía y con debates. (Malet, R.M. 2002, p.33).

Para 1917, llegan a Barcelona inmigrantes de otros países debido a la Primera Guerra Mundial. Entre ellos muchos artistas e intelectuales. “Francis Picabia representó un fuerte estímulo para quienes se mantenían atentos a los avatares del arte de vanguardia (...) Miró, no siendo ajeno a estas novedades, las vivió más como receptor que emisor. Su estilo iba camino a concretarse” (Malet, R.M. 2012, p.39).

En plena madurez de su pintura, Miró pretendía internacionalizar el arte catalán. Utilizó los géneros conocidos de naturaleza muerta, paisaje y retrato, acomodados a su estilo. Entre los años 1914-1918, Miró expande su creatividad alquilando un taller junto a E.C. Ricard y más tarde funda El Grupo de Courbet (Miró, Ricard, Ràfols, Domingo, Sala, Llorens y Artigas) se consideraban la sección progresista de los artistas de Barcelona, las exposiciones del grupo las realizaban en el “Cercle Artístic de Sant Lluc”, no esperaban ningún tipo de reconocimiento y tampoco lo tuvo. (Mink, 1993)

“El tono previsible de rechazo se refleja en el comentario de un colega pintor que visitó la exposición: ‘Si esto es pintura, yo soy un Velásquez’” (Mink, J. 1993, p.21).

De su paso por el Cercle Artístic de Sant Lluc, nos han llegado algunos dibujos sueltos y tres cuadernillos que contienen, principalmente, bosquejos de desnudos de masculinos y femeninos. Realizados con unos medios materiales muy limitados (el papel y el lápiz grafito o pluma) (...) Los cuadernillos del Cercle, aparte de su valor documental, nos descubren algunos intereses de Miró en aquel momento, ya que, además de los modelos, vemos representados bailarinas, payasos y demás personajes del music hall, que animaban la vida nocturna barcelonesa y que Miró descubría en compañía de Sebastià Gasch. (Malet, R.M. 2002. p.35).

“En 1918, el marchante Dalmau, de la calle de la Portaferriusa de Barcelona, le organizó una exposición individual. Allí estaban la mayoría de las telas pintadas entre 1914 y 1917: paisajes, naturalezas muertas y retratos”. (Malet, R. M. 2002, p.39).

Miró utilizaba la pintura como meditación, como en todas las artes, es posible llegar a una frecuencia vibratoria más elevada durante su práctica, quedando así plasmado en la realidad lo que ocurrió de esa conexión entre la persona y la herramienta creativa. La continuación de esta praxis lleva a la maestría del oficio y la autosatisfacción. (Mink, 1993)

En 1920 luego de esta cuidadosa preparación, Miró llega a la capital francesa. Ahí se encuentra con el mismísimo Pablo Picasso. “Al principio Picasso ha estado reservado, como es lógico, pero desde que recientemente ha visto mis trabajos, está entusiasmado” (Miró, J. Carta a Ràfols, J.F. 25 de Julio de 1920, Rowell p.74).

La realidad del arte moderno en París, es indignante para Miró, de esta experiencia se lleva grandes discordias con la pintura de muchos, inclusive con los propios surrealistas que a él lo tomaban a broma. En el libro *Selected Writings and Interviews* de Margit Rowell (1987) se recolectan muchas cartas de Miró de aquel entonces, entre una de ellas, Miró escribe a J.F Ràfols en marzo de 1920 en París:

He visto algunas exposiciones de arte moderno. Los franceses andan dormidos. Exposiciones de Rosenberg. Obras de Picasso y Charlot. Picasso es fino, un gran pintor. Pero al visitar su taller, remite mi entusiasmo. Todo está pintado para su agente, para el dinero (...) también vi cuadros de Marquet y Matisse, algunos de ellos son realmente bellos, pero también ellos hacen muchos para los marchantes, por el dinero. En las galerías se ve mucha basura... La pintura catalana supera de pe a pa a los franceses; tengo una confianza absoluta en que el arte catalán sea nuestra

salvación. ¿Cuándo va a permitir Catalunya que sus artistas ganen bastante para pintar y comer? El trato hosco de Catalunya da a sus artistas es seguramente la penitencia para la salvación. Los franceses (y Picasso con ellos) son los condenados, ya que han tomado el camino fácil, pintan para vender. (Rowell, M. 1987, p.17).

Miró realiza un segundo viaje a París al año siguiente para realizar su primera exposición fuera de España, aunque en la exposición se vende sólo un cuadro y no fue muy visitada, Miró regresa ese verano a Catalunya bajo una nueva influencia, explica Janis Mink (1993):

Miró empezó a prodigar el uso de sencillas formas geométricas. Antes de la Primera Guerra Mundial, y durante la misma, Marcel Duchamp y Francis Picabia habían empezado a pintar cuadros de ‘máquinas’ fantásticas, con engranajes, botones, tubos, tornillos y otras piezas abstractas e indefinibles. A veces esas máquinas exhibían caracteres anatómicos, incluso sexuales. (p.29)

De aquí en adelante la obra de Joan Miró empieza a anunciar un gran cambio, a partir de 1923 el artista adquiere su identidad basada en un universo propio de personajes, signos, símbolos y seres. (Mink, 1993)

Prácticamente una enciclopedia o diccionario propio de elementos pictóricos que el juego con ellos lleva a la creación infinita, el sueño de cualquier artista. Un estilo tan marcado que deja de tener un fin lógico. A través de la observación, como el principio para luego dentro de sí mismo, encontrar lo que debía pintar. Hacía distorsionar la realidad, para expresar la suya, proveniente de su interior. (Malet, 2002)

A mediados de 1924 (...) había agotado los recursos expresivos de su particular visión figurativa. Miró buscaba nuevas vías para transmitir sus vivencias a través de la pintura, y las encontró distanciándose de su realidad más inmediata (...) Poco a poco, el realismo fue dejando sitio a la sugestión y a la poesía en la obra de Miró. La forma experimentó un cambio apreciable como consecuencia de un nuevo planteamiento del fondo. En lugar de reproducir la realidad tal como aparecía ante sus ojos, el artista se dejaba invadir por lo que veía, para elaborarlo de un modo subjetivo y, una vez en el taller, pintar movido por el sentimiento bajo el influjo del impacto recibido. (Malet, R.M. 2012, p.43).

“El dibujo adquirió entonces una nueva dimensión en el contexto de la creación mironiana, dejando de ser un fin en sí mismo para convertirse en un medio”. (Malet, R.M. 2002, p.43).

Se nota como en obras anteriores donde destacaban paisajes y personajes, ahora los mismos son más abstractos e inquietantes como en Paisaje catalán (El cazador) (1923-24) y La tierra labrada (1923-24). Todas las pinceladas son mucho más refinadas con detalles pequeños, y con una connotación semiótica más intensa ya que no todas las obras en su totalidad expresan una sola idea, sino que cada elemento es un personaje vivo, independiente a los otros, pero que al mismo tiempo en conjunto expresan una nueva síntesis de la realidad. (Malet, 2002)

El 25 de julio de 1920 Miró le escribe a J.F Ràfols desde París acerca de cómo obtenía sus ideas “¿Que cómo obtuve las ideas para mis cuadros? Por la noche volvía a mi taller de la rue Blomet y me acostaba, a veces sin cenar. Veía cosas y las anotaba en mis cuadernos. Veía alucinaciones en el techo” (Rowell, M. 1987, p.74)

La libertad poética de Miró continuó durante los años por venir, explorando su propio mundo. En 1932, Miró ya estaba casado y con una hija, ya casi llegando a los cuarenta años de edad, aún no podía ganarse la vida nada más que con la pintura; realizaba trabajos manuales y diseñaba los decorados y atuendos de bailarines para shows de ballet. (Mink, 1993)

El contexto histórico desde 1934 hasta que finaliza la Guerra Civil Española influencia la obra de Miró, a pesar de que su posición dentro de la guerra fue simplemente de espectador. Sus obras ‘salvajes’ ocurren en este período tan difícil para el pueblo español. Las cuerdas aparecen en las obras de Miró. El artista se exilia en París hasta 1940. Se dice que Miró deseaba “asesinar la pintura” en aquel entonces. (Mink, 1993)

El inicio de la década de los treinta coincide con un momento de crisis en la trayectoria artística de Joan Miró, anunciada ya a finales de los años veinte, cuando manifestó su deseo de ‘asesinar la pintura’. Acorde con esa actitud, buscó nuevas alternativas que le llevaron a expresarse con un lenguaje renovado y a explorar nuevas técnicas: collage, dibujo, objeto (...) Del trabajo en volumen que Miró realizó en 1930 partiendo de objetos, las Construcciones, derivó una de las experiencias más gratificantes: la posibilidad de trabajar para el teatro. En 1931, Boris Kochno, uno de los responsables artísticos de los Ballets Rusos de Montecarlo, vio en la Galerie Pierre de París las Construcciones de Miró. Convencido de que aquellos objetos sintonizaban a la perfección con el espíritu que intuía para la escenografía de Juegos de niños que tenía n proyecto, no tardó en ponerse en contacto con Miró y encargarle el diseño de los decorados y del vestuario para la obra (Malet, R.M. 2002, p.55).

Al terminar la Guerra Civil en España, comienza la Segunda Guerra Mundial (1939). A partir de 1940 Surgen Constelaciones para Miró, una serie de cuadros que combinados forman una red cósmica entre lunas, soles y estrellas. (Mink, 1993)

“El inicio de la II Guerra Mundial le decidió permanecer en Normandía con su familia. Inició allí la serie de las Constelaciones. La primera, titulada La Salida del Sol, el 20 de Enero de 1940” (Malet, R.M. 2002, p.70). Esta serie de obras fueron muy importantes para Miró, se ve una evolución y un descanso o reencuentro con su obra por dejar la agresividad a un lado, “las formas provienen de las de los años precedentes, pero no presentan la agresividad de aquellas. Los personajes ya no parecen aislados y crueles, sino implicados en una especie de red que da forma a la composición” (Malet, R.M. 2002, p.72).

Miró luego de culminar su más reciente obra, dominaba su estilo a la perfección, conocía hasta el mínimo detalle de su propio medio. Constelaciones agrandó su repertorio de personajes e iconos, ampliando así su propio lenguaje plástico, eso lo llevó a otras formas de expresión. “En 1946, realizó sus primeras esculturas de bronce” (Malet, R.M. 2002, p.77).

Durante toda la década Miró siguió pintando hasta concretar la idea que desde hacía mucho tiempo quería concretar, la idea de tener un gran taller, pero para ello, tenía que exhibir su arte, no fue sino a los cincuenta y dos años de edad, que Joan Miró hizo pública su obra. (Mink, 1993)

En 1956, Joan Miró fijó su residencia en Palma de Mallorca. Ahí iba a comenzar a trabajar en el espacioso estudio que su amigo el arquitecto Josep Lluís Sert había proyectado para él. Finalmente, Miró veía materializado el viejo sueño de tener un gran taller, como manifestara en “Je rêve d’un grand atelier”, una recopilación de declaraciones suyas publicadas en XXe. Siècle en 1938. (Malet, R.M. 2002, p.79).

Miró durante los sesenta volvió a sus raíces y redescubre sus propias pinturas y se inspira para renovarse en una avalancha de color como en Azul I, II y III (1963) “de las que puede afirmarse que la composición está claramente dominada por el color, fueron realizadas a partir de dibujos preparatorios” (Malet, R.M. 2002, p.84).

Otro aspecto destacable, en relación con el color, es la consolidación del blanco y el negro, no ya como complementarios, sino como colores integrantes de la paleta de Joan Miró. Siguiendo la tradición del dibujo, acostumbra a utilizar el blanco como

soporte y, generalmente, el negro como vehículo de escritura. A finales de los años sesenta, la presencia del negro es mucho mayor y, amenudo, es el color que organiza la composición y que determina la distribución de los demás colores. (Malet, R.M. 2002, p.84).

“En sus últimos veinte años de vida, Miró diversificó sus experiencias respecto a la experimentación con otras técnicas” (Malet, R.M. 2002, p.84).

Esculturas, murales, trabajos en cerámica y obras plásticas. Viajó y recolectó las felicitaciones del mundo entero, colaboró con la UNESCO en varios murales y con Universidades Estadounidenses, en total hizo cinco viajes a América. A sus 90 años Miró produjo al menos 2000 óleos, 500 esculturas, 400 piezas de cerámicas, 5000 dibujos y collages y 3500 cuadros. (Mink, 1993)

Entre los ‘papeles Miró’, la Fundación conserva un ejemplar de Ubu Roi, de Alfred Jerry, editado en París en 1921. En los márgenes de sus páginas y en pequeños fragmentos de papel guardados inicialmente en su interior, aparecen diversos dibujos de la mano de Joan Miró estrechamente relacionados con el texto. Por sus características podemos suponer que son anteriores a la publicación, en 1966, de una edición de bibliófilo de Ubu Roi, ilustrada con trece litografías de Miró (...) El interés que Ubu (grotesco personaje cuyas funciones viscerales dominaban sobre las intelectuales) despertó en Miró contribuyó a que lo retuviese en su mente. Así, Ubu, caricatura de todo lo que de abyecto puede habitar en el ser humano, fue el protagonista de otras dos ediciones de bibliófilo, Ubu aux Baléares, en 1973, y L’enfance d’Ubu, en 1975; el primero con ilustraciones y textos de Joan Miró y el segundo con ilustraciones de Miró, textos confeccionados con frases populares mallorquinas y catalanas de tono burlesco. (Malet, R.M. 2002, p.96).

“El 10 de Junio de 1975 la Fundación Miró abrió al público. En aquel momento, Joan Miró hizo una importante cesión de obras y, al año siguiente, le donó prácticamente toda la colección de los ‘papeles de Miró.’” (Malet, R.M. 2002, p.96).

Al final, acerca de todo es esfuerzo acumulado Janis Mink (1993) dice:

Miró se había autodisciplinado de tal manera, que se convirtió en uno de esos artistas que: luchaba, aprendía, evolucionaba mientras vivía, sin traicionar su propio estilo. Creó un arte fresco y vital hasta una edad avanzada, sin preocuparle el espíritu de los tiempos. El rótulo del tren que Miró encontró en una tienda y que tenía colgado en su puerta de su estudio parisino (...) parecía haber sido estampado para él: ‘ESTE TREN NO PARA’ (p.91).

El 25 de Diciembre de 1983, Miró muere en Palma de Mallorca y es enterrado en el panteón familiar del cementerio de Montjuic de Barcelona. (Mink, 1993)

Joan Miró fue un pintor apasionado. Un artista que cautivó al mundo con su imaginación. Un transmisor correspondiente siempre a su época. Sin duda alguna, la vida de Joan Miró es “una de las aventuras más apasionantes del arte del siglo XX.” (Malet, R.M. 2002, p.96).

