

DELIRIO BÉLICO E IMPOSTURA

Pablo Jiménez Castellano

Trabajo de Fin de Grado

Tutora: Dra. Blanca Montalvo

Curso: 2020/21



TÍTULO/ TITLE: *Delirio bélico e impostura / Delusions of War and General Sham*

RESUMEN

Delirio bélico e impostura es un proyecto cuya pieza central, titulada *La Escalera*, consiste en un cortometraje. Durante su producción se han desarrollado una serie de experimentaciones plásticas que han acabado independizándose, como la serie de dibujos creada para el guión gráfico *Me convertiré en rodaje* y los fotogramas extraídos del corto bajo el título de *Veredicto*.

El proyecto propone una ficción por la cual un militar atormentado por sus ideales bélicos encuentra su correlato en un personaje imaginario que deambula por *La Escalera*, un ente omnipresente ante el que ambos responden. El montaje audiovisual contrapone distintos formatos de vídeo en un diálogo entre imagen real y animada, mientras que la serie de dibujos del *storyboard* recurre a la estética del rudimentario *software* de una consola portátil para desarrollar el paralelismo entre los personajes. En *Delirio bélico e impostura*, las técnicas de entretenimiento y producción cinematográfica permiten el solapamiento de motivos bélicos convencionales junto a formas, símbolos y patrones relacionados con otros ámbitos plásticos, generando así un proyecto deliberadamente escéptico respecto a sus fundamentos.

Bajo la premisa de un viaje introspectivo a través de la selva, inspirada por el cine bélico, se pretende equiparar en tono irónico el enfrentamiento de un individuo con sus ideales y el proyectar artístico con el hacer.

ABSTRACT

Delusions of War and General Sham is an art project consisting of three works produced as a result of various audiovisual media experiments. Its main piece is a short film titled *The Ladder*. *I Am The Movie* and *Final Verdict* are a storyboard turned autonomous and a selection of frames from the short film, respectively.

These three works follow the story of a deluded soldier who finds its counterpart in an imaginary character that inhabits *The Ladder*, an omnipresent entity to which both of them

surrender their lives. The editing style mixes different video formats to form a dialogue between real film footage and animated images, whereas the storyboard uses the aesthetic of a primitive gaming console software to develop a parallel between both characters. In *Delusions of War and General Sham*, entertainment and film production techniques allow the overlap of conventional war motifs with shapes, symbols and patterns related to other artistic fields, that way generating self-critical dynamics.

Based on fairly known war movie tropes, the premise of an introspective journey through the jungle serves as a blatant allegory for inner conflicts between theory and praxis both in war and in art making.

PALABRAS CLAVE

Escalera - Ideales - Práctica artística - Teoría artística - Viaje introspectivo - Cine bélico

KEY WORDS

Art praxis - Ideals - Introspective journey - Ladder - Theory of art - War film

ÍNDICE

1.- IDEA	8
2.- TRABAJOS PREVIOS	9
1) HISTORIAL DE UN PÁRAMO	9
2) LA ESCALERA	10
3) TOCINO	11
3.- INVESTIGACIÓN PLÁSTICA	13
1) PREPRODUCCIÓN	13
2) PRODUCCIÓN	22
3) POSTPRODUCCIÓN	25
4.- INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL	27
5.- CRONOGRAMA	31
6.- PRESUPUESTO	32
7.- FUENTES	33
8.- FICHAS TÉCNICAS	36

1.- IDEA

En *Delirio bélico e impostura* la distancia entre la concepción teórica de la obra y su formalización es entendida como un espacio intermedio ideal para la autocrítica desenfadada de las posibles carencias del discurso plástico. Como experimento de esta visión del salto teoría-práctica, tanto el cortometraje como el *storyboard* autónomo y los fotogramas aislados se relacionan a través del enfrentamiento radical de sus bases. Esto supone la confrontación entre elementos del proyecto todavía en fase de planteamiento y elementos ya en plena fase de ejecución. La dinámica resultante encuentra su eco más evidente en el relato del desencuentro entre el *storyboard* y el rodaje, pero también en la premisa bélica y la alegoría artística, la imagen de vídeo y la imagen animada, el color y el blanco y negro, el movimineto y el estatismo, etc.

2.- TRABAJOS PREVIOS

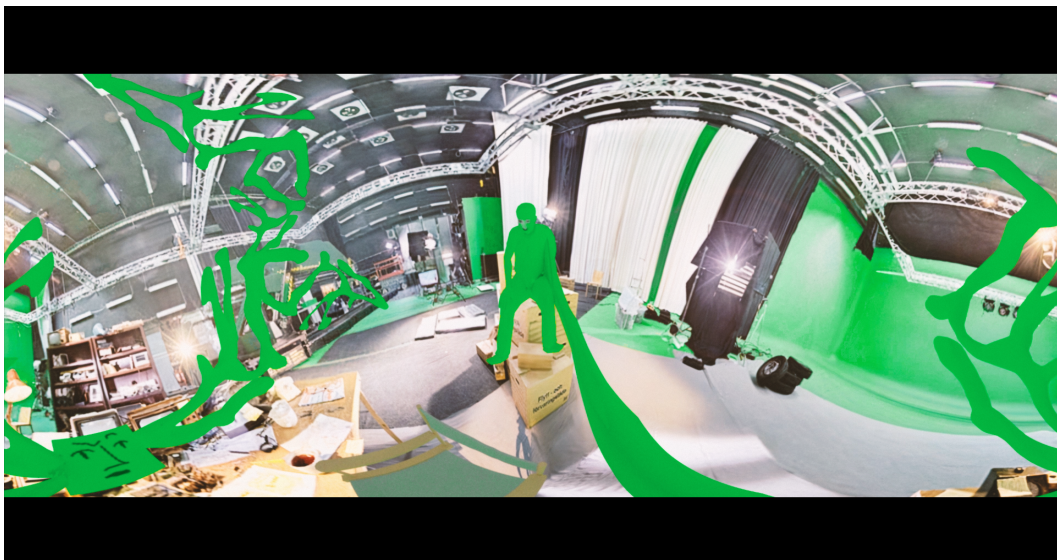
Tres son las obras previas a la realización de este proyecto que lo encuadran dentro de una misma línea de trabajo:

1) HISTORIAL DE UN PÁRAMO

El cortometraje *Historial de un páramo* (2020), realizado en colaboración con Rubén del Pino, compañero de facultad, parte del interés conjunto en la figura del buscador de localizaciones (*location scout*).

Vestida de verde croma, la *location scout* protagonista del corto recorre un páramo al que admira y considera lugar de refugio y reflexión. La relación que se establece entre ambos muestra dos vacíos paralelos. Localizaciones y escenarios llegan a confundirse en la narración, donde se proponen y descartan diseños que tratan de dar salida a la profunda crisis de identidad de la protagonista.

El cortometraje genera secuencias fuertemente contrastadas. Por un lado, las traducidas a animación 3D. Por otro, aquellas que conforman *collages* de archivos recuperados (esquemas, sonidos, bocetos, diseños de personaje, etc). Como consecuencia de la desestructuración de los códigos audiovisuales tradicionales, la pieza desemboca en una búsqueda frustrada.



Fotograma de *Historial de un páramo*

2) LA ESCALERA (pieza de videoarte)

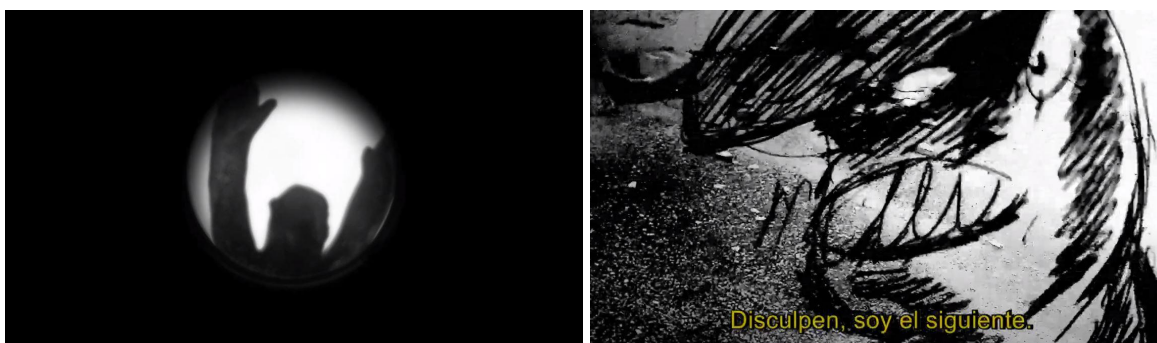
La Escalera (2020), obra en la que se basa el cortometraje de *Delirio bélico e impostura*, se trata de una breve pieza de videoarte fuertemente inspirada por *Solo de tambor*, una videocreación de Liliana Porter (2000). El concepto principal que se rescata de esta pieza es la presentación lúdica de los distintos capítulos y el empleo de una escalera en miniatura como homenaje a las pequeñas figuras que emplea Porter en su obra.

La Escalera consta de tres partes que llevan por título: *De Tierras y perros*, *La oficina* y *Durante la guerra*. En ellas se reflexiona sobre la gestión política del territorio y sus recursos en tiempos de guerra.

En *De Tierras y perros* se utiliza la yuxtaposición de fotogramas estáticos como aproximación a un conflicto entre cuatro perros y un primate que discuten entre sí.

En *La oficina* se emplea la grabación de garabatos dibujados sobre un folio que es sacudido para ofrecer la sensación de movimiento de los personajes.

Durante la guerra presenta un vídeo fraccionado en piezas de un rompecabezas con la imagen de un perro tumbado en un balcón. A la par que se entremezclan las piezas se escucha el motor de una excavadora. Otro perro dibujado en la esquina inferior izquierda, emite comentarios en forma de bocadillos de texto sobre la situación económica que atraviesa su dueña.