1.3 Listado de obras más Importantes

Según Mink, J. (1993)

- 1) Retrato de E.C Ricart, ***Hombre en Pijama***, 1917.
- 2) ***Norte-Sur***, 1917.
- 3) Montroig. ***Vides y olivos***, 1919.
- 4) ***Desnudo de pie***, 1918.
- 5) Autoretrato, ***Joven con blusa roja***, 1919.
- 6) ***Naturaleza Muerta con caballo de madera***, 1920.
- 7) ***La masía***, 1922.
- 8) ***Maternidad***, 1924.
- 9) ***El carnaval del arlequín***, 1925.
- 10) ***Cabeza de un campesino catalán I***, 1925.
- 11) ***Paisaje catalán***, 1924.
- 12) ***Campo Arado***, 1924.
- 13) ***Cabeza de Fumador***, 1925.
- 14) ***La siesta***, 1925.
- 15) ***Paisaje***, 1925
- 16) ***Caballo de Circo***, 1927.
- 17) ***Bañista***, 1925.
- 18) ***Perro ladrando a la luna***, 1926.
- 19) ***Interior Holandés I-II***, 1928.
- 20) ***Retrato de la señora Mills***, 1929.
- 21) ***Cuerda y Personajes I***, 1935.
- 22) ***Aidez l' Espagne***, 1937.
- 23) ***Naturaleza muerta con zapato viejo***, 1937.
- 24) ***El circo***, 1937.
- 25) ***Retrato I***, 1938.
- 26) ***La poetisa***, 1940.
- 27) ***Llama en el espacio y mujer desnuda***, 1932.
- 28) ***Mujer con axila rubia peinándose a la luz de las estrellas***, 1940.
- 29) ***Despertar por la mañana***, 1941.
- 30) ***Cifras y constelaciones de una mujer***, 1941.

- 31) *El canto del ruiseñor a media noche y lluvia matinal*, 1940.
- 32) *Mujer, pájaro y estrellas*, 1942.
- 33) *Personajes en la noche*, 1949
- 34) *Los cazadores de pájaros*, 1950
- 35) *Azul II*, 1963
- 36) *Azul III*, 1963
- 37) *Mujer delante del Sol*, 1974.
- 38) *La esperanza del condenado a muerte I-II-III*, 1974.
- 39) *Fuegos Artificiales III*, 1974.
- 40) *La esperanza del personaje*,
- 41) *El oro del azur*, 1967.
- 42) *La botella de vino*, 1924.
- 43) *Pintura*, 1925.

1.4 Miró Hoy

La Fundación Joan Miró fue creada para poner al servicio público la obra de Joan Miró. En la actualidad la Fundación conserva la colección más grande de Joan Miró y permanentemente se realizan actividades educativas y artísticas acerca de su pintura y arte contemporáneo actual. En 1968, el Ayuntamiento de Barcelona organizó una gran exposición para el artista que cumplía sus setenta y cinco años de edad. La Fundación Miró es la primera institución Pública creada única y exclusivamente para centrar sus actividades en el arte contemporáneo en la ciudad de Barcelona, España. (Malet, 2002)

El aspecto más relevante de las colecciones de la Fundación es, sin duda, el valioso fondo de obra de Joan Miró, formado por más de 11.000 piezas: 217 pinturas, 178 esculturas, 9 textiles, 4 cerámicas, la colección de obra gráfica casi completa y unos 8.000 dibujos, bocetos y anotaciones. Este fondo fue donado, en práctica totalidad por Joan Miró (...) Pero los fondos de la Fundación no albergan sólo obras de Joan Miró. También comprenden una pequeña colección de arte contemporáneo, creada un año después de su muerte gracias a la generosidad de artistas, coleccionistas y amigos que quisieron, así, hacerle homenaje. (Malet, R.M. 2002, p.17)

Balthus, Bissier, Duchamp, Ernst, Lam, Llorens, Artigas, Man Ray, Moore, Masson, Matisse, Penrose, entre otros. Completan la colección de la Fundación Joan Miró. (Malet, 2002)

La Fundación además de contar con el fondo de obras de Miró también organiza exposiciones temporales relacionadas al arte contemporáneo. “(...) Miró, al crear la Fundación, expresó reiteradamente su deseo de que fuese un centro de arte dinámico y no un memorial consagrado a su obra”. (Malet, R.M. 2002, p.21).

La Fundación programa regularmente actividades dirigidas al público infantil y juvenil, y dedicada una especial atención a las visitas a la colección permanente y a las muestras temporales, en un intento de complementar el aprendizaje del arte en el marco de los planes de estudios académicos. (Malet, R.M. 2002, p.25).

“Sert creó en la Fundación Joan Miró una estructura arquitectónica abierta, en la que el espacio interior, en diálogo con lo exterior, consigue un perfecto equilibrio entre arquitectura y paisaje”. (Malet, R.M. 2002, p.8).

Joan Miró y Josep Lluís Sert se conocieron hacia 1932, consolidaron su amistad más adelante hacia 1937 cuando ambos colaboraron en la realización del pabellón republicano español de la Exposición Universal de París. Josep Lluís Sert fue el encargado de construir la sede de la Fundación. La estructura se basó en lo que era mejor para las exposiciones de las obras, para ello;

Sert se planteó los dos principales problemas que afectan a los lugares destinados a la exhibición de las obras de arte: la iluminación y la circulación. Para conseguir un máximo aprovechamiento de la luz natural, optó por incorporar unos lucernarios en forma de cuarto de cilindro, por los que la luz solar, reflejada, penetra cenitalmente en el interior, sin producir sombras y matizando los rayos de luz de modo que no incidan en las obras de arte ni en la visión de los espectadores, con independencia de la altura del sol con respecto al horizonte y las variaciones según el transcurso de la jornada o las estaciones del año.

El sentido de la circulación se articula alrededor de un patio central, cuyo origen se remonta al impluvium de la casa romana y a los claustros medievales, que evita al visitante reiteraciones de recorrido. (Malet, R.M. 2002, p.10).

Para el décimo aniversario de la Fundación, se logró una ampliación de la misma debido a que las actividades y la demanda en general era muy alta. Además, el edificio original, hecho por Sert, lo construyó con la idea de dejar espacio para más ampliaciones con el paso del tiempo. “(...) el proyecto cayó en manos de Jaume Freixa, arquitecto discípulo de Sert, con quien había trabajado durante once años en Harvard y que había participado activamente en la gestación de la Fundación”. (Malet, R.M. 2002, p.10).

Desde entonces, la proyección internacional de la institución se ha afianzado y el volumen de visitantes ha aumentado de manera considerable. Así mismo, la necesidad de disponer de más espacio para exponer las veintitrés obras de Miró cedidas en depósito por la Gallery K. AG y dos obras más cedidas por la familia del artista, que enriquecen cualitativamente la colección permanente, aconsejaba una segunda ampliación, que fue, nuevamente, encomendada a Jaume Freixa y realizada entre 2000 y 2001. (Malet, R.M. 2002, p.10).

Esta segunda ampliación de la Fundación Miró se conjugó con el veinticinco aniversario de la Fundación. Durante todo el año se realizaron actividades que conmemoraban el arte de Miró y al año siguiente, en junio de 2001, culminaron con la inauguración de la segunda ampliación de la sede. (Malet, 2002)

CAPÍTULO II

EFFECTOS VISUALES

2.1 Efectos Visuales para Cine Digital

“Los efectos visuales han sido parte integrante del cine desde sus orígenes. Trucos de cámara, técnicas de iluminación, complejas maquetas y procesos de laboratorios. Se ha hecho de todo para transformar la realidad y mejorar la experiencia cinematográfica.” Kenneally, C. (Director) (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films. Desde las primeras películas de George Méliès hasta hoy en día durante la revolución del cine digital, los efectos visuales han perdurado durante toda la historia del cine. (Reeves, 2012)

Hoy en día coexisten los dos procesos distintos para capturar imágenes en el negocio de las películas: El proceso digital y el proceso fotoquímico (Reeves, 2012).

“La película fotoquímica fue el único proceso utilizado para capturar, revelar, proyectar y almacenar imágenes en movimiento por más de 100 años” Kenneally, C. (Director) 2012. Side by Side [Documental] EEUU. Company Films). Se supone que hoy el cine digital podría sustituir fácilmente a la forma convencional de hacer películas. (Reeves, 2012)

A pesar de que las películas no se filmaran con cámaras digitales si no a partir del año 2002, todos los procesos de efectos visuales se manipulaban digitalmente en la post-producción a partir de finales de los 80's. Antes de ello, todo el proceso se hacía de manera manual. Películas como “Jurassic Park” (1993), “Terminator 2” (1992), “Jumanji” (1995), “El Quinto Elemento” (1997), “Titanic” (1997), etc., eran filmadas en cinta y luego digitalizadas para poder ser alteradas en un ordenador. Esto lo explica el director Lucas, G. (2012) en el documental Side by Side, de la siguiente manera:

Teníamos un problema (...) teníamos que pasar la película fotoquímica a digital, para poder hacerlo podíamos ahorrarnos un montón de dinero solo con no tener que convertir el film a digital nunca más. La película fotoquímica es algo muy engorroso de manejar y me dije, voy a tomar mi dinero y mi tiempo y lo voy hacer, voy a solucionarlo. Fuimos a Sony y les dijimos que nos gustaría ayudarlos y trabajar con ustedes para fabricar una cámara digital. EEUU: Company Films.

Las primeras pruebas de la cámara digital, tenían un problema, la resolución, esto se solucionaba a medida de que hubiera más pixeles que conformaran la imagen. En el

año 2000, Sony saca al mercado la primera cámara de Alta Definición (HD), la Sony F900. “En el 2002 hicimos Star Wars, Episodio II: EL Ataque de los Clones, fue la primera película de envergadura que se grabó en Alta Definición”. Lucas, G. (Director) 2012. Side by Side. [Documental] EEUU: Company Films.

A partir del año 2005 se fueron inaugurando en EEUU y posteriormente a nivel mundial las salas de cine digital, esto generó mucha polémica tanto dentro de Hollywood como en las audiencias a nivel mundial que creían que no podrían ir a ver películas que en su ciudad no tuvieran un cine digital. Gracias al cine digital hemos podido disfrutar de muchas películas con efectos visuales espectaculares. (Reeves, 2012)

“Yo quería que cualquier cosa que pudiera imaginar fuese algo que pudiéramos realizar, di la puerta abierta a un sin fin de posibilidades que la fotoquímica no podía ofrecer” Cameron, J. (Director). (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films.

Desde que las compañías de cámaras profesionales como Sony, han distribuido sus cámaras digitales para video y fotografía en el mercado, ha sido increíblemente beneficioso para la gente común el poder acceder por precios racionales a una cámara fotográfica o de video digital que le permita hacer por si mismos los procesos de producción y post-producción para una pieza audiovisual bajo un formato que da resultados profesionales. (Reeves, 2012)

Yo tenía fe en que estas pequeñas cámaras traerían una especie de revolución al estilo de “a la mierda la vieja escuela del cine, vamos hacerlo nosotros mismos”, hay mucho talento y cosas que pudieran liberarse si hubiese menos respeto. Von Trier, L. (Director). (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films.

Cámaras como la Canon 5D, Canon 7D, Sony A77, Sony A99, Nikon 900, entre otras no son tan costosas, ni tampoco voluptuosas, como lo es una cámara profesional que requiera de técnicos. Son cámaras personales, que pueden contar historias más privadas de la vida común de las personas. (Dunham, 2012) “Todo el mundo interpretan la realidad o lo que ellos creen que es la realidad a través de una imagen, de un

objetivo y hay jóvenes que lo saben hacer muy bien.” Scorsese, M. (Director). (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films.

La guionista y directora de “Tiny Furniture” (2010) Lena Dunham empezó su carrera gracias al cine digital y sobre su experiencia dice:

Sin la cultura del video digital, no creo que nunca hubiera hecho nada de todo esto. Yo llegué como guionista, y siempre pensé que necesitabas tener ciertos conocimientos, básicamente pensaba que tenías que ser una persona que supiera manejar las cámaras para hacer este trabajo. Creo que me hubiese dado miedo ponerme a manejar una cámara gigante con quince técnicos de iluminación. Así pude hacer películas de una forma más íntima, que era lo que yo necesitaba. (2012). Side by Side [Documental] EEUU. Company Films.

Con esta revolución digital es ahora más accesible hacer una película y en hacer también efectos visuales, algo que era mucho más difícil, ya que, hacer la película ya es un trabajo muy forzoso. Shurti Ganguly, una estudiante de la Universidad de Nueva York utiliza para sus rodajes de la Universidad este tipo de cámaras debido a que:

Quería rodar con la 7D o la Canon 5D, primero por cuestión de presupuesto y porque nos dejan una semana para rodar la película y además, habríamos perdido mucho tiempo cambiando la película, comprobando la ventanilla y hay que tener más cuidado. Probablemente no habría podido rodar la mitad de las escenas que quería. (2012). Side by Side. [Documental] EEUU: Company Films.

Hoy en día, cuando se trata de post-producción, todo está a la simple distancia de tener que tocar un botón. Los programas de edición y efectos visuales que te permiten manipular las diferentes herramientas que existen, tales como: el Stop-Motion, Animación 2D, Animación 3D, gráficos digitales y el uso del Chroma Key. Se han reducido a tan solo una aplicación, disponible para cualquier persona, esperando ser instalada en un computador personal y recientemente para dispositivos móviles. (Scorsese, 2012)

2.2 Historia de los Efectos Visuales y sus Técnicas

Utilizando la composición digital, no sólo lo que captemos con la cámara va a ser el resultado final de cómo se verán las tomas en pantalla, el paralelismo sintáctico entre más de una imagen, genera un nuevo concepto o definición de lo que estamos viendo. (Cruise, 2012)

Para conocer en detalle, los efectos especiales que se utilizan en el cine hoy en día, hay que estar al tanto de los avances tecnológicos tanto en efectos visuales como en fotorrealismo digital que durante los últimos treinta y cinco años, la empresa más importante en el mundo en efectos visuales, Industrial Light & Magic (ILM) ha desarrollado. (Cruise, 2012)

Comenzó hace mucho tiempo como una subdivisión del grupo creativo de efectos visuales bajo la dirección de George Lucas, que se creó durante la realización de “La Guerra de las Galaxias” (1977).

ILM fue creada en 1975 para crear los complicados efectos visuales de una película nueva llamada ‘Star Wars’, una aventura espacial que soñó el joven cineasta George Lucas. Su visión fue muy distinta a lo que se había visto en Hollywood. Iwerks, L (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

En los últimos 35 años los efectos visuales nos han llevado a mundos más allá de nuestra imaginación, los efectos visuales han cambiado la forma que vemos el cine. Es una forma de contar historias muy desde lo visual, películas como “Transformers”, “Pirates of the Caribbean”, “Star Wars”, “Indiana Jones”, entre muchas otras, nos han envuelto en tramas e historias sin darnos cuenta de dónde están las costuras o errores durante las secuencias más maravillosas del cine. (Cruise, 2012)

Contra una tela azul se filmaban modelos en miniatura, para luego colocar otros elementos en la escena. En un proceso llamado composición óptica, ILM restauró una impresora óptica que permitió refotografiar tiras separadas de películas para componer una sola lámina de película. Iwerks, L (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Antes de la era digital, durante estos procesos, si algo salía mal, tenían que ser hechos otra vez desde el principio y de forma manual, no obstante, en “ILM la meta era

tener un grupo de gente creativa en el ambiente altamente tecnológico que necesitaban” Lucas, G. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions. Para no hacer este trabajo tan forzoso, la utilización de la tecnología digital era vital para acelerar los procesos.