Fotogramas de las tres partes de *La Escalera*

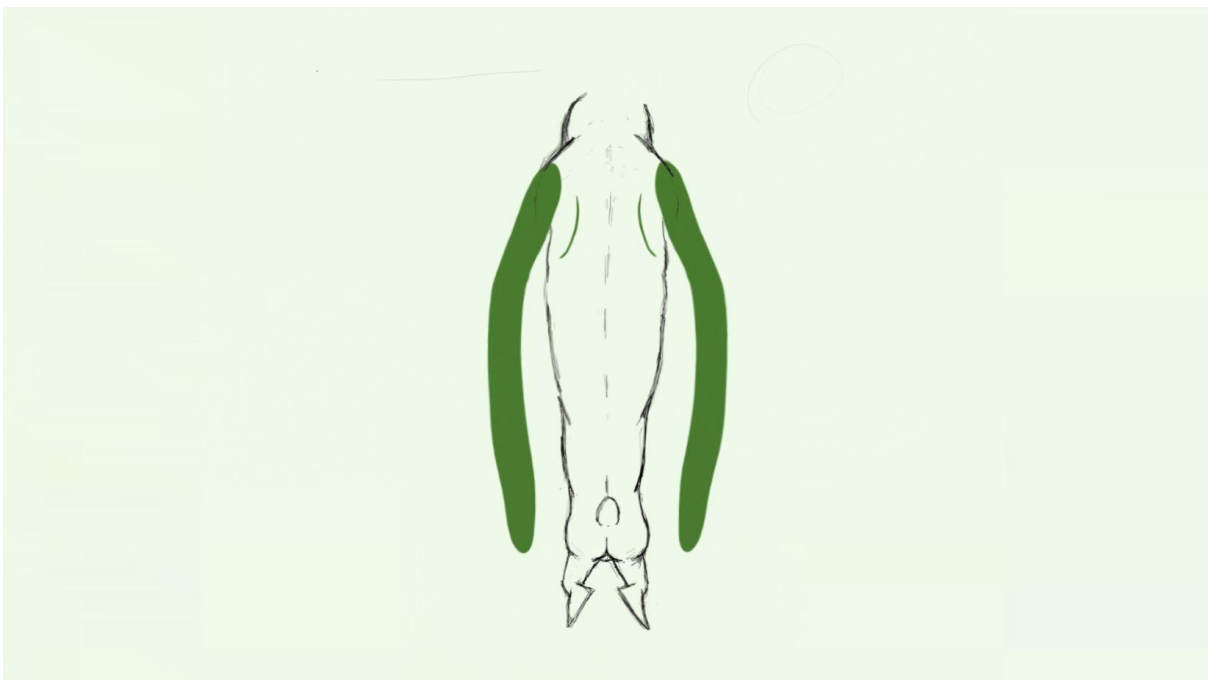
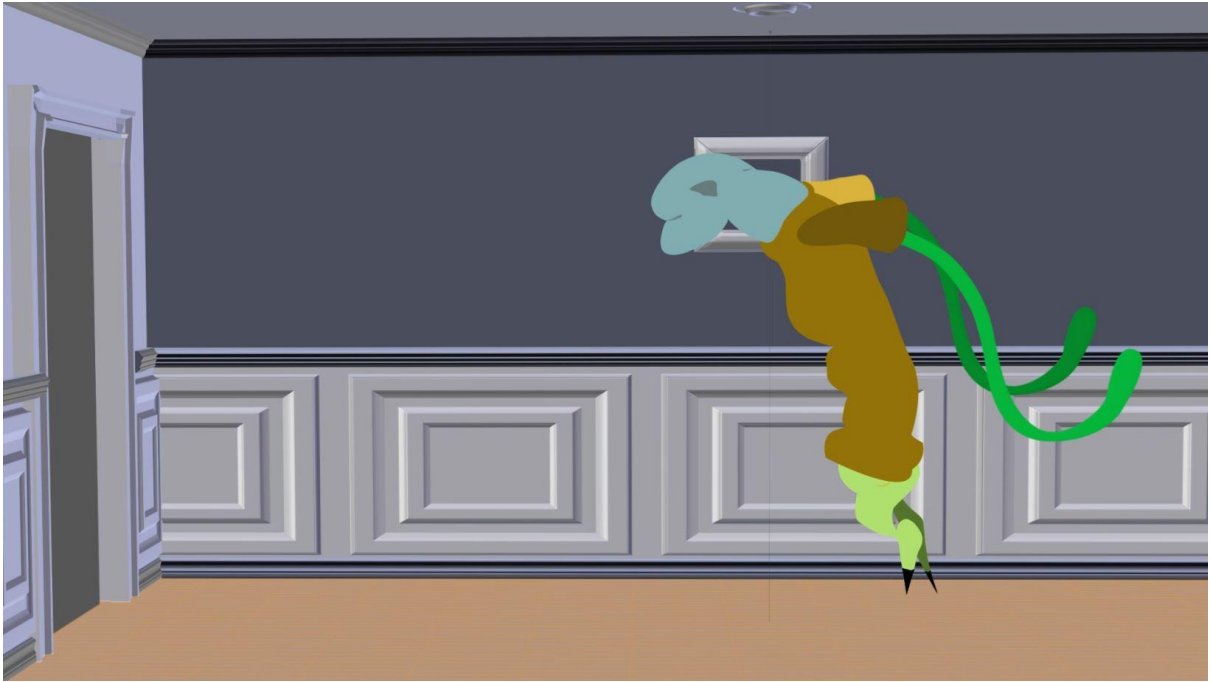
3) TOCINO

Tocino es el título de una carpeta abierta en 2018 para alojar una serie de *tests* de animación creados durante estos últimos años. Todos mantienen como modelo de pruebas un perro antropomorfo. Tras la aplicación de distintos patrones de movimiento sobre el modelo, este acabó adquiriendo identidad propia. Sus brazos alargados pendulean y se arrastran al pesado ritmo de sus desproporcionadas extremidades. En ocasiones, atravesará largos pasillos caminando lento; otras, liberará sus extremidades para girar y volar de forma mágica.

Dado que *Delirio bélico e impostura* reutiliza buena parte del material generado en estos *tests* de animación para construir el *alter ego* del soldado protagonista, se ampliará la información sobre la técnica en el apartado tercero de esta memoria.



Pruebas de animación en *Tocino*



Pruebas de animación en *Tocino*

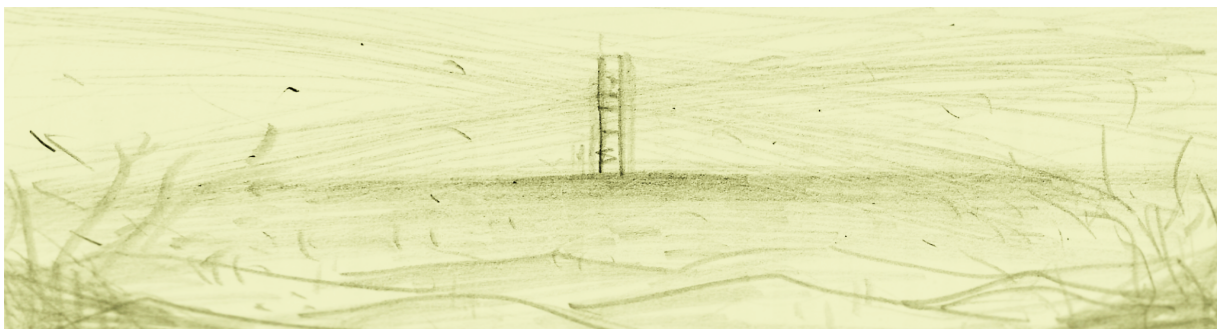
3.- INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

La separación del desarrollo plástico y el teórico-conceptual, aunque en términos estrictos indisociables, atiende aquí a una cuestión didáctica marcada por el cuerpo académico. Dicho esto, el proceso de experimentación y desarrollo plástico recogido en las siguientes páginas se encuentra dividido en las tres fases propias de la realización de un cortometraje convencional: preproducción, producción y postproducción. Sin embargo, también forman parte del proyecto diversos incidentes metodológicos que vulneran las exigencias del modelo que la industria cinematográfica aplica, resultando en algunos casos en estrategias estilísticas. Es por ello que en los siguientes apartados se busca conciliar la exposición técnica del proceso con el relato sobre la gestión experimental de recursos.

1) PREPRODUCCIÓN

Esta primera fase abarca desde la elaboración de los primeros bocetos y *tests* de grabación hasta la creación del *storyboard* utilizado en fases posteriores para la realización del corto.

Los primeros pasos hacia el planteamiento general consisten en la reflexión visual sobre el lugar común que supone el símbolo de la escalera, proceso que resulta en la hiperbolización del objeto en la ficción del corto. Dentro de esta parece adquirir las dimensiones de una estructura arquitectónica de grandes proporciones. En adelante, la descomunal escalera de mano ficticia será referida como La Escalera con el objetivo de evidenciar el enfoque institucional que reclama para sí su expresión arquitectónica y acercarse estéticamente al concepto del Macguffin de Hitchcock.

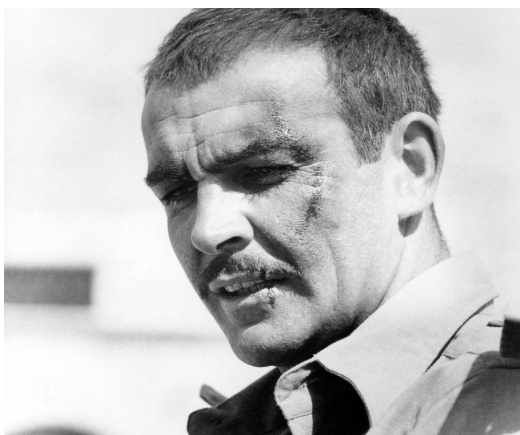


Primer boceto de La Escalera



Un boceto digital realizado sobre la primera prueba fotográfica del proyecto

Al tiempo que La Escalera se torna en el eje central de un guión literario todavía por escribir, se hace necesaria la presencia de una figura humana que gire en torno a ella. Y en la deriva bélica plasmada en el borrador, este personaje aparece como un soldado inspirado superficialmente por el memorable Joe Roberts (Sean Connery), protagonista de *La colina* (Lumet, 1965). Además, el filme resulta clave en el enfoque de La Escalera como la condensación de las pesadillas e ideales del militar esbozado. En *La colina*, es el montículo de arena al cual se enfrentan a modo de castigo los presos, el objeto que posee esa poderosa aura autoritaria con su extraña apariencia de escultura “Land Art bélica”.

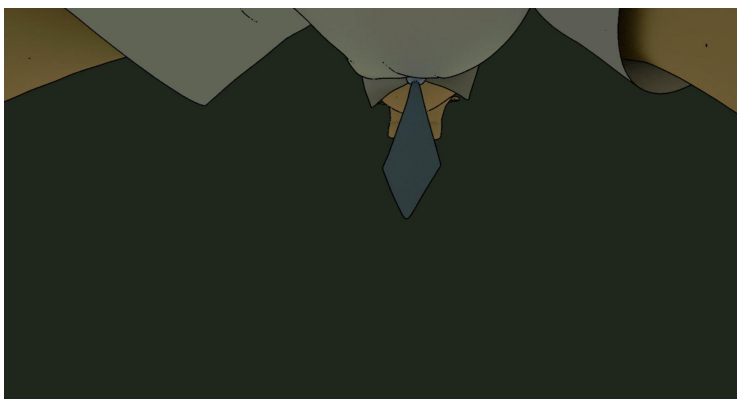




Thumbnails basados en *La colina* (Lumet, 1965)

En esta primera etapa de preproducción, el personaje del soldado se desarrolla dentro de una línea narrativa paralela a otra construida a base de fragmentos animados, es decir, por un lado está el soldado y por otro, su *alter ego* animado. El material empleado para el personaje animado proviene de *Tocino* (2017-2021), proyecto recogido en *Trabajos previos*. La conversación entre la imagen en vídeo y la animada, tiene como consecuencia la adaptación y ampliación de la última.

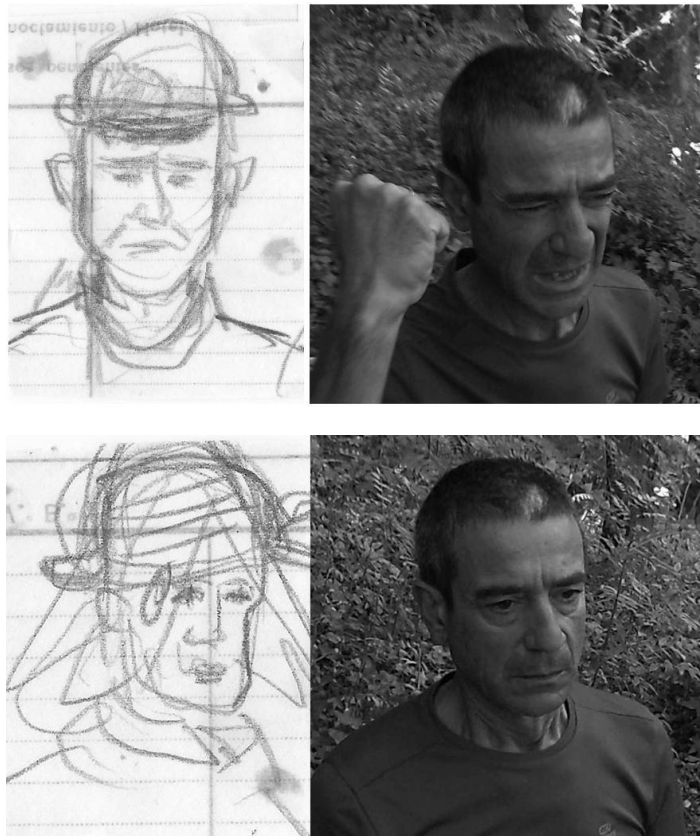
Para llevar a cabo la animación se fusionaron técnicas de animación 2D tradicional, 2D digital y 3D. Este *modus operandi* rinde homenaje a los modelos de transición a la era digital implementados por los grandes estudios de animación japonesa a partir de la década de los ochenta y que en algunos casos se han mantenido hasta la actualidad. El objetivo de la superposición de distintos modos de trabajo responde a la necesidad de acortar los tiempos de producción a la par que se conserva la organicidad de los procesos tradicionales, caracterizados por una impronta plagada de irregularidades, que paradójicamente hoy día se encargan de imitar complejos *softwares* de procesamiento de imágenes.