Además de unir computadoras con cámaras y con impresoras ópticas, George vio que podía crear muchos elementos de “Star Wars” en la computadora. También vio que podía editar en la computadora, crear y manipular la música con la computadora. Eso lo llevó a crear la División Gráfica de Lucasfilm (...) Den Muren vio lo que se podía hacer con la computación gráfica, empezó a utilizarla para trabajar en el hombre de vidrio, para “Young Sherlock Holmes”. Morris, J. (Presidente ILM, 1994-2004) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Cuando aparece el primer computador personal de Apple, se les permitió unir tanto la división de efectos visuales de ILM con la de Diseño Gráfico computarizado de Lucasfilm. (Cruise, 2012)

Durante ese proceso apareció Apple, y Den Muren pidió seis meses de vacaciones para aprender a utilizarla, él fue el primero que se aventuró y aprendió (...) lo que los otros estaban haciendo. Ahí fue que empezó el proceso de transferir a ILM la tecnología que la división de computación estaba desarrollando. Lucas, G. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

En 1982 se pone a prueba el trabajo de ILM junto a la división de gráficos computarizados en una secuencia para “Star Trek II: The Wrath of Khan”. Siendo esta la primera toma computarizada para una película de gran envergadura. Luego el “Hombre de Vidrio” aparecería para “Young Sherlock Holmes”. (Cruise, 2012)

“Ese caballero de vidrio fue el primer personaje computarizado. Al film lo nominaron al Oscar por Mejores Efectos Especiales. Una prueba del creciente impacto de la computación.” Iwerks, L. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Luego de terminar las sagas de “Star Wars” e “Indiana Jones” el próximo film de George Lucas sería “Willow” dirigida por Ron Howard. ILM una vez más hizo avances importantes en efectos visuales:

Dennis Muren nos llamó a George y a mí a su oficina en ILM, y nos dijo, para trabajar la película digitalmente. Fue la primera vez que escuche esa frase. La idea era mezclar imágenes fílmicas. Así que había una toma que era una transformación. Yo pensaba que había que hacerse como se hizo con el ‘Hombre Lobo’, con disolvencias y cortes, él decía que podía hacerse en una toma, y a mí me pareció muy interesante. Él no lo garantizó, dijo que había una posibilidad. Fue la primera transformación que se hizo. Parecía más un número de magia en un escenario en el que no hay trucos de magia, simplemente sucedió, había mucha tecnología detrás de la película, fue un gran avance. Howard, R. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

El próximo gran paso fue la creación de “Pixar” un computador para generar imágenes animadas y personajes en 3D. Con la tecnología CGI, un grupo dentro ILM se enfocó en realizar este tipo de tecnología animada por computadora. Las primeras secuencias se hicieron para “The Abyss” (1989) y luego para “Terminator 2” (1992). (Muren, 2012)

“Por primera vez hicimos todo con composición digital. No hay rastros de ninguna línea que divida la toma, ni nada disonante que delatara el efecto especial. El personaje se veía realmente en la escena.” Muren, D. (Artista de Efectos Visuales) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Por problemas de presupuesto, George Lucas no pudo financiar un largometraje animado por computadora, por eso se decide que Pixar sea una compañía aparte de ILM o Lucasfilm. La compañía es adquirida por Disney y juntos terminan el proyecto del largometraje que sería llamado “Toy Story” (1995). (Cruise, 2012)

Para finales de los 80’s ILM ya tenía el primer sistema digital de edición, el primer sistema digital de edición de audio, un escáner laser de película y una computadora gráfica para componer digitalmente y producir imágenes de alta definición. La computadora Pixar Image y su software llamado RenderMan hicieron posible la realización del revolucionario film animado ‘Andre y Wally B’ Iwerks, L. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Debido a que las cámaras digitales aún no se utilizaban para el cine. Se grababa en las tomas que requerían efectos visuales con dos cámaras a la vez, una cámara computarizada y otra en vivo que luego en post-producción se unían más el efecto visual terminado. (Cruise, 2012)

Para “Jurassic Park” (1993) Dennis Muren, le ofreció a Steven Spielberg hacer los dinosaurios con tecnología CG en vez de utilizar la famosa técnica del stop-motion. El resultado fue un fotorrealismo que nadie nunca hubiera imaginado. “Jurassic Park” marca un antes y un después para la industria del cine a lo digital. (Cruise, 2012)

“Transferir la cultura de analógica a digital fue un gran problema. Hubo mucho dolor, decepción y mucha emoción porque el cambio aplastó a muchos.” Lucas, G. (Director) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Los efectos visuales empiezan con descripción en el guión. Por ejemplo: un dinosaurio corre en el campo. Empiezas filmando en el set con los personajes en el fondo al que luego se le va a insertar el personaje digital. Esa toma va a los artistas que crean una topografía virtual que refleja lo que se ve en la toma. Luego construyen el personaje digital en la computadora; sus huesos, su estructura y luego crean las superficies y la piel. Luego lo colorean, le crean ojos, uñas y le dan movimiento para luego poder animarlo. Entonces, en la primera toma que se tomó previamente, insertan el personaje en la computadora y lo animan. Cuando el director lo aprueba componen todo en la escena. Cuando la escena está compuesta, se filma en la computadora y se agrega a la película. Y, con suerte, a la gente le encantará. Morris, J.(Presidente ILM 1994-2004) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Luego del gran cambio que sufrió la industria con Jurassic Park, el próximo gran cambio se dio con “Forrest Gump” (1994). Los efectos visuales son parte de la trama de una manera casi invisible, ya no sólo se trataba de efectos, sino la importancia de la narrativa. (Cruise, 2012)

“Hubo muchos detalles que no se hubieran podido captar tal cual como aparecieron, así que los manipularon para mejorar la narrativa” Morris, J. (Presidente ILM 1994-2004) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

Los efectos visuales desde “Forrest Gump” se empiezan a utilizar tanto películas de ciencia ficción como en películas dramáticas, comedias, etc. El departamento de Arte de ILM empezó a estudiar la naturaleza en sí. Cómo hacer que las cosas cada vez más luzcan más natural, más real. “El departamento de arte es el encargado de que todo el equipo empiece desde un mismo punto (...) diseñan las secuencias de los efectos, o las criaturas, o los ambientes del mundo que quiere el director con el que estemos

trabajando” Nakabayashi, D. (Director Creativo del Departamento de Arte de ILM) (2012) ILM: Creating the Impossible [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

El gusto de la gente por las películas de animación 3D y ahora más aún por ir al cine con lentes 3D es el resultado de la evolución de la tecnología y lo artístico al mismo tiempo. Hay quienes aún no aceptan el formato digital de lleno y que aún graban con cinta y luego digitalizan el material para realizar la post-producción. De igual manera, utilizando la composición digital; el paralelismo sintáctico entre más de una imagen, genera un nuevo concepto o definición de lo que estamos viendo. (Reeves, 2012)

“Nosotros sabemos que cuando vemos películas, no son la realidad. Ahora, cuando ves una película 3D, empiezas a engañar pequeñas partes de tu cerebro que normalmente no están activas diciéndote ‘esto es real’ (...) entonces yo creo que activa más el cerebro el ver una película en 3D que una película en 2D” Cameron, J. (Director). (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films.

Las diversas técnicas y avances tecnológicos en efectos visuales, edición de video digital, edición de audio digital, animación 3D, 2D y composición y manipulación digital para películas, han derivado en los software de edición que hoy conocemos y mientras más nuevos desafíos se encuentren, mayor plug-ins y herramientas estarán disponibles para los usuarios. (Reeves, 2012)

“En el futuro, cada vez más, todo el mundo va a poder acceder a los medios de producción y poder transmitir sus productos de manera inmediata.” Gerwig, G. (Directora, Actriz). (2012). Side by Side [Documental] EEUU: Company Films.

CAPÍTULO III

CORTOMETRAJE EXPERIMENTAL

3.1 Cine Experimental

El hacer una película, es un tipo de experimentación en sí mismo. Desde el principio del cine, la experimentación con sus diversos elementos han creado las técnicas para realizar películas. (González, 2005)

“El hombre es el único animal dotado con la capacidad de poder examinar (con su propio cuerpo, su mente, los instrumentos y las herramientas que posee y construye).” González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

Experimentar siempre ha sido una actividad que va ligada al pensamiento. Pensamos y luego actuamos conforme a nuestro pensamiento original, aunque en primera instancia podamos sufrir disonancia cognitiva; lo que provoca que tratemos de ver lo mismo, pero bajo una óptica diferente (técnica) para poder vivir conforme con nuestro pensamiento inicial: en ese momento experimentamos. ‘Experimentar: tr. Poder examinar y prácticamente la virtud y propiedades de algo.’ Al ver de otra manera se experimenta. Al pensar que queremos ver de otra manera experimentamos. González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

“Luis Buñuel una vez afirmó que: ‘El hombre sólo es libre en su imaginación’. La imaginación como un espacio donde el hombre puede seguir sus ideales y luego plasmarlos”. González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

(...) ya sea en papel, celuloide, óleo o mármol. Es ahí donde entra la experimentación artística. Cualquier tipo de arte, de corte experimental, tiene más libertades y licencias para hacerlo, debido a la aparente y en primera instancia, ausencia de reglas (...) las obsesiones, los miedos, las fobias, las manías, etc. En cualquier arte se puede lograr lo anterior, sin duda; no obstante, en el arte experimental fluyen de manera más rápida y libre esas condiciones humanas, debido a la autonomía y a la libertad que el artista tiene por ser un arte menos comercial. González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

Cuando se trata de la experimentación propiamente en el cine, no podemos asegurar que los pioneros en este género no lo iniciaron con intenciones de crear cada uno su propio lenguaje o narrativa. “El arte vino después cuando se encontró un lenguaje que haría válido y sostenible hablar de un arte cinematográfico. Pensar que

estos hombres estaban haciendo arte es una falacia”. González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

Desde principios del siglo XX todo lo que tuviera que ver con el cine era una mera experimentación, era el “juguete nuevo” para los artistas de cualquier corriente. Hay que entender que lo que se intenta encasillar como cine experimental, el que ha perdurado en el tiempo una vez establecidas los métodos comerciales del cine y que aún se intenta escapar de las reglas establecidas. (González, 2005)

El cine experimental es un lenguaje cinematográfico propio, que desarrolla un arte inseparable del propio medio de expresión. Se organiza de acuerdo con una lógica que le es propia, la narración compleja, fragmentaria, reconstruida o inexistente. La concepción del film aparece a lo largo de la experimentación y reflexión, por otro lado, el rodaje y creación del guión son paralelos, procesos que se completan para muchos luego de la experiencia del espectador. Es ante todo personal: el realizador no solo integra todas las líneas creativas del film sino que muchas veces las efectúa él mismo (cámara, sonido, edición, etc.). González, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Universidad de las Américas de Puebla.

El cortometraje experimental, también puede sólo enfocarse en la naturaleza misma de los elementos que intervienen en el arte audiovisual en sí, tales como: el sonido, la forma, la composición, la música, el ritmo, etc. O como también en las técnicas y la experimentación de las mismas. (González, 2005)

Se trata de una pieza audiovisual de vanguardia, donde el objetivo en sí mismo sea el arte. Tiene que de alguna manera innovar las técnicas y mostrar algo distinto, o lo mismo, pero desde una óptica diferente. El realizador tiene que verse relacionado plenamente en la obra, desde la forma en cómo realiza la pieza y durante toda la proyección. De tono personal e individual pero que al mismo tiempo involucre a seres afectivos para su realización y colaboración. Al final, tiene que dejar en el espectador una reflexión interna, una catarsis y un cambio de actitud, generalmente, de escándalo o no. Puede sólo involucrar los elementos del medio audiovisual y así generar una sensación lograda a través de la experimentación. (González, 2005)

3.2 Antecedentes del Cine Experimental

3.2.1 En EEUU:

Norman McLaren (Director), (1914-1987).

Desde que empezó el cine sonoro en los años treinta, McLaren comenzó a utilizar el juego entre las figuras geométricas y el sonido, el ritmo y la armonía entre los mismos. “(...) en Nueva York durante los años cuarenta va perfeccionado su técnica incluyendo únicamente puntos, curvas, estrellas y rayas. (...) formas fluctuantes y flexibles que oscilan entre puros juegos visuales, geometrías en movimiento, antagonismos, fusiones, persecuciones y flirteos”. (Marín, M.A. 2011, p.2)

McLaren participó desde los años 30 y 40 con estos sonidos dibujados con la pluma directamente sobre la pista del film (Loops, Doots). Desarrolló luego en el ONF un sistema elaborado con mapas dibujados, componiendo unidades sonoras que podían ser reportadas fotográficamente sobre la pista sonora. Estos “sonidos animados”, como él los llama, son utilizados en *Vecinos*, *Two Bagatelles* y una parte en *Blinkity Blank*. (Marín, M.A. 2011, p.3)

Los principios de la animación y de un nuevo mensaje cognitivo era lo que McLaren intentaba tratar de conformar como un estilo y una nueva forma de utilizar la cinta de película y la cámara al no usarla del todo. “McLaren consideraba a veces estos “doodles” como especies de seres, animales o humanos. Y notaba que estas improvisaciones, imagen por imagen al revelarse, proyectaban una visualización del pensamiento. (Marín, M.A. 2011, p.2).

Dollar Dance es una animación figurativa, dibujada imagen por imagen sobre la película por medio de una tabla especial concebida por el cineasta, que permite ver, por transparencia, la imagen precedente sobre la imagen en curso de fabricación, con el fin de controlar las brechas. Así vemos el símbolo del dólar metamorfosearse (SIC) en una multitud de objetos comparable a la estética de líneas animadas heredadas de Cohl. *Capricho en colores* en cambio es una experimentación de texturas y dibujos abstractos, pintados, rayados, dibujados en sincronía con una música de jazz, muchos de los cuales son realizados sin tener en cuenta el corte de imagen por imagen del filme, lo que produce movimientos vibrantes de texturas. (Marín, M.A. 2011, p.2).