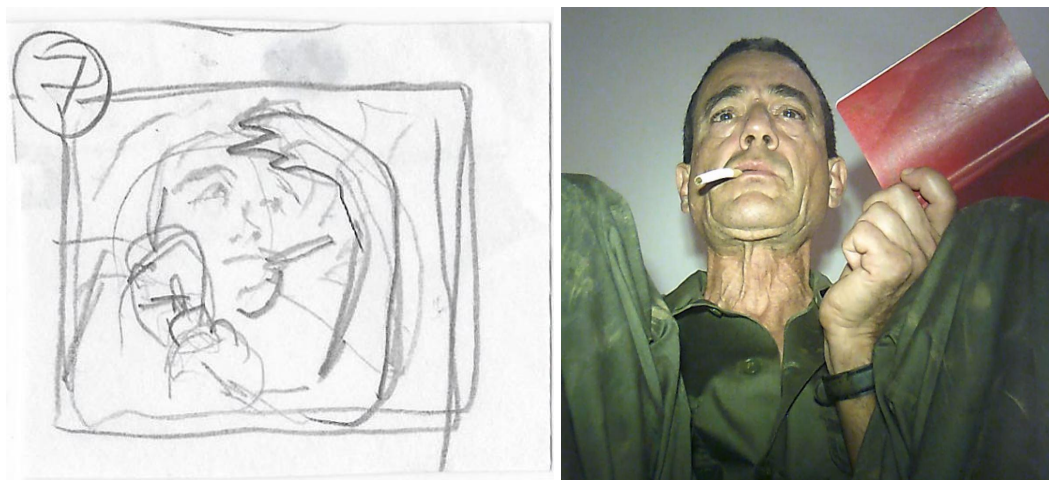
Puede observarse:
en primer lugar, animación 3D mediante un modelo original controlado por un sencillo sistema de articulaciones; en segundo lugar, animación 2D vectorial con el modelo 3D como guía; y en tercer lugar animación 2D por fotogramas para la creación de pliegues e irregularidades en el movimiento de las distintas partes.

Fusión de técnicas 2D digitales y 3D

El proyecto filmico adquiere mayor definición una vez asegurada la interpretación de Juan Peñuela para desempeñar el papel de militar. El diseño de personaje cuenta por fin con una complexión física determinada y las primeras pruebas de grabación se orientan a la búsqueda de expresiones faciales, posturas y diversas indumentarias militares acordes con los recursos performativos del actor.



Diseños de personaje basados en Juan Peñuela



Thumbnail y primera caracterización

Los preliminares de la preproducción concluyen con la búsqueda de un espacio físico al que se deberá el actor durante seis meses. En este caso, la localización viene determinada por el vestuario, directa referencia al uniforme militar norteamericano empleado durante la Guerra de Vietnam (1955-1975) y ampliamente popularizado por producciones occidentales del tamaño de *El cazador* (Cimino, 1978), *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), *La escalera de Jacob* (Lyne, 1990) o *Platoon* (Stone, 2002). A la indumentaria finalmente elegida le corresponde un entorno similar al de las selvas del sudeste asiático retratadas en los filmes mencionados. Dado que el presupuesto obliga a que la producción sea desarrollada a nivel local, finalmente se establece como enclave único para el rodaje el antiguo vivero del Paseo del Pan Triste (Torremolinos, Málaga). La variada vegetación de la zona, que ha crecido de forma descontrolada, evoca a la perfección la atmósfera de la selva tropical.



Antiguo vivero del Paseo del Pan Triste (Torremolinos, Málaga)

Conviene ahora detallar el tipo de cámara que se utiliza desde los primeros tests de grabación, una Braun Jumper II, dispositivo compacto, ligero y resistente, parecida a las famosas GoPro. Partiendo de una mediocre resolución de 1280 x 720p, el resto de especificaciones redundan en una calidad de imagen que evidencia la gama baja del producto. Sin embargo, el ruido digital de la imagen sorprende por la calidez que aporta a grabaciones que resultarían anodinas de ser realizadas con cámaras con mejores prestaciones.

En esta parte es importante determinar el papel decisivo que juega la baja resolución en el proyecto. Cumple dos funciones principales: definir la línea narrativa del soldado frente a la línea animada y relacionar aspectos formales que evidencian una construcción de sentido

híbrida entre cine y videoarte. De hecho, la aberración natural del pixel será incluso potenciada en postproducción, donde la imagen ampliada digitalmente en determinados momentos intensifica la sensación de escrutinio de la selva sobre el protagonista.



Un boceto digital realizado sobre la primera prueba fotográfica del proyecto

Otra clave narrativa directamente relacionada con las especificaciones de la cámara ya planteada desde el comienzo, es la cuestión de la relación de aspecto 4:3. La cámara tiene una opción de vídeo en formato 16:9, sí, pero la realidad es que dicha resolución la consigue a costa de reescalar la imagen original en 4:3, lo que convierte esta última relación de aspecto en la más nítida que puede ofrecer el dispositivo. Los fragmentos animados (a 16:9) y los de imagen-vídeo (a 4:3) entran así en una dinámica disruptiva a nivel argumental y de montaje que enriquece la comprensión del estado mental del militar.

La introducción de la videoperformance como hecho narrativo dentro del proyecto, también es consecuencia inmediata de la baja calidad y formato de los primeros tests de grabación obtenidos con la cámara compacta: fácilmente recuerdan a la factura de vídeo de obras como *Setting a Good Corner* (Nauman, 1999). Cabe apuntar sin más el potencial tóxico del carácter nostálgico de estas imágenes.