Partiendo del hecho básico el poder contar historias al igual que podemos hacerlo al realizar una secuencia en la esquina de un cuaderno y pasar las hojas, el elemento que

determina las acciones y la historia de por sí, es el movimiento. “McLaren siempre insiste, explícitamente, en el hecho de que el Movimiento es para él la fuerza expresiva, el objeto artístico, la fuente central de su creación cinematográfica”. (Marín, M.A. 2011, p.2)

Los contenidos o las historias, muy minimalistas, de las películas de McLaren son de hecho derivadas o construidas a partir de los principios del Movimiento: antagonismos, separaciones y fusiones, parpadeos, apariciones y desapariciones, atracciones y repulsiones, bailes y vibraciones de puntos, de líneas, de manchas, de texturas, de volátiles, de combatientes, de bailarinas, de sillas (...) McLaren fue uno de los actores de la renovación experimental de ese momento. Y sus filmes han inspirado a generaciones de cineastas hasta hoy en día. Fino conocedor cinematográfico de todas las épocas, inspirador e inspirado, McLaren se ha opuesto con placer a la encrucijada de saber si es de vanguardia o no (...) (Marín, M.A. 2011, p.3)

3.2.2 En España

Luis Buñuel (Director), (1900-1983).

Al igual que todos los miembros del grupo yo me sentía atraído por una cierta idea de revolución. Los surrealistas que no se consideraban terroristas, activistas armados, luchaban contra una sociedad a la que detestaban utilizando como arma principal el escándalo. Contra las desigualdades sociales, la explotación del hombre por el hombre, la religión, el militarismo burdo y materialista, vieron durante mucho tiempo en el escándalo, el revelador potente capaz de hacer aparecer los resortes secretos y odiosos del sistema que había que derribar. Sin embargo el verdadero objetivo del surrealismo no era el de crear un movimiento literario, plástico, ni siquiera filosófico nuevo, sino el de hacer estallar a la sociedad (...) Por primera vez en mi vida había encontrado una moral coherente y estricta, agresiva y clarividente que se oponía a la moral corriente que nos parecía abominable, pues nosotros rechazábamos en bloque los valores convencionales. Nuestra moral se apoyaba en otros criterios: exaltaba la pasión, la mixtificación, el insulto, la risa malévola, la atracción de las simas. Nuestra moral era más exigente y peligrosa pero también más firme, más coherente y más densa que la otra. (Buñuel, L. 1982, p.105-106).

El cine de Luis Buñuel tenía el dilema social muy presente, representar el caos que observaba a su alrededor era con lo que llenaba cada uno de sus experiencias audiovisuales. Esto lo hacía un exponente más del lado personal del cine. Buñuel realizó 32 películas durante toda su vida, pero quedaría inmortalizado luego del estreno de su cortometraje “Un Chien Andalou” (1929). Su relación con el pintor Salvador Dalí

influenció y le dio más crédito aún a la cinta por participar en la misma. José de la Colina y Tomás Pérez Turrent en su libro *Luis Buñuel Prohibido Asomarse al Interior* (1986) entrevistan al director y sobre cómo surgió “Un Chien Andalou” y sus conversaciones con Dalí al respecto:

¿Qué ve? ‘Un sapo que vuela’ ‘¡Malo!’ ‘Una botella de Cognac’ ‘¡Malo!’ ‘Pues veo dos cuerdas’, ‘Bien, pero ¿qué viene detrás de las cuerdas?’ ‘El tipo tira de ellas y cae, porque arrastra algo muy pesado’ ‘Ah, está bien que se caiga’. ‘En las cuerdas vienen dos grandes calabazas secas’ ‘¿Qué más?’ ‘Dos hermanos maristas’ ‘¿Y después?’ ‘Un cañón’ ‘Malo, que venga un sillón de lujo’ ‘No, un piano de cola’ ‘Muy bueno, y encima del piano un burro, no dos burros podridos’. ‘Magnífico’ o sea, que hacíamos surgir imágenes irracionales, sin ninguna explicación. (p.22).

Buñuel confiesa su experiencia durante el estreno de “Un Perro Andaluz” en 1929:

Muy nervioso como es de suponer, yo me situé detrás de la pantalla con un gramófono y durante la proyección, alternaba los tangos argentinos con Tristán e Isolda. Me había puesto unas piedras en el bolsillo para tirárselas al público si la película era un fracaso. No necesite las piedras. Cuando terminó la película, desde detrás de la pantalla oí grandes aplausos, y discretamente me deshice de mis proyectiles. (Buñuel, L. 1982, p.104-105).

El próximo éxito de Luis Buñuel sería en *L’age D’or* en 1930. Lo siguiente es la sinopsis de dicha película:

Prólogo documental sobre las costumbres del alacrán. Un bandido descubre a un grupo de arzobispos (los mallorquinos) que cantan misa en las rocas. El bandido avisa a sus compañeros y todos se dirigen armados contra los mallorquinos, pero van cayendo exhaustos en el camino. Los mallorquinos son ahora esqueletos diseminados entre las rocas. Las ‘fuerzas vivas’ de la sociedad llegan a la costa a fundar la Imperial Roma junto a los restos de los mallorquinos. Cuando están colocando la primera piedra, estalla un escándalo: a unos pasos de allí, en el fango un hombre y una mujer intentan hacer el amor. Son separados; el hombre (Gastón Modot) es detenido. En el trayecto a la prisión, este hombre piensa en su amada, comete varios ultrajes a la moral y a la urbanidad y finalmente muestra un diploma que en apariencia le confiere una misión humanitaria. Aprovechando el desconcierto de los policías escapa. Fiesta en los aristocráticos salones de los padres de la mujer (Lya Lis), que también piensa en su amado. El protagonista entra y continúa con su conducta escandalosa, mientras ocurren alrededor hechos inquietantes (incendio de las habitaciones de la servidumbre, asesinato de un niño por su padre- el guardabosques- paso de una carreta campesina por el salón, etcétera). Los enamorados intentan hacer el amor en el jardín, pero varios incidentes se lo impiden. Furioso el protagonista injuria por teléfono a un ministro, que se suicida, y luego saquea la mansión, arrojando por la ventana un piano, una jirafa, un arado, plumas de almohadón, a un obispo. Del castillo de Selliny salen los personajes de la novela de Sade *Las 120 Jornadas de Sodoma*. Uno de ellos, el Conde de Blangis, tiene la apariencia de Cristo. Todos parecen venir de una orgía. El Conde vuelve a

entrar en el castillo con una niña herida. Se oye un grito. El conde sale sin barba. Suena un paso doble español mientras se agitan al viento cabelleras femeninas clavadas en una cruz. (De la Colina, J. Pérez Turrent, T. 1986, p.22).

La gente sí que estalló luego del estreno de la película, a los seis días que se exhibió comercialmente empezaron motines en respuesta: “hasta que los grupos de ultraderecha (los camelots du Roi, las juventudes patrióticas, y la liga antijudía), atacaron el cine, destriparon butacas, destrozaron los cuadros del vestíbulo (Dalí, Tanguy, Ernst) y mancharon la pantalla” (Sánchez, A. 1984, p.71)

Buñuel, acerca de su obra dice:

La historia es también una secuencia de moral y estética surrealista alrededor de dos figuras principales, un hombre y una mujer. Se desglosa el excitante conflicto en toda la sociedad humana entre el sentimiento del amor y cualquier otro orden religioso, patriótico o humanitario: Aquí también son reales los personajes y pasajes pero el héroe está tan animado por el egoísmo que imagina amorosas todas las actitudes, excluyendo el control u otro sentimiento. El instinto sexual y el sentido de la muerte forman la sustancia del filme. Es una película romántica, realizada con todo el frenesí del surrealismo. (Sánchez, A. 1984, p.67)

Claramente el director Luis Buñuel logró su objetivo de escandalizar y estremecer en sus asientos a los espectadores. El director expone todo su ideal acerca de lo surreal a través de nuevas técnicas y formas de expresión en el arte cinematográfico, debido a las prohibiciones que surgieron sobre sus obras, fue poca la influencia que tuvieron en los cineastas posteriores de aquella época sus películas. Pero, sin lugar a dudas, *Un perro andaluz* y *“La Edad de Oro”* son las mejores muestras del surrealismo en el cine, sobre todo ésta última que marcó un hito en la historia de la cinematografía. (Sánchez, 1984)

3.2.3 En Latino América

Alejandro Jodorowsky (director), nacido en Chile, (1929).

En sus trabajos domina las sensaciones catárticas y reflexivas propias del género experimental y utiliza las vías alternativas de la vía no comercial de hacer películas, su pieza más importante fue *“The Holy Mountain”* (1973), él mismo la dirigió, actuó, produjo e incluyó a su familia para que trabajasen para la película. (Jodorowsky, 2012)

Es particular que para el cine experimental, durante un avance o trailer sobre una película de este género, se le informe a la audiencia de que lo que estaría dispuesta a ver no tiene nada que ver con la fórmula común en la que uno está acostumbrado de ver en las películas, en el avance de *“The Holy Mountain”*, el narrador dice así:

Nada en tu educación o en tu experiencia, te pudo preparar para este film. Alejandro Jodorowsky, *La Montaña Sagrada* (...) Es una película fuera de la manera tradicional del arte de las películas. La montaña Sagrada, se encuentra fuera de la manera tradicional del teatro moderno. La Montaña Sagrada, es un film fuera de la forma tradicional en la que se hace la crítica y la reseña. Jodorowsky, A. (Director) *The Holy Mountain* (1973) [Trailer] México, EEUU: ABKCO films, Inc.

Sus obras como *“El Topo”* (1970), *“Tusk”* (1980), *“Santa Sangre”* (1980), *“El Ladrón del Arcoiris”* (1990) y más recientemente *“La Danza de la Realidad”* (2014) conforman una filmografía brillante, sencilla y personal:

Cuando haces el bien, no importa lo que des, más importa el cómo haces el bien. Cuando eres artista, si tú eres un artista narcisista u orgulloso eso pasa tu obra de arte, porque tu obra no es solo física, toda tu alma, tu espíritu se concentra también en la obra de forma invisible. Tú lo sientes a la persona, pero cuando la persona es humilde y se olvida a sí mismo y se da a su obra, entonces, la obra vale. (...) Mi película, yo qué hice, dije, voy hacer una película honesta. No para que me aplaudan, sino para hacer una obra que sea arte, no la porquería que vemos en los cines para los niños idiotas, yo nunca haré ‘Iron Man 3’, vendiendo coches, nunca me pondré en los anuncios vendiendo relojes como DiCaprio, voy hacer un film con amor, con lo que sea. Y si no gusta, no gusta, perderemos el dinero. (...) La película dos horas, la muestro. Yo tenía una gripe de terror espantosa psicósomática, nadie se movió, terminó la película, nadie se fue y un aplauso que debe haber durado como de veinte minutos, de pie todo el mundo, yo creo que con toda modestia, de veras, lo juro, que la película que tuvo más aplausos, en Cannes, me dijeron que solamente Fellini con ‘Amarcord’ había tenido tantos aplausos. Y costó barata, yo multipliqué el dinero, poco, es una película no de millones, pero modesta y verdadera. Porque yo me dedique a mostrar a mi padre y curarlo. Lo hago convertirse en humano.

Jodorowsky, A. (Director) La Danza De La Realidad (2013) [Video - Conferencia]
Italia: Consapevol

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es posible crear un cortometraje experimental con efectos visuales basado en el artista Joan Miró, sus obras y litografías?

OBJETIVO GENERAL

Crear un cortometraje experimental con efectos visuales basado en la obra y vida de Joan Miró.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer y estudiar toda la obra y vida de Joan Miró.
2. Construir el personaje de Joan Miró basado en sus conflictos y los recursos del cine experimental.
3. Saber utilizar y comprender cada uno de los software de post-producción (After Effects, Final Cut pro 10, Lightroom).
4. Probar y diseñar los planos que requieran efectos visuales.
5. Ejecutar los tres procesos de pre-producción, producción y post-producción indispensables para la realización del cortometraje.

JUSTIFICACIÓN

En este Trabajo de Grado se propone hacer un aporte artístico, educacional, innovador y recreacional. Para todo público. Tiene como propósito un alcance institucional y académico como también para museos, galerías, exposiciones, eventos, festivales, fundaciones, instituciones educativas etc.

Se trata de un Cortometraje Experimental que centra al protagonista en un clímax onírico entre la ambición y la pobreza, lo terrenal y lo celeste. Es un acercamiento estético a la obra de Joan Miró, basado en el psicoambiente del personaje y su trabajo artístico. “Miró” Cuenta una historia muy personal del artista, es un viaje que busca la mera experimentación y el disfrute sin importar los costos del arte. Muestra el inevitable encuentro consigo mismo y la eliminación del ego, la catártica aceptación de sí mismo. El cortometraje habla por si solo temas como: El hambre, la alucinación, el deseo, la inmadurez, la compasión, el fracaso, la inspiración y la guerra.

Por tratarse de una obra experimental no existiría este Trabajo de Grado si el realizador no sentiría alguna cercanía o de alguna forma “vive” o se relaciona con aspectos de la vida del objeto de estudio (Joan Miró) para poder contar dicha historia.

Tanto la propuesta visual como sonora, nos da una gama de oportunidades, que hace factible el moldear y crear una revalorización artística de la obra del pintor, que haga que hoy se pueda utilizar dentro de los términos estéticos en las artes audiovisuales e inclusive se sienta muy actual.

Por último, representa un acercamiento a las técnicas actuales de post-producción para realizar efectos visuales, con el fin de demostrar que se pueden concebir ideas de las cuales no se había percatado que pueden hacerse por desconocer herramientas de post-producción que se pueden manipular fácilmente hoy en día.

DELIMITACIÓN

La duración de la investigación será entre Octubre de 2013 a Septiembre de 2014. Se realizará en Caracas, Venezuela.

El público objetivo de este proyecto son adolescentes, estudiantes y específicamente futuros comunicadores sociales y cineastas venezolanos. No obstante, es todo público. Puede ser una herramienta institucional en museos, galerías, festivales de cine, en Universidades, eventos, entre otros.

CAPÍTULO V
LIBRO DE PRODUCCIÓN

IDEA DEL GUIÓN

Joan Miró es un joven casi llegando a los treinta exiliado en un viejo taller en París, Francia. Entre la guerra y la pobreza Miró expande su creatividad entre su conexión con lo onírico y las alucinaciones provenientes del hambre. Miró ensimismado en su creación, su peor enemigo resulta ser él mismo.

SINOPSIS

Joan Miró es un pintor, introvertido, infantil, inmaduro, muy callado y reservado ya casi llegando a los treinta años. Se encuentra exiliado en París, Francia. Su negación por vender su arte y mucho menos a pintar para otros como lo hacían Picasso o Breton, lo envuelven en la pobreza y el hambre. Miró no queriendo pertenecer a ningún género, para él la única forma de siempre “ir más allá” en su pintura es sólo viendo las imágenes que ve en su interior y por eso afirma que pueda ver más en la oscuridad de la noche que en la luz el día.