Los siguientes esquemas compositivos ilustran una posible videoperformance donde la prioridad del *performer* (Juan Peñuela) fuera ascender verticalmente a través de una sucesión escalonada de hileras de documentos de texto.



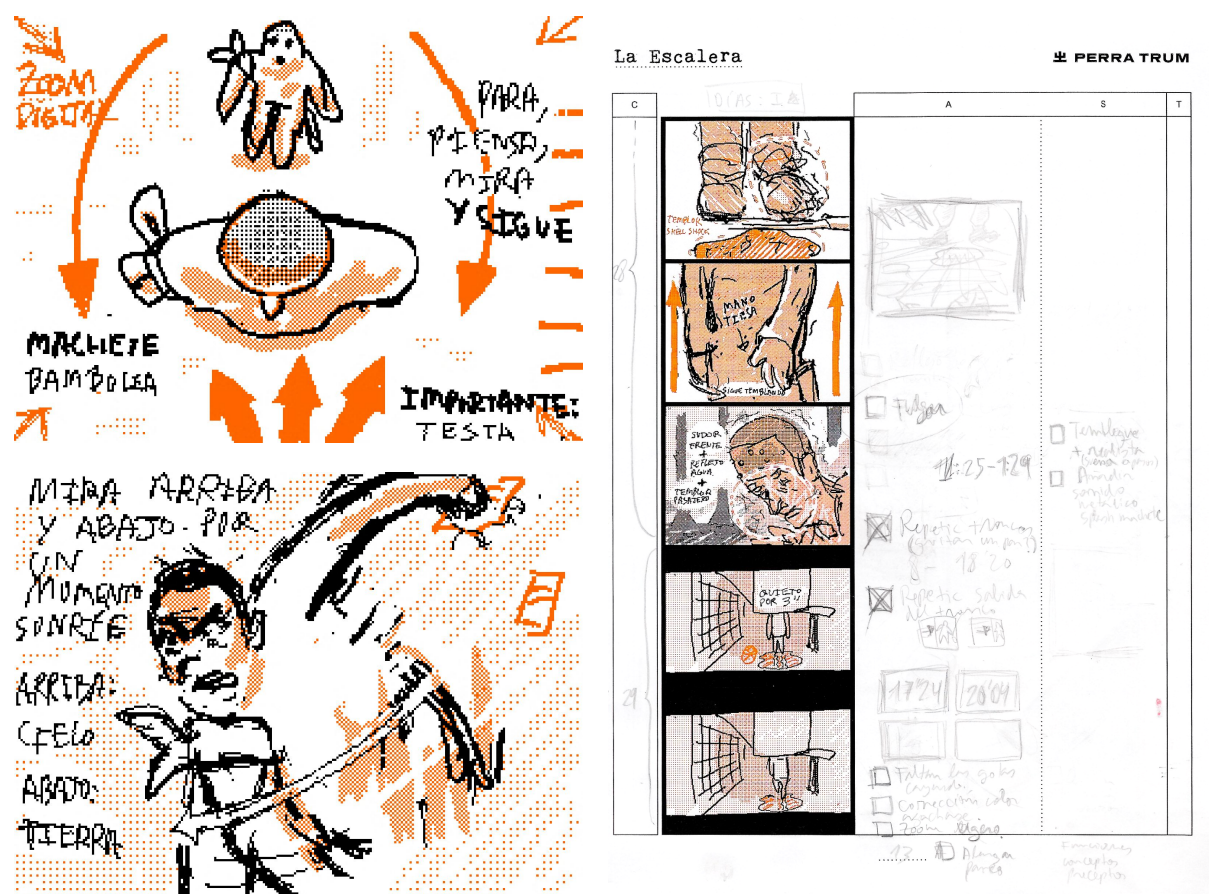
Fotomontaje de posible videoperformance



Esquemas compositivos para posible videoperformance

Por último, dentro de la preproducción resta hablar de la confección del guión gráfico o *storyboard*, que en este caso suple al guión literario y técnico. He aquí una de las principales vulneraciones de la correcta metodología cinematográfica. Dado que ni el soldado ni su *alter ego* animado emiten palabra alguna, el borrador del guión literario acabó recogiendo indicaciones generales sobre la acción, que más tarde serían añadidas a las ilustraciones del *storyboard*. También se le sumaron las indicaciones técnicas en relación a los movimientos de cámara, la iluminación, la duración de los planos, anotaciones acerca de la actuación y pautas relativas a la sonorización de las escenas.

Las ilustraciones contenidas en el *storyboard* fueron realizadas con el primitivo *software* de animación Flipnote Studio, una aplicación diseñada exclusivamente para las populares consolas portátiles Nintendo DSi. La sencilla interfaz del programa evita caer en perfeccionismos, lo que ha favorecido la secuenciación de las ideas y aportado uniformidad a la identidad gráfica de las indicaciones. Una vez completada la totalidad del guión gráfico dentro de la consola, las ilustraciones fueron exportadas y maquetadas sobre una plantilla de *storyboard* adaptación de un formato popular en la industria de la animación japonesa.

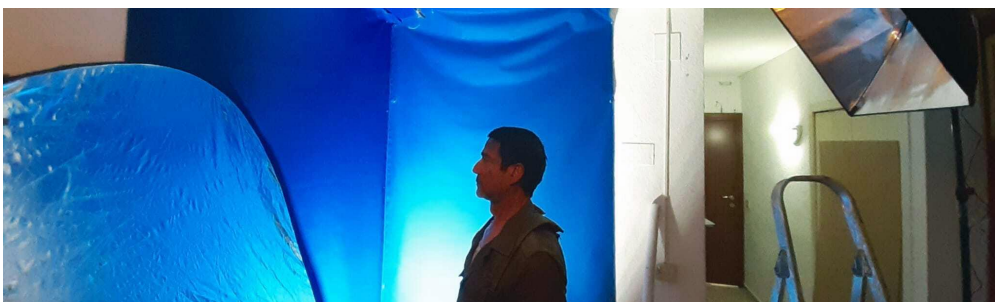


Ilustraciones individuales y *storyboard* maquetado

Finalmente, las ilustraciones realizadas en la consola acabarían independizándose como obra plástica bajo el título de *Me convertiré en rodaje*. Recogida en el *Anexo*, esta serie de dibujos evidencia una recreación gráfica que extralimita la mera ilustración de la composición del plano o la información técnica. *Me convertiré en rodaje* plasma el gusto por el gesto del dibujo digital sin compromisos y la combinación disonante de texto manuscrito e imagen. Sí se mantiene el paralelismo entre el soldado y su yo animado, ambos reunidos en esta ocasión por el mismo lenguaje.