La pobreza y el hambre lo acompañan día a día. Durante su exilio por la guerra, Miró desarrolla su creatividad onírica como en ningún otro momento en su vida pero descuidándose de sí mismo el hambre lo lleva a alucinar que se encuentra consigo mismo para así darse cuenta que su único enemigo es él mismo, siendo él su propio obstáculo, el único que se juzga y el único que juzga a los demás.

ESCALETA

ESC1 - TALLER - INT - NOCHE

MIRÓ se sienta a verse en el espejo.

MIRÓ mira el retrato y se queda observándose. Su reflejo se queda en el espejo mientras el se va y camina por el Taller.

ESC2 -COCINA - INT - NOCHE

MIRÓ busca comida por los gabinetes de la cocina.

MIRÓ encuentra croissant. Titubea y lo deja en su sitio.

ESC3 -CUARTO - INT - NOCHE

MIRÓ observa sus bocetos en la cama.

MIRÓ se queda dormido pero parece que alguien lo observa.

MIRÓ despierta.

MIRÓ extrañado mira algo en la oscuridad que lo aterroriza y se cubre con las sabanas.

ESC4 -CUARTO - INT - DÍA

MIRÓ amanece con la criatura en su cama, se despierta, grita y sale corriendo de la cama.

ESC5 -PASILLO/BAÑO - INT - DÍA

MIRÓ baja las escaleras rápidamente.

MIRÓ entra al baño, la criatura amarilla lo ve, él se queda contemplándolo.

MIRÓ sale del baño pero se queda detrás de la puerta del baño hasta que escucha la cadena del retrete.

ESC6 -COCINA - INT - DÍA

MIRÓ pone en la mesa de la cocina el platíco blanco con el croissant.

MIRÓ intenta comer con las criaturas al rededor.

MIRÓ al comer el croissant desaparecen las criaturas. Alguien llama a la puerta.

ESC7 -PUERTA DE ENTRADA - INT/EXT - DÍA

Una carta entra deslizada por la puerta

MIRÓ recoge la carta y adentro hay una carta de su hermana y unas monedas.

MIRÓ sale de la casa

ESC8 -DEPÓSITO - INT - DÍA

MIRÓ regresa de comprar pinturas, las ordena.

MIRÓ Sale de su depósito al taller a pintar

ESC9 -TALLER - INT - DÍA/NOCHE

MIRÓ pinta un ojo.

MIRÓ pinta sobre telas.

MIRÓ se toma el estómago de vez en cuando como si muriera del hambre.

MIRÓ pinta un pie gigante.

MIRÓ intercaladamente se observan las migajas en el platico blanco del croissant, cada vez menos.

MIRÓ contempla su taller lleno de su trabajo, de sus obras, lo mira contemplándolo. Alguien llama a la puerta. Miró lo ignora esperando a que sea una carta. Suena tantas veces que Miró va a la puerta...

ESC10 -PUERTA DE ENTRADA - INT - NOCHE

MIRÓ se encuentra consigo mismo.

MIRÓ se da cuenta que sus obras están todas en blanco.

MIRÓ entra en pánico.

ESC11 -TALLER - INT - NOCHE

MIRÓ corre a la cocina a buscar comida.

Busca entre todos los gabinetes y el peso de la frustración lo lleva al suelo.

El otro MIRÓ entra en la escena y viendo a MIRÓ le deja un croissant que saca de su bolsillo.

ESC12 -TALLER - INT - NOCHE

MIRÓ vuelve a sentarse frente al espejo.

MIRÓ enfadado escribe algo y lo coloca en su auto-retrato.

Se ve el precio en el cuadro

ESC13 -TALLER - INT - NOCHE

MIRÓ en su cama se prepara para dormir. Las criaturas lo esperan.

MIRÓ las abraza y feliz se va a dormir.

TRATAMIENTO

Joan Miró (28) Antes de acostarse a dormir pasa por su taller a revisar un autorretrato de sí mismo. Al lado del retrato hay un pequeño espejo a su izquierda, se mira al reflejo viéndose cada detalle, como a la pintura que tiene a su derecha. Luego de unos instantes se va quedando su reflejo en el espejo mientras que él se va caminando por el taller.

Miró va su cocina para revisar los gabinetes para encontrar comida, fracasando hasta encontrar un croissant que luego de titubear lo deja para el desayuno y no para la cena. Miró sube a su habitación y antes de acostarse a dormir revisa unos bocetos que guarda en su mesa de noche.

Miró los observa y los vuelve a poner en el gabinete de la mesa para ahora dormir. Miró se queda dormido, mientras que duerme, pareciera que alguien lo observa. Repentinamente Miró se despierta y se encuentra enfrente de él con una criatura que no puede definir en la oscuridad, al verla con más claridad se asusta y se arroja con sus sabanas.

Miró en la mañana duerme en su cama con la criatura, Miró despierta lentamente y al verlo grita y sale corriendo de la cama. Miró corre al baño, baja las escaleras y ahí se encuentra con otra criatura amarilla que está sentada en la poceta. Éste lo mira y él a la criatura. Miró sale del baño y se queda pegado a la puerta. Escucha la cadena del retrete.

Miró se prepara para desayunar, en la mesa pone el croissant de la noche anterior y a su alrededor se encuentran las dos anteriores criaturas y otras dos más. Miró se encuentra incómodo hasta que decide comer. Al morder ansiosamente el croissant, se da cuenta que las criaturas ya no están. En eso, alguien llama a la puerta.

Una carta se desliza por la puerta y Miró va a tomarla. Miró la lee y adentro encuentra unas monedas, la carta es de su hermana Dolores.

Miró corre velozmente fuera de su casa.

Miró vuelve con muchas pinturas y comienza a hacer lo que más le gusta: pintar. Miró pinta hasta que su taller no tenga más espacio para más obras. Con el paso del tiempo Miró olvida absolutamente comer quedando solo migajas en el plato donde tenía el croissant.

Miró contempla su trabajo luego de tanto esforzarse, pero, alguien llama a la puerta. Miró lo ignora hasta que los golpes insisten tres veces en la puerta de entrada. Miró corre abrir.

Miró empieza a retroceder mientras que le da paso a su otro yo a dentro de su casa. Miró no lo puede creer, se asusta y se voltea. Todas las obras del taller están en blanco. Todo su trabajo, existió o no, él no lo sabe. Sólo se le ocurre una cosa: Comida.

Miró corre a la cocina y estruendosamente busca entre la cocina algo de comida, tirando las puertas de los gabinetes no encuentra nada hasta que su frustración lo hace caer en el piso.

El otro Miró se le acerca y lo mira, ambos se miran. Sutilmente desde el bolsillo, el otro Miró saca un croissant y se lo deja frente a la chimenea a Miró. Miró desde el suelo se queda viendo el croissant mientras que el otro Miró sale de la casa.

Miró se queda en el suelo de la cocina.

Miró vuelve a verse en el espejo en donde también esta su autorretrato. Viéndose, toma un pincel y pareciera que escribe algo. Con rabia Miró sale de su escritorio y se ve que en su autorretrato le ha colocado un precio (300f).

Miró se acuesta a dormir y en su cama lo esperan sus alucinaciones, las criaturas. Miró lee un libro, hasta que decide quedarse dormido, abrazando a una de las criaturas.

GUIÓN LITERARIO

ACTO I

ESC. I - TALLER - NOCHE - INT

Miró (28) entra a verse en el espejo.

Se sienta frente su escritorio a verse a sí mismo vistiendo una camisa blanca vieja y pantalón caqui, su pelo recogido hacia atrás y un poco largo.

También se ve a sí mismo en un cuadro autorretrato de él al lado del espejo.

Miró se levanta y sale de la habitación mientras que su reflejo se queda en el espejo.

ESC. II - COCINA - NOCHE - INT

Miró busca en la cocina algo que cenar.

Entre los muebles culinarios encuentra un croissant en un plato blanco, el cual se queda observando.

Por más que quiera, titubeando, prefiere guardarlo para la mañana siguiente y no se lo come.

ESC III. - CUARTO - NOCHE - INT

Miró se adentra a su cama y revisa unos bosquejos que tiene en la gaveta de la mesita de noche.

Encima de la mesita, hay velas.

Con sus manos manchadas, Miró los observa y pareciera que los acaricia. Los mete de nuevo en su lugar. Miró cierra los ojos e intenta quedar dormido. Mientras duerme, pareciera que alguien lo estuviera observando, mientras suenan sonidos binaurales.

Miró se despierta repentinamente y comienza a observar algo en la oscuridad. Al poder ver con claridad, se asusta y se tapa con sus sábanas.

Miró alucina con una figura negra de ojos saltones que se confunde con la oscuridad de la noche con forma de la letra "I".

ACTO II

ESC. IV - CUARTO - DÍA - INT

(Negro)

Miró duerme tranquilo.

Sólo se escuchan sonidos de pájaros en la mañana.

Duerme junto a "I" en su cama. Lentamente empieza a despertar.

En lo que logra ver a "I", se asusta y grita atrozmente

parándose de la cama bruscamente.

ESC. V - PASILLO/BAÑO - DÍA - INT

Miró baja las escaleras rápidamente para llegar al baño. Desde adentro del baño se ve a Miró terminar de abrir la puerta y otra vez vuelve a poner cara de atónito.

Miró alucina con una criatura amarilla sentada en el retrete mirándolo. Ésta con forma de la letra "M". Se ve también un rollo de papel toilette. Miró se queda contemplándolo. La criatura lo mira. Miró sale del baño.

Miró se queda recostado de la puerta del baño y suena el "flush" del retrete. Miró se va de la puerta del baño.

ESC. VI - COCINA - DÍA - INT

Miró coloca un platico blanco en la mesa de la cocina que tiene un mantel blanco y sobre la misma dos potes blancos. En él está el Croissant.

Miró ahora viste con corbata y chaleco.

Se ve a Miró sentado para desayunar alrededor de cuatro Criaturas, además de "M" e "I" están "R" y "Ó".

Está sumamente intimidado como para comer. Finalmente termina comiéndose el croissant.

Vemos en su cara, con los ojos cerrados, la satisfacción que

le da el comer.

Se vuelve a ver a Miró sentado en la cocina y ya las criaturas no están. Pareciera que su mañana le está dando su primer descanso pero alguien llama a la puerta.

Miró lo ignora. Vuelve a sonar. Miró lo ignora. Se escucha que llaman a la puerta y se desliza algo por la puerta. Miró va a ver qué es.

ESC. VII - ENTRADA DE LA CASA - DÍA - INT

Miró recoge del suelo una carta.

Se ven sus zapatos viejos y desgastados, La abre.

Es de Dolores, su hermana mayor. Dice: "Joan. No lo gastes sólo en pinturas. Por favor come y cuídate de ti. Dolores"

Miró saca de la carta cuatro monedas y sale de la casa cada vez alejándose más.

ACTO III

ESC. VIII - DEPÓSITO - DÍA - INT

Se ve a Miró con muchas pinturas en lo que parece ser un pequeño depósito.

Las ordena, las analiza. Miró sale del lugarcillo a por fin, a pintar.

ESC. IX - TALLER - DÍA - EXT/INT

Miró comienza pintando un lienzo.

Trabaja y trabaja en su taller llenándolo de obras y de un pie gigante.

Su soltura asombra.

Mientras tanto se ve el platíco blanco del croissant pero con solo migajas.

Cada vez más se van viendo más obras colgadas por soga y ganchos para tender ropa de madera como también en las paredes.

Miró ahora viste una bata larga carmín sobre su ropa llena de pintura como la que aparece vistiendo en el autorretrato. Luego de terminar de utilizar todos sus recursos, Miró contempla su taller, pero, alguien llama a la puerta repentinamente.

Miró ignora las primeras dos esperando que fuese una carta de nuevo pero esta vez tiene que ir él mismo a abrir...

ESC. X - ENTRADA DE LA CASA / TALLER - DÍA - INT

Miró comienza retroceder dejando entrar a su taller a su Alter ego, el cual parece desorbitado como si no perteneciera a este mundo y además pareciera tener en la frente un tercer ojo pintado.

Miró se aleja hasta voltearse y darse cuenta de algo

inesperado. El taller está completamente en blanco, Miró no lo puede Creer y sale corriendo.

ESC. XI - COCINA / CHIMENEA - DÍA - INT

Miró busca por todos lados algo de comida, al no encontrar nada, se sienta en el piso conmocionado. El otro Miró, lo observa desde la entrada de la cocina delante de la chimenea ardiendo, sin gesticulación.

Le deja un croissant y se va de la casa... Miró observa el croissant.

NEGRO

ESC. XII - TALLER - NOCHE - INT

Miró de nuevo en su escritorio frente al espejo y el autorretrato vistiendo su atuendo nocturno. Toma un pincel y algo enfurecido comienza a escribir algo: El precio. Molesto, se va.

ESC. XIII - CUARTO - NOCHE - INT

Miró se encuentra en su cama leyendo un libro y con él sus alucinaciones: "M" "I" "R" y "Ó".

Miró los abraza y duerme tranquilo al saber que al menos a ellos, a sus imágenes en la cabeza, de su interior, nadie se las podrá quitar.

-Fin.

PERFIL DEL PERSONAJE

Joan Miró

- Edad: 28 años
- Nacionalidad: Catalán
- Altura: 1.74
- Día de Nacimiento: 20 de Abril de 1893
- Color de Pelo: Rubio, claro.
- Color de ojos: Café
- Color de Piel: Blanco
- Estado Civil: Soltero
- Ocupación: Pintor
- Personalidad: Miró es una persona tímida, muy callada, introvertida, infantil y temeroso.
- Vestimenta: Miró utiliza ropas divertidas, colores divertidos, usa chalecos, pantalones y camisas de vestir, corbatas, en muy pocas ocasiones sombreros y sweaters tejidos. Usa una bata roja para las noches. Suele andar descalzo al menos de que vaya a salir.
- Apariencia: Miró suele dar la impresión de alguien delgado y débil, muy poco ejercitado, parece un viejito joven.
- Música: Erick Satié, Duke Ellington y el Silencio.
- Relaciones: Actualmente solo habla con su hermana Dolórs y trata de no estar con gente.
- Conflicto Interno: Miró se encuentra lidiando con las alucinaciones que le muestra su cabeza, al mismo tiempo que pinta y no come.
- Némesis: Joan Miró

PROPUESTA VISUAL

Dirección de Fotografía

Para este cortometraje se utilizará el contraste entre la oscuridad de la noche y la luz del día. Tanto en el primer acto como en el tercero la mayoría de las escenas son de Noche mientras que las escenas del segundo acto son de día.

Para la noche se utilizará iluminación con velas blancas, como también se optará por el Kino Flo en caso de que se necesite corregir sombras o cualquier inconveniente. En estas escenas es muy probable que se granule la imagen ya que las cámaras DSLR suelen dar grano a falta de luz con mucha facilidad. Para lograr las mejores tomas posibles se utilizará bajo ISO y la apertura del diafragma que mejor resulte para cada uno de los planos.

Durante el día se utilizará para la mayoría de las escenas luz natural. Con una apertura del diafragma siempre lo más abierto posible (1.4), cuidando el enfoque, para lograr una mayor profundidad de campo y obteniendo así un aspecto más cinematográfico. También se utilizará luz blanca del Kino Flo en especial en espacios interiores, para reforzar la intencionalidad de la luz.

Este cortometraje se grabará a 24 cuadros por segundo por lo cual la velocidad siempre será el doble de la cantidad de cuadros (*Shutter Speed* = 50).

La temperatura (WB) en grados Kelvin oscila entre 5600°K y 7000°K para el día, luz de velas 2000°K para la noche. El cortometraje oscila entre una iluminación cálida y blancos.

Óptica: Nikon 50mm f/1.4 y Nikon 24mm f/2.8

Cámara: Canon 5D Mark II (DSLR)

Dirección de Arte

La dirección de arte al estar basada en el personaje de Joan Miró, se enriquece visualmente el cortometraje por sí solo por la pintura: Con sus obras, sus colores, sus personajes, su vestuario, etc. Por lo tanto el objetivo del decorado y atrezzo es adaptar al personaje a las comodidades que necesite para que se sienta en ambiente y sintonía con el espacio y los objetos con los que interactúa. ya sea en la cocina, el taller, el cuarto, el baño, etc.

Los artículos de utilería más importantes son los que Joan Miró hace mención repetidamente como: los Croissants, las cartas, la Biblia, las pinturas, los pinceles, los cuadros, las sogas, etc. Objetos que fueron parte de su vida y son objetos muy narrativos dentro de la historia del cortometraje.

Además del personaje de Joan Miró, la Dirección de Arte tiene como objetivo hacer cuatro (4) personajes más con los que Joan interactúa. Cuatro muñecos llamados “M”, “I”, “R”, y “Ó”. Estos personajes representan las alucinaciones de Miró debidas al hambre y lo acompañarán hasta el final del cortometraje. Considerar objetos como personajes vivos como tal es un aspecto netamente mironiano, característico del pintor.

Principalmente el cortometraje esta constituidos por colores primarios: amarillo, azul y rojo. Colores secundarios: morado, verde y naranja. Blancos y negros. No obstante, toda la ambientación es bastante rústica y antigua. Predomina la madera, marrones claros y oscuros y el color mimbre o el color del mecatillo.

Por último, dar la sensación de aislamiento es clave ya que es un personaje aislado, enfrascado en su creación y por eso se ha quedado solo.

Paletas de color



Referencias



**REVERÓN
(2011)**

Locaciones

TALLER



Escenas 1, 9, 10 y 12

COCINA



Escenas 2 y 6

CUARTO



Escena 3, 4 y 13

ESCALERAS / BAÑO



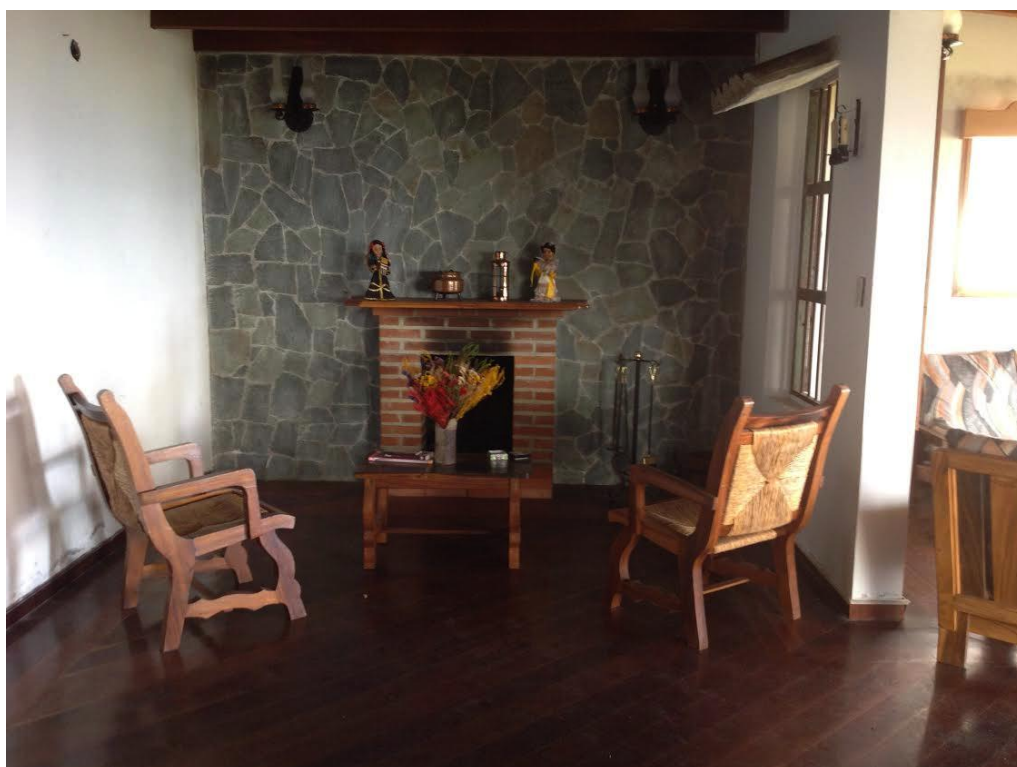
Escena 5

ENTRADA



Escena 7 y 10

CHIMENEA



Escena 11

DEPOSITO DE PINTURAS



Escena 8

Utilería

ESCENA 1



peinadora



pincel



espejo



autorretrato

ESCENA 2 y 6

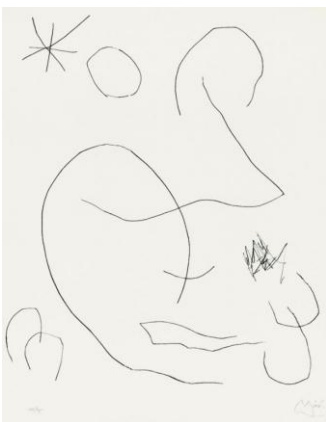


plato blanco



croissant

ESCENA 3 y 4



bocetos



mesita de noche



Biblia

ESCENA 5



papel toilette

ESCENA 7



carta de Dolòrs

ESCENA 8



pintura

ESCENA 9



mecatillo



pinturas



obras



ganchos de ropa



pie gigante



pinceles

ESCENA 10



obras

ESCENA 11



croissant

ESCENA 12



precio



peinadora



pincel

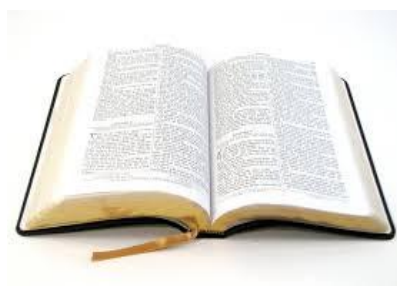


espejo



autorretrato

ESCENA 13



Biblia

Vestuario



chaleco



bata roja



camisa



pantalón de vestir



zapatos



corbata

Efectos Visuales

Para este cortometraje se utilizarán dos planos con efectos visuales. El objetivo de estos efectos es crear el Alter Ego de Joan Miró. Son dos efectos muy puntuales para enriquecer narrativamente y visualmente al cortometraje.

Ambos efectos se realizarán con la herramienta de *masking* en Adobe After Effects.

PROPUESTA DE SONIDO

Para el diseño de sonido del cortometraje “Miró” se van a utilizar sonidos claves narrativos ya que el cortometraje no tiene diálogos. Esto se debe a la condición del personaje de ser muy callado y reservado que además, se encuentra exiliado en un sitio aislado.

Sonidos como golpes a la puerta, gritos, pinceladas, el “flush” del excusado, el cantar de los pájaros en la mañana, etc. Son sonidos de los que el personaje principal se encuentra interactuando constantemente durante el cortometraje. La combinación de estos sonidos lleva a una composición de emociones que transmiten al espectador junto con la música.

Estos sonidos también servirán para darle vida a los Personajes “M”, “I”, “R” y “Ó” cuando el personaje principal esté interactuando con ellos, ya sea cuando “M” está en el baño haciendo sus necesidades o cuando “I” despierta sorpresivamente a Miró.

La música tiene como objetivo de conducir rítmicamente el montaje del cortometraje, intensificar las acciones y crear la atmósfera del personaje.

Captación

Para la captación de Sonido se utilizarán las siguientes herramientas:

- Grabador portátil de Sonido ZOOM H4n
- Micrófono Boom + Vara
- Audífonos
- Pilas

Musicalización

Para musicalizar este cortometraje se utilizarán Remixes del autor compositor Erik Satie. Principalmente las piezas correspondientes a las Gymnopedies.

Joan Miró fue un gran admirador de él y trabajaron juntos en varias ocasiones. Miró calificaba su música como “música silente”, lo inspiraba, le hacía encontrar “su momento” en la pintura.

Las composiciones de Satie tratan de piezas musicales en piano de particularmente pocas notas. Se podría decir incluso que la musicalización de este cortometraje está pensada para que sea y de una sensación minimalista.

Para las partes más movidas se utilizará principalmente “Jazz”, la canción “Blues para Miró” de Duke Ellington que la llegó a tocar en el mismísimo taller de Miró. Duke Ellington y Miró compartían muchos puntos en común con respecto a cómo trabajaban, en principal, el interés de ambos por la improvisación en el arte.

Silencios y Efectos

Hay silencios durante todo el cortometraje debido a que nuestro personaje es callado más no mudo. Los silencios entonces sirven para resaltar esa cualidad interna del personaje. Su introvertida rutina, su introvertido arte, etc.

Los efectos que se van a utilizar son efectos binaurales que se utilizan para entrar en estado alfa y para la meditación. Estado de “zen” que también se puede conseguir a través del arte. Esto también por la fascinación de Miró por la cultura oriental y el 3er Ojo que se estimula a través de la pituitaria.

Otros efectos que puedan intervenir en el corto son los que no se puedan grabar en el momento de la producción ya sea porque el retrete no sirve o a los pájaros no les provoque a cantar ese día. Por lo tanto se utilizarían efectos para suplantar los sonidos que no se hayan podido grabar o necesitan mejorarse.

DESGLOSE

Desglose del guión

ACTO I

ESC. I - TALLER - NOCHE - INT

Miró (28) entra a verse en el espejo. Se sienta frente su escritorio a verse a sí mismo vistiendo una camisa blanca vieja y pantalón caqui, su pelo recogido hacia atrás y un poco largo por tanto tiempo exiliado. También se ve a sí mismo en un cuadro autorretrato de él al lado del espejo. Miró se levanta y sale de la habitación mientras que su reflejo se queda en el espejo.

ESC. II - COCINA - NOCHE - INT

Miró busca en la cocina algo que cenar. Entre los muebles culinarios encuentra un croissant en un platíco blanco, el cual se queda observando. Por más que quiera, titubeando, prefiere guardarlo para la mañana siguiente y no se lo come.

ESC III. - CUARTO - NOCHE - INT

Miró se adentra a su cama y revisa unos bosquejos que tiene en la gaveta de la mesita de noche. Encima de la mesita, hay velas.

Con sus manos manchadas, Miró los observa y pareciera que los acaricia. Los mete de nuevo en su lugar. Miró cierra los ojos e intenta quedar dormido. Mientras duerme, pareciera que alguien lo estuviera observando, mientras suenan sonidos binaurales.

Miró se despierta repentinamente y comienza a observar algo en la oscuridad. Al poder ver con claridad, se asusta y se tapa con sus sábanas. Miró alucina con una figura negra de ojos saltones que se confunde con la oscuridad de la noche con forma de la letra "I".

ACTO II

ESC. IV - CUARTO - DÍA - INT

Negro

Miró duerme tranquilo.

Solo se escuchan sonidos de pajaros en la mañana.

Duerme junto a "I" en su cama.

Lentamente empieza a despertar.

En lo que logra ver a "I", se asusta y grita atrozmente parándose de la cama bruscamente.

ESC. V - PASILLO/BAÑO - DÍA - INT

Miró baja las escaleras rápidamente para llegar al baño.

Desde adentro del baño se ve a Miró terminar de abrir la puerta y otra vez vuelve a poner cara de atónito.

Miró alucina con una criatura amarilla sentada en el retrete mirándolo. Ésta con forma de la letra "M".

Se ve también un rollo de papel toilette.

Miró se queda contemplándolo.

La criatura lo mira.

Miró sale del baño.

Miró se queda recostado de la puerta del baño y suena el "flush" del retrete.

Miró se va de la puerta del baño.

ESC. VI - COCINA - DÍA - INTERIOR

Miró coloca un platico blanco en la mesa de la cocina que tiene un mantel blanco y sobre la misma dos potes blancos. En él está el Croissant. Miró ahora viste con corbata y chaleco.

Se ve a Miró sentado para desayunar alrededor de cuatro Criaturas, además de "M" e "I" están "R" y "Ó". Está sumamente intimidado como para comer.

Finalmente termina comiéndose el croissant.

Vemos en su cara, con los ojos cerrados, la satisfacción que le da el comer.

Se vuelve a ver a Miró sentado en la cocina y ya las criaturas no están. Pareciera que su mañana le está dando su primer descanso pero alguien llama a la puerta.

Miró lo ignora.

Vuelve a sonar.

Miró lo ignora.

Se escucha que llaman a la puerta y se desliza algo por la puerta.
Miró va a ver qué es.

ESC. VII - ENTRADA DE LA CASA - DÍA - INT

Miró recoge del suelo una carta. Se ven sus zapatos viejos y desgastados

La abre.

Es de Dolores, su hermana mayor.

Dice: "Joan. No lo gastes sólo en pinturas. Por favor come y cuídate de ti. Dolores"

Miró saca de la carta cuatro monedas y sale de la casa cada vez alejándose más.

ACTO III

ESC. VIII - DEPÓSITO - DÍA - INT

Se ve a Miró con muchas pinturas en lo que parece ser un pequeño depósito.

Las ordena, las analiza. Miró sale del lugarcillo a por fin, pintar.

ESC. IX - TALLER - DÍA - EXT/INT

Miró comienza pintando un lienzo.

Trabaja y trabaja en su taller llenándolo de obras y de un pie gigante.

Su soltura asombra.

Mientras tanto se ve el platico blanco del croissant pero con solo migajas.

Cada vez más se van viendo más obras colgadas por soga y ganchos para tender ropa de madera como también en las paredes. Miró ahora viste una bata larga carmín sobre su ropa llena de pintura como la que aparece vistiendo en el autorretrato.

Luego de terminar de utilizar todos sus recursos, Miró contempla su taller, pero, alguien llama a la puerta repentinamente.

Miró ignora las primeras dos esperando que fuese una carta de nuevo pero esta vez tiene que ir él mismo a abrir...

ESC. X - ENTRADA DE LA CASA / TALLER - DÍA - INT

Miró comienza retroceder dejando entrar a su taller a su Alter ego, el cual parece desorbitado como si no perteneciera a este mundo y además pareciera tener en la frente un tercer ojo pintado. Miró se aleja hasta voltearse y darse cuenta de algo inesperado.