2) PRODUCCIÓN

El rodaje en el antiguo vivero del Paseo del Pan Triste tuvo lugar en veintiséis jornadas separadas, comenzando el 23/12/2020 y concluyendo el 30/05/2021. Las condiciones lumínicas de las tomas requeridas acabaron estableciendo un horario de grabación de 9:00 a 16:00 horas durante la primera mitad de la producción y de 13:00 a 20:00 horas durante la segunda. Las condiciones climáticas del invierno hicieron poco provechosas un buen número de las sesiones debido a la falta de luminosidad por nubes. Como consecuencia, algunas de las jornadas tuvieron lugar en interior, donde se utilizarían focos y cromas para suplir la falta de condiciones lumínicas óptimas o la ausencia de una localización en la que grabar sin arriesgar la integridad física del actor.



Comparación del rodaje en interior y exterior

La COVID-19 limitó la producción a una relación exclusiva de realizador-actor. Así, el transporte de Distrito Centro a la localización en Torremolinos tomaría un solo vehículo particular en el que también serían portados los siguientes aparejos de rodaje: la cámara compacta Braun Jumper II con su respectiva carcasa sumergible; un trípode convencional; tres focos portátiles deportivos y uno fotográfico con batería autónoma; un reflector; un ordenador portátil; una pértiga; una escalera de mano; y una caja de herramientas básica. Asimismo, habrían de ser incluidos repuestos para el vestuario, maquillaje básico y materiales para hacer anotaciones o corregir el *storyboard*. El prolongado número de horas (como en todo rodaje) haría indispensables algunos víveres para consumir en los recesos entre toma y toma.

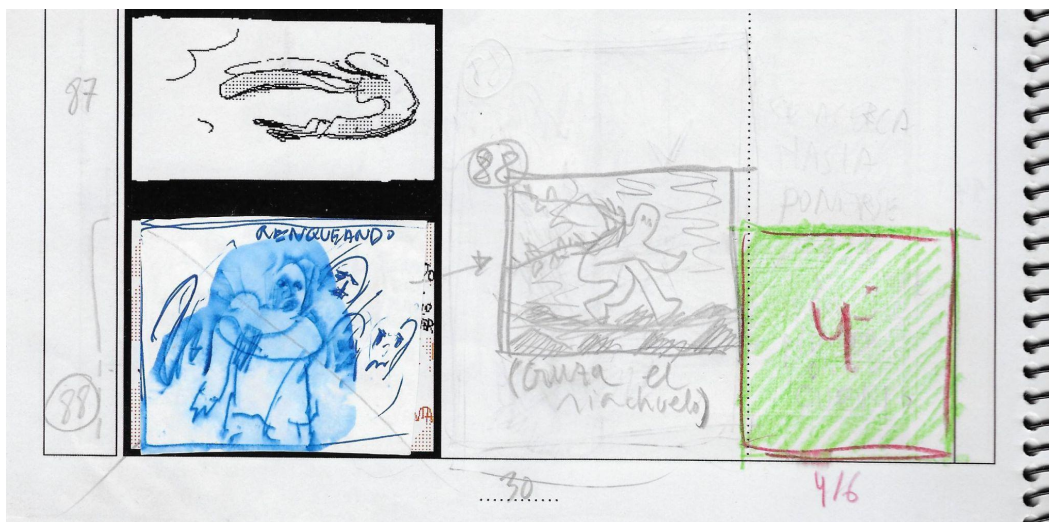
El vestuario no llegaría a ser completado hasta el cuarto día de producción. A falta del mismo, el tiempo de rodaje sería dedicado a la ambientación de algunas escenas y la grabación de tomas en las que no fuera necesaria la presencia de Juan Peñuela, así como recopilación de material fotográfico para su posterior utilización en la elaboración de fotomontajes y fondos animados.



El uniforme completo consta de camisa y pantalones, un par de botas y una trinchera auténticas además de vendaje en el brazo derecho. Las bajas temperaturas del invierno hicieron indispensables camisa y pantalones térmicos. Junto con catalejo, petaca y reloj analógico como accesorios, el sencillo uniforme solo requiere maquillaje básico para emular el desgaste de su supuesto uso en el campo de batalla. El maquillaje que cierra la caracterización definitiva del personaje comprendería: la aplicación de tinte castaño oscuro al actor; la simulación de exposición facial al sol; heridas repartidas por cuello, cara y brazos; el mencionado deterioro de las prendas; y la recreación de gangrena en el brazo derecho.

Varios fueron los obstáculos que dificultaron el desarrollo de la fase de producción. En primer lugar, la declaración del cierre de los municipios como medida contra la COVID-19 supuso la restricción de la movilidad en pleno rodaje. En consecuencia, el calendario de grabación se vio alterado, lo que obligó a reutilizar planos descartados y comenzar con otras actividades pertenecientes a la postproducción.

En segundo lugar, la precariedad de los aparejos de grabación y la falta de un equipo técnico condujo a la revisión *in situ* del *storyboard* para adaptar escenas complejas a la falta de asistencia durante el rodaje. Como resultado, la simplificación de los movimientos de cámara y la reducción del número de focos no estáticos fueron los principales recursos técnicos a reconsiderar en la planificación general de la mayoría de jornadas.