El taller está completamente en blanco, Miró no lo puede Creer y sale corriendo.

ESC. XI - COCINA / CHIMENEA - DÍA - INT

Miró busca por todos lados algo de comida, al no encontrar nada, se sienta en el piso conmocionado.

El otro Miró, lo observa desde la entrada de la cocina delante de la chimenea ardiendo, sin gesticulación. Le deja un croissant y se va de la casa...

Miró observa el croissant.

NEGRO

ESC. XII - TALLER - NOCHE - INT

Miró de nuevo en su escritorio frente al espejo y el autorretrato vistiendo su atuendo nocturno.

Toma un pincel y algo enfurecido comienza a escribir algo: El precio.

Molesto, se va.

ESC. XIII - CUARTO - NOCHE - INT

Miró se encuentra en su cama leyendo un libro y con él sus alucinaciones: "M" "I" "R" y "Ó". Miró los abraza y duerme tranquilo al saber que al menos a ellos, nadie se los podrá quitar.

Lista de necesidades

Personajes:

1. Joan Miró
2. "M"
3. "I"
4. "R"
5. "Ó"

Utilería y Atrezzo

1. Espejo
2. Autorretrato
3. Croissant
4. Platico Blanco
5. Bocetos
6. Sábanas
7. Carta
8. Monedas
9. Pinturas
10. Obras
11. Pie Gigante
12. Soga/Mecatillo
13. Ganchos para guindar ropa
14. Lienzo
15. Tela Blanca
16. Pincel
17. Precio
18. Libro
19. Esponja

Vestuario:

1. Camisa vieja blanca
2. Pantalón caqui
3. Chaleco
4. Corbata
5. Zapatos viejos
6. Bata Roja Carmín

Ambientación:

1. Escritorio
2. Muebles culinarios
3. Cama
4. Velas
5. Mesita de noche
6. Gaveta
7. Rollo de papel Toilette
8. Puerta
9. Mantel Blanco
10. Potes Blanco

11. Migajas
12. Retrete
13. Fuego/Leña

Locaciones

1. Taller
2. Cocina
3. Cuarto
4. Pasillo/Baño
5. Puerta de Entrada
6. Depósito
7. Chimenea

Sonido

1. Sonidos mañaneros (pájaros)
2. Grito
3. Llamado a la Puerta
4. Pasos
5. Sonido ambiente
6. Música
7. Sonidos Binaurales
8. Abrir y cerrar de gavinetes
9. Flush
10. Silencio
11. Carta al Abrirse
12. Monedas
13. Pinturas
14. Trazos
15. Fuego

FX (Efectos Visuales)

1. Reflejo de Miró en el cuadro
2. Alter Ego de Miró

Peinado y Maquillaje

1. Manos Manchadas
2. Pelo Recogido hacia atrás
3. Tercer Ojo en la frente

Desglose por escenas

Escena: 1	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Taller	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
1. Autorretrato	
2. Espejo	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
1. Escritorio	
VESTUARIO	
1. Camisa Blanca Vieja	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
6. Música	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
EFFECTOS VISUALES FX	
1. Reflejo en el Espejo	

Escena: 2	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Cocina	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
5. Platico Blanco	
6. Croissant	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
2. Muebles Culinarios	
VESTUARIO	
1. Camisa Blanca Vieja	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
8. Abrir y Cerrar Gavinetes	
6. Música	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
1. Manos Manchadas	

Escena: 3	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Cuarto	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
3. "I"	
UTILERÍA Y ATREZZO	
5. Bocetos	
6. Sábanas	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
3. Cama	
5. Mesita de Noche con Gaveta	
4. Velas	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
7. Binaurales	
6. Música	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 4	INT - EXT: INT Día-Noche: Día
Locación: Cuarto	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
3. "I"	
UTILERÍA Y ATREZZO	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
3. Cama	
5. Mesita de Noche con Gaveta	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
2. Grito	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 5	INT - EXT: INT Día-Noche: Día
Locación: Pasillo / Baño	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
3. "M"	
UTILERÍA Y ATREZZO	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
7. Rollo de Papel Toilette	
12. Retrete	
8. Puerta	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
4. Pasos por las escaleras	
9. "Flush"	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 6	INT - EXT: INT Día-Noche: Día
Locación: Cocina	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
2. "I"	
3. "M"	
4. "R"	
5. "Ó"	
UTILERÍA Y ATREZZO	
4. Platico Blanco	
3. Croissant	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
9. Mantel Blanco	
10. Potes Blancos	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
3. Chaleco	
4. Corbata	
EFFECTOS DE SONIDO	
3. Llamado a la Puerta	
10. Silencio	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 7	INT - EXT: INT/EXT Día-Noche: Día
Locación: Entrada de la Casa	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
8. Monedas	
7. Carta	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
8. Puerta	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
3. Chaleco	
5. Zapatos Viejos	
4. Corbata	
EFFECTOS DE SONIDO	
11. Carta al abrirse	
12. Monedas al rozarse	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 8	INT - EXT: INT Día-Noche: Día
Locación: Depósito de Pinturas	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
9. Pinturas	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
3. Chaleco	
5. Zapatos Viejos	
4. Corbata	
EFFECTOS DE SONIDO	
6. Música	
13. Pinturas al moverse	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 9	INT - EXT: INT Día-Noche: Día
Locación: Taller	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
9. Pinturas	
14. Lienzo	
16. Pincel	
19. Esponja	
13. Ganchos para Ropa	
12. Mecatillo	
10. Obras	
11. Pie Gigante	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
6. Bata Carmín Roja	
EFFECTOS DE SONIDO	
6. Música	
14. Trazos	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 10	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Taller / Entrada de la casa	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
15. Tela Blanca	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
6. Bata Carmín Roja	
EFFECTOS DE SONIDO	
3. Llamado a la Puerta	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 11	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Cocina / Chimenea	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
3. Croissant	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
13. Leña / Fuego	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
6. Bata Carmín Roja	
EFFECTOS DE SONIDO	
15. Fuego	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
3. Tercer Ojo en la Frente	
1. Manos Manchadas	
EFFECTOS VISUALES FX	
2. Alter Ego	

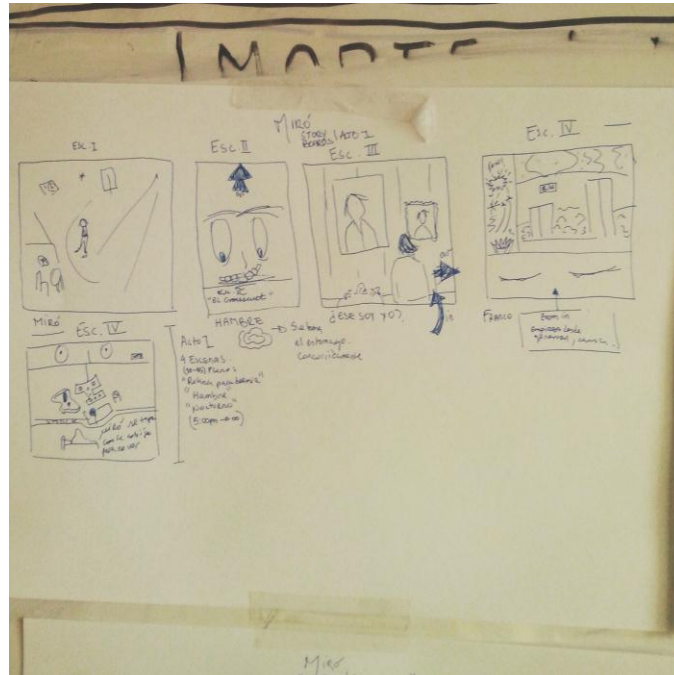
Escena: 12	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Taller	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
UTILERÍA Y ATREZZO	
16. Pincel	
1. Autorretrato	
2. Espejo	
17. Precio	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
VESTUARIO	
1. Camisa Vieja Blanca	
2. Pantalón Caqui	
EFFECTOS DE SONIDO	
14. Trazos	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

Escena: 13	INT - EXT: INT Día-Noche: Noche
Locación: Cuarto	
PERSONAJES	
1. Joan Miró	
2. "I"	
3. "M"	
4. "R"	
5. "Ó"	
UTILERÍA Y ATREZZO	
18. Libro	
AMBIENTACION Y SET DRESSING	
4. Velas	
VESTUARIO	
Look Occidental	
EFFECTOS DE SONIDO	
5. Sonidos de TV	
PEINADO Y MAQUILLAJE	
2. Pelo Recogido Hacia Atrás	
1. Manos Manchadas	

PLAN DE RODAJE

Día	Fecha	Hora	Int - Ext	Día - Noche	Escenas	Locación	Personajes	Observaciones	✓
1 - Viernes	13-jun	06:00 p.m.	Int	Noche	1 y 12	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró		LISTO
2 - Viernes	13-jun	07:00 p.m.	Int	Noche	2	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró		LISTO
3 - Viernes	13-jun	08:00 p.m.	Int	Noche	3	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró "I"		LISTO
3 - Sábado	14-jun	07:00 a.m.	Int	Día	4 y 5	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró "M" "I"		LISTO
4 - Sábado	14-jun	10:00 a.m.	Int/Ext	Día	6 y 7	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró "M" "I" "R" "Ó"		LISTO
5 - Sábado	14-jun	12:00 m.	Ext/Int	Día	8	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró		LISTO
6 - Sábado	14-jun	03:00 p.m.	Int	Día	9	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró		LISTO
7 - Sábado	14-jun	07:00 p.m.	Int	Noche	10 y 11	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró		LISTO
7 - Sábado	14-jun	10:00 p.m.	Int	Noche	13	Casa Petaquire, La Colonia Tovar	Joan Miró "M" "I" "R" "Ó"		LISTO
8 - Domingo	15-jun	06:00 a.m.	Int/Ext	Día		Casa Petaquire, La Colonia Tovar		PAUTA ASIGNADA PARA REPETIR ALGÚN PLANO	LISTO

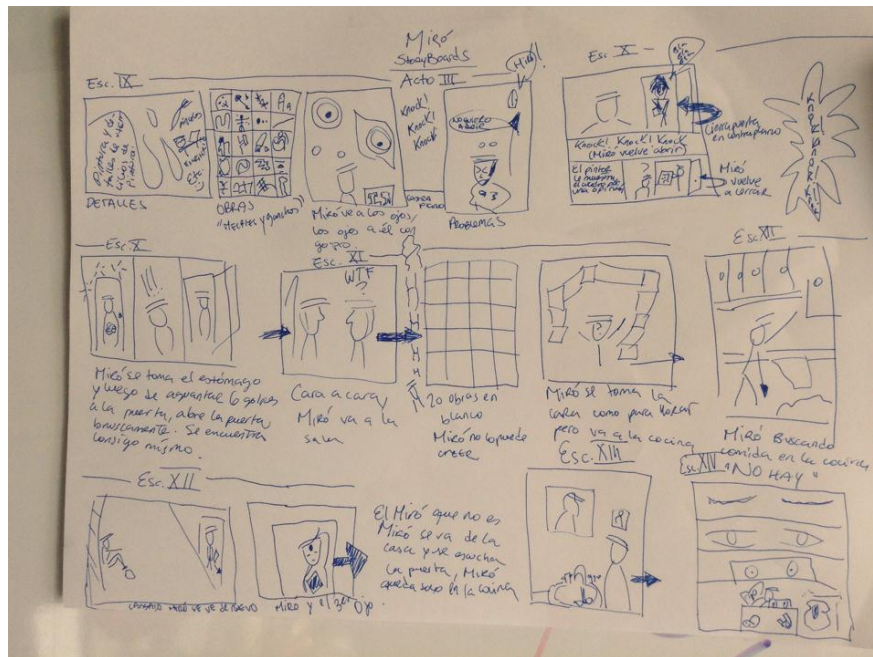
STORYBOARDS



ACTO I



ACTO II



ACTO III

GUIÓN TÉCNICO

Nombre: MIRÓ						
Escena: 1. INT. TALLER. NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PM	De espaldas a Miró	---	Miró entra y se sienta frente a la peinadora	Música	10''
002	Two Shot	Picado leve	---	Se a Miró observándose en el espejo, voltea al retrato y sale de la escena mientras su reflejo se mantiene en el espejo (FX)	Música	28''

Nombre: MIRÓ						
Escena: 2. INT. COCINA. NOCHE:						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PD	Cenital	---	Miró busca comida en gaveta vacía	Música	6''
002	PG	Perfil	Enfoque selectivo	Se ve a Miró buscando entre las gavetas de la cocina.	Música	10''

003	PD	Cenital	---	Miró encuentra croissant en gaveta	Música	15''
-----	----	---------	-----	------------------------------------	--------	------

Nombre: MIRÓ						
Escena: 3. INT. CUARTO. NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PG	Cenital	---	Miró acostándose a dormir.	Música	15''
002	PD	Detrás de Miró	---	Se ven los bocetos de Miró	Música	20''
003	PG	Cenital	---	Miró quedándose dormido	Música Binaural Beats	7''
004	GPG		---	Subjetiva de "I"	Música Binaural Beats	5''
005	PD			Miró despierta abruptamente	Música Binaural Beats	4''
006	PM		Enfoque selectivo	Miró mira a la cámara levantándose poco a poco hasta aterrorizarse y taparse con las sábanas	Música	28''
007	PM			Se ve a "I" en el borde de la cama de Miró	Música	6''

Nombre: MIRÓ						
Escena: 4. INT. CUARTO. DÍA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PG			Miró despierta lentamente hasta que ve a "I" durmiendo con él en la cama. Miró se asusta, grita y sale del plano.	- Silencio - Grito	22"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 5. INT. PASILLO/BAÑO. DÍA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PG		Enfoque selectivo	Miró baja las escaleras	Pasos por las escaleras	4"
002	PMC	Desde adentro del baño	---	Se ve a Miró entrar al baño y pone cara extraña	-Sonido de puerta -Silencio	4"
003	PMC	Contra plano		Se ve a "M" sentado en el retrete	Silencio	4"
004	PM			Miró sale del baño y se queda afuera frente a la puerta, escucha algo y sale	-"Flush" del retrete	13"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 6.INT.COCINA.DIA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PD	Cenital		Miró pone el plato blanco y el croissant en la mesa.		5"
002	PG		---	Se ve a Miró sentado alrededor de "M", "I", "R", y "Ó"		10"
003	PD	Perfil		Miró comiendo	.	10"
004	PG			Miró comiendo solo	Tocan la puerta	15"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 7. INT/EXT. ENTRADA DE LA CASA. DÍA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PD	Cenital		Una carta entra por la puerta		4"
002	PG	Desde el piso	---	Se ve a Miró pararse e ir hasta la puerta para tomar la carta		3"
003	PMC	Frente a Miró	Cámara flotante	Miró abre la carta		6"
004	PD	45°		Se ve la carta y las monedas		5"

005	PM		Cámara flotante	Miró sale por la puerta principal	Sonido puerta	6"
006	GPG		Cámara flotante	Miró corriendo	Pasos	3"
007	GPG			Paisaje	Música	6"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 8. INT/EXT. DEPÓSITO. DÍA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PM	Contrapicado leve	Cámara flotante	Miró organizando sus pinturas	Música	10"
002	PG		Cámara flotante	Miró sale del depósito	Música	3"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 9. INT. TALLER. DÍA/TARDE/NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PD	CENTRAL		Miró comienza a pintar.	Música	4"
002	PG			Miró en su taller pintando	Música	40"
003	PD		Cámara Flotante	Miró pintando múltiples obras	Música	30"
004	PM	Contrapicado	Cámara flotante	Miró pintando Pie Gigante	Música	6"

005	PD	Cenital	Cámara flotante	Pie gigante	Música	5''
006	PD	Cenital		Platico blanco con migajas	Música	4''
007	PG	De espaldas a Miró		Miró contemplando todo su trabajo, al tercer llamado va a abrir la puerta	Alguien llama a la puerta	20''

Nombre: MIRÓ						
Escena: 10. INT. ENTRADA DE LA PUERTA / TALLER. NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	Two Shot	Perfil		Miró entra al cuadro caminando de espaldas. Entra el otro Miró por la puerta y se queda en el plano el otro sale. (FX)	-Silencio -Pasos -(Posible grito)	15''
002	PM	De espaldas a Miró	---	Miró ve todo su taller en blanco y sale corriendo	Música	10''

Nombre: MIRÓ						
Escena: 11. INT. COCINA/CHIMENEA. DÍA						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PG			Miró buscando comida desesperadamente en la cocina, hasta que cae al piso.	Música	12''
002	PG		---	Miró en el piso ve al otro Miró	Música	3''
003	PG			El otro Miró camina hasta la mesa frente la chimenea y se saca un Croissant del bolsillo	Música Sonido del fuego de la chimenea	15''
004	PD			Croissant	Sonido del fuego de la chimenea	7''

Nombre: MIRÓ						
Escena: 12. INT. TALLER. NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PM	Perfil	---	Miró se sienta en su peinadora y escribe algo.		5''

002	PM	Desde atrás de Miró	---	Miró escribe algo se para y se va		5"
003	PD			Detalle del Precio en el retrato		4"

Nombre: MIRÓ						
Escena: 13. INT. CUARTO. NOCHE						
Plano				Descripción Video	Descripción Audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	Two Shot			Miró acostado en su cama leyendo junto con "M" "T" "R" y "Ó" hasta que decide dormir.	Sonido de páginas	15"
002	PD			Miró cerrando los ojos tranquilo y feliz		6"

Duración Final Aproximada: 14min.
Formato: HD 1920 x 1080

FICHA ARTÍSTICA

ACTOR	PERSONAJE
Isaac Pérez Sosa	Joan Miró

FICHA TÉCNICA

CARGO	PERSONA
Guión Original	Luis I. España
Dirección	Luis I. España
Producción	Andrés Colmenares
Asistente de Producción	Daniela Cadenas
Dirección de Fotografía	Joaquín Phelan / Luis I. España
Asistente de Fotografía	Andrés Colmenares
Dirección de Arte	Ariadna Flores
Asistente de Arte	Daniela Cadenas
Diseño de Vestuario	Ariadna Flores
Cámara	Luis I. España
Edición y Montaje	Luis I. España
Montaje Música	Luis I. España
Efectos Especiales	Pablo Bravo / Luis I. España
Diseño Gráfico	Ariadna Flores
Sonido	Pablo Bravo
Peinado y Maquillaje	Daniela Cadenas

PRESUPUESTO

Para la elaboración de este presupuesto se consultaron dos casas productoras:

Casa Productora	En Tres
Contacto	Natalia Rasquin
Teléfono	(0412) 3253092
Dirección	11va ave. Altamira, entre 6ta y 7ma. Qta. Campanera

Casa Productora	CNAC
Contacto	Andrés Colmenares
Teléfono	(0424) 2022623
Dirección	Av. Fco. de Miranda. Calle los Laboratorios. Centro Empresarial Quórum. Piso 1. Ofic. 1F-1G-1H. Urb. Los Ruices

Se realizó una comparación entre los precios de ambas empresas, obteniendo un promedio cuyo resultado es el siguiente (expresado en Bolívares Fuertes):

Resumen:

Cuenta	Descripción	Monto
A	Personal	120.700,00
B	Equipos	49.050,00
C	Materiales	5.450,00
D	Postproducción	55.000,00
E	Alimentación y Transporte	82.300,00
	Subtotal	312.507,00
	Imprevistos (15%)	46.876,00
	Total	359.383,00

A. Cuenta Personal

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
A.1	PERSONAL CREATIVO			
A.1.1	Director	17.300,33	3	51.901,00
A.1.2	Productor	10.541,07	3	31.623,20
A.2	PERSONAL TÉCNICO			
A.2.1	Camarógrafo	4.023,33	3	12.070,00
A.2.2	Sonidista	563,27	3	1.689,80
A.2.3	Luminato	5.109,67	3	15.329,00
A.2.4	Asistente	2.695,67	3	8.087,00
Subtotal				120.700,00

B. Cuenta: Equipos

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
B.1	Cámara	5.395,50	4	21.582,00
B.2	Iluminación	4.905,00	4	19.620,00
B.3	Sonido	1.962,00	4	7.848,00
Subtotal				49.050,00

C. Cuenta: Materiales

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
C.1	Preproducción	1.090,00	n/a	1.090,00
C.2	Producción	3.815,00	n/a	3.815,00
C.3	Postproducción	545,00	n/a	545,00
Subtotal				5.450,00

D. Cuenta: Postproducción

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
D.1	Edición y Color	44.000,00	n/a	44.000,00
D.2	Mezcla de Audio	7.700,00	n/a	7.700,00
D.3	Diseño Gráfico	3.300,00	n/a	3.300,00
Subtotal				55.000,00

E. Alimentación y Transporte

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
E.1	Alimentación	13.250,00	4	53.000,00
E.2	Transporte	9.766,67	3	29.300,00
Subtotal				82.300,00

ANÁLISIS DE COSTOS

En el análisis de costos que se presenta a continuación hay que destacar lo siguiente: Los equipos de sonido e iluminación fueron patrocinados por la empresa David & Joseph a través de un financiamiento estudiantil. La cámara y las ópticas fueron prestadas al igual que la locación. Todos los miembros del *crew* y el *cast* ejercieron sus cargos Ad Honorem.

Los gastos se centraron en materiales de producción, alimentación y transporte. En especial, el transporte fue lo más costoso debido a que la producción se realizó a las afueras de la ciudad de Caracas (La Colonia Tovar).

Resumen:

Cuenta	Descripción	Monto
A	Personal	-
B	Equipos	-
C	Materiales	3.000,00
D	Postproducción	-
E	Alimentación y Transporte	10.000,00
	Subtotal	13.000,00
	Imprevistos (15%)	-
	Total	13.000,00

A. Cuenta Personal

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
A.1	PERSONAL CREATIVO			
A.1.1	Director	-	-	-
A.1.2	Productor	-	-	-
A.2	PERSONAL TÉCNICO			
A.2.1	Camarógrafo	-	-	-
A.2.2	Sonidista	-	-	-
A.2.3	Luminato	-	-	-
A.2.4	Asistente	-	-	-
Subtotal				-

B. Cuenta: Equipos

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
B.1	Cámara	-	-	-
B.2	Iluminación	-	-	-
B.3	Sonido	-	-	-
Subtotal				-

C. Cuenta: Materiales

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
C.1	Preproducción	300,00	n/a	300,00
C.2	Producción	2.500,00	n/a	2.500,00
C.3	Postproducción	200,00	n/a	200,00
Subtotal				3.000,00

D. Cuenta: Postproducción

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
D.1	Edición y Color	-	-	-
D.2	Mezcla de Audio	-	-	-
D.3	Diseño Gráfico	-	-	-
Subtotal				-

E. Alimentación y Transporte

Cta.	ÍTEM	MONTO POR UNIDAD	X	MONTO EN BS.F
E.1	Alimentación	1.000,00	3	3.000,00
E.2	Transporte	2.333,33	3	7.000,00
Subtotal				10.000,00

CONCLUSIONES

Este Trabajo Especial de Grado surgió de la necesidad de querer ver una animación 2D sumergida en la obra y personajes de Joan Miró. La sencillez de su arte era motivación para manipular y animar los cuadros a conveniencia de la historia que se quería contar.

Durante las primeras investigaciones que se realizaron acerca de Joan Miró, todo cambió.

La historia de su vida era más fascinante que sus propios cuadros. Su propia personalidad correspondía a un perfil de un personaje digno para ser representado en la gran pantalla. La cantidad de enseñanzas, dificultades, obstáculos y características únicas de su Ser que se denotan en sus obras, ablandó el terreno para caminar a su lado durante esta experiencia.

No obstante, la idea de la animación no quería ser descartada aún, pero, por más que se seguía insistiendo, no se encontraba ni un principio ni un desarrollo ni un final que convenciera del todo. Mientras que la idea de un cortometraje donde se mostrara a Joan Miró como tal, tenía una estructura más sencilla y al mismo tiempo más concisa.

La animación se descartó y surgió la idea entonces de acompañar al cortometraje con efectos visuales.

Los efectos visuales se realizaron para crear el Alter Ego de Miró. Se terminaron exitosamente una semana después de haber terminado el rodaje. Representó un reto ya que ninguno de los realizadores había hecho efectos visuales para un cortometraje, es por esto, que era un objetivo por cumplir muy importante de este Trabajo Especial de Grado.

Hoy en día los efectos visuales representan una oportunidad laboral de las más grandes en el mundo en el campo de las artes visuales y por lo tanto se quiso profundizar en el tema y ponerlo en práctica.

El arte de la producción está basado en el arte de Joan Miró, se hizo siguiendo ejemplos de cómo pintaba Joan Miró y sus características. El departamento de arte fue algo en lo que más se trabajó, durante cuatro meses, para así enriquecer lo más posible de manera visual el cortometraje.

Por la razón de ser del personaje y la honestidad que rodea su arte, la influencia cinematográfica que se utilizó fue la del cine experimental. Esta necesidad de una nueva implementación en la forma de hacer cine rescata los orígenes del mismo, ya que el hacer cine es una experimentación en sí, es este tipo de cine la forma más sencilla pero quizás menos utilizada hoy en día por la explotación del arte tratándose de entretenimiento y finanzas.

Especialmente para quien sienta que no tiene los recursos necesarios, o que crea que no puede cumplir sus sueños realidad; el cine experimental es una puerta, es un inicio, para pensar en cómo aprovechar al máximo lo que uno tiene así tenga el mínimo de recursos para lo que uno quiera hacer. Esto pueda que genere un despertar por el interés iconográfico desde una perspectiva distinta a la hora de hacer una producción audiovisual y de que los sueños pueden ser realizables.

Las películas de Alejandro Jodorowsky, Kenneth Anger, Luis Buñuel, entre otros. Fueron fuentes principales de inspiración para la realización de este Trabajo de Grado.

La realización de este cortometraje significó una experiencia de aprendizaje para todos los que participaron.

Desde la preproducción, se tomó en cuenta que la experiencia de la producción en sí tenía que ser lo más amena posible para poder captar lo artístico sin inconvenientes, sin estrés, sin complicaciones y sin intereses particulares que desviarán la producción. Es por esto que durante el rodaje se logró recrear un ambiente en esencia con lo artístico, de encanto y asombro, para el actor y los realizadores. Siendo ésta la manera que se encontró más embellecedora para juntar a un grupo de siete personas con objetivos claros de lo que se quería hacer enfocado en las artes.

Sin lugar a dudas, ha sido la experiencia más gratificante, más importante, de encuentro y realización con uno mismo al cumplir con la finalización de este Trabajo de Grado.

FUENTES CONSULTADAS

Fuentes bibliográficas

MINK, J. (1993). *Miró*. San Francisco: Sello Numen. Editorial Advanced Marketing S. de R.L de C.V.

MINK, J. (2006). *Miró*. San Francisco: Sello Numen. Editorial Advanced Marketing S. de R.L de C.V.

MALET, R.M. (2002) *Fundación Joan Miró Guía*. Barcelona: Skira Editore, Carrogio, s.a. de Ediciones

SATURMINIO, P. (2009) *Joan Miró: La intencionalidad oculta de su vida y obra*. Barcelona: Erasmus Ediciones.

HAMMOND, P. (2000) *Constelaciones de Miró, Breton*. San Francisco: City Light Books.

ROBINSON, H. BELEN, C. (2006) *Barcelona y Modernidad: Picasso, Gaudí, Dalí, Miró*. Catalunya: Instituto LLLL, Ramón Llull.

ROWELL, M. (1987) *Selected Writings and Interviews*. Londres: Thames & Hudson.

DE LA COLINA, J. & PÉREZ, T (1986) *Luis Buñuel Prohibido Asomarse al Interior*. México: Editorial Planeta.

JODOROWSKY, A. (2004) *Psicomagia*. España: Ediciones Siruela.

SANCHEZ, A. (1984) *Luis Buñuel: Obra Cinematográfica*. México: Ediciones Jurídicas.

SANCHEZ, A. (1982) *Luis Buñuel: Obra Literaria*. México: Ediciones Jurídicas

Fuentes audiovisuales

KENNEALLY, C. (2012). *Side by Side* [Documental] EEUU: Company Films.

IWERKS, L. (2012) *ILM: Creating the Impossible* [Documental] California: Leslie Iwerks Productions.

JODOROWSKY, A. (2013) *La Danza de la Realidad* [Película] Francia: Cámara One.

JODOROWSKY, A. (1973) *The Holy Mountain* [Película] México/EEUU: ABKO (Allen & Betty Klein and Company)

BUÑUEL, L. (1929) *Un Perro Andaluz* [Película] Francia: Luis Buñuel.

BUÑUEL, L. (1929) *La Era de Oro* [Película] Francia: Vicomte de Noailles.

RÍSQUEZ, D. (2011) *Reverón* [Película] Venezuela: Producciones Guakamaya.

Fuentes electrónicas

GONZÁLEZ, J.A. (2005) La Historia del Cine Experimental. Recuperado en enero 11, 2014, disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/portada.html

MARÍN, M.A (2011) Cine Experimental Norteamericano. Recuperado en diciembre, 07, 2013, disponible en:

http://www.lugaradudas.org/publicaciones/cine_no_ficcion/experimental_norteamericano.pdf

JODOROWSKY, A. (2013) La Danza Della Realta [Video - Conferencia] Italia: Consapevol.

Recuperado en diciembre 09, 2013, disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=W9EdqoDMl5k>

MIRÓ, J. (s.f) Miró on Surrealism [Documental] Recuperado en marzo 13, 2014, disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=nQ1Mf-2oAsA>