Doble corrección *in situ* del storyboard

Por último, la exigencias de aquellas escenas que tienen lugar al atardecer (en la ficción) limitaron las horas de luz disponibles a una franja horaria bastante ajustada. En algunos casos la precaria luz natural que conseguía penetrar a través de la cúpula vegetal, debía ser reforzada, cuando no simulada, por los focos y el reflector aunados.

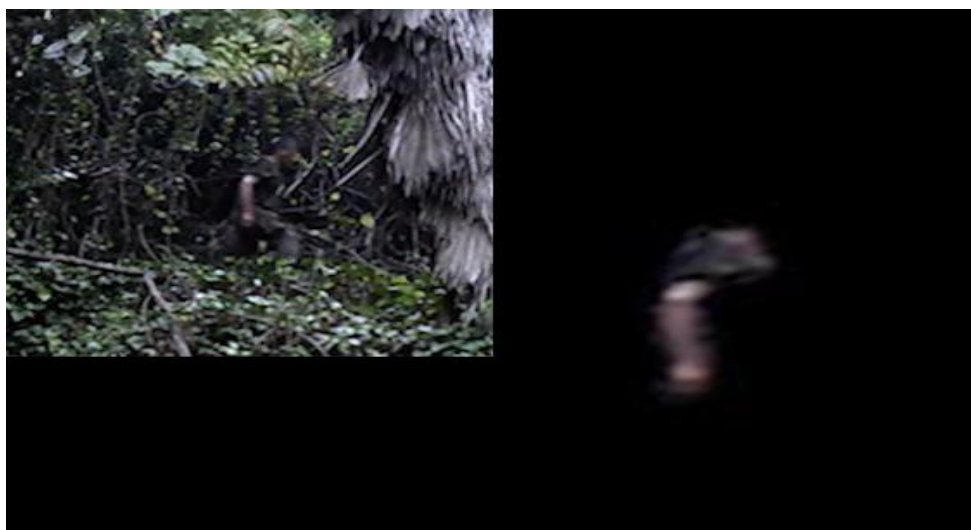
Repasados los contratiempos y asperezas del rodaje, es necesario atender a la realización en sí. A rasgos generales la ejecución es sencilla: predominan los planos estáticos, sin zoom nativo y movimientos de cámara contenidos, basados en *paneos* descriptivos o *travellings* poco sofisticados (llevados a cabo mediante el uso de pértiga). Los tiempos de grabación fluctúan, pero determinados pasajes cercanos al intercambio cine-videoarte exigen tiempos lentos.

El encuadre de los planos pasa de la predominancia de los conjuntos y generales a los medios cortos y detalles para hacer notoria la presencia de las diversas manifestaciones de la selva. Dentro de ellos, a nivel compositivo destaca una preferencia poco sana por la simetría, si bien la postproducción, que acarrea el 90% de la labor compositiva, la suaviza considerablemente.

La angulación de la cámara acompaña a los planos estáticos con una elección moderada de la posición respecto al sujeto, “comportamiento” manufacturado con el objetivo de subvertir las expectativas en aquellos momentos donde el soldado parece adaptarse al entorno. Si la intención inicial era establecer tres actos de cámara como sucede en *12 hombres sin piedad* (Lumet, 1957), donde la cámara transita de una elevada a otra baja, el devenir de la grabación daría lugar casi a la operación opuesta.

3) POSTPRODUCCIÓN

El desbordante papel protagonista de las técnicas de animación, fotomontaje y simulación evocan directamente las aseveraciones de Lev Manovich (2001) sobre el advenimiento de una imagen digital autorreferencial y desvinculante. La siguiente captura muestra un brazo simulado que eclipsa a su referente, un brazo que actúa como si estuviera incapacitado por las heridas del soldado, pero que, sin embargo, se ve obligado en esta ocasión a abandonar la actuación debido a un traspie del actor, quien obviamente lo utiliza para evitar la caída.



Simulación de un brazo para ocultar un traspie del actor

La inclusión de los fragmentos provenientes de *Tocino*, supuso una labor extra de animación para dotarla del contexto narrativo del que carecía en un principio. Ahora, el personaje animado debía asumir en paralelo el mismo rol que el soldado.

La labor de edición se entremezcla con la de retoque cromático y adición de efectos especiales en busca de la continuidad visual que impone la narración. La precariedad de la luz natural comentada juega un papel importante en el volumen de técnicas mixtas superpuestas. El resultado es una sencilla estructura de gradación cromática dividida según los actos del argumento. El viraje cromático tiene su máxima recreación en el plano de mayor duración, donde el soldado trata de ascender por una escalera de documentos mientras el sol comienza a ocultarse.



Viraje cromático en el plano de mayor duración

Las limitaciones técnicas para la captura de sonido en directo y la ausencia de diálogo apuntaban a la grabación en estudio como solución más eficaz. La mayor parte de efectos de sonido fueron obtenidos de bancos gratuitos bajo la categoría de *Creative Commons Zero*, es decir, sonidos pertenecientes al dominio público.

El doblaje y adaptación de las voces es el trabajo de sonido elegido como contrapunto irónico, más allá del contenido de las palabras, de los complacientes ritmos narrativos del silencio, la selva y las interferencias de radio.

4.- INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

El título del corto, *La Escalera*, revela la concepción de este objeto físico (una escalera de mano) como el motivo visual y conceptual clave en la génesis del mismo. No obstante, es preciso aclarar que la visión de la escalera de mano ofrecida en la ficción del proyecto resulta un tanto particular. Presenta la apariencia de una obra arquitectónica de gran escala situada en la distancia, un vacío negro en el horizonte. Tal imagen encuentra su base en la pieza homónima comentada con anterioridad en el apartado de *Trabajos previos*.



Miniatura de una escalera de mano en la pieza de videoarte *La Escalera* (2020)

Resulta decisivo en la confección del aparato estético de la escalera de mano la influencia del cortometraje de John Smith (1987) titulado *The Black Tower*. En él, la relación entre la imagen de una oscura torre plantada en mitad de la ciudad y las “impresiones” del narrador respecto de la misma, empuja al espectador a ser incómodamente consciente de la suspensión de la incredulidad a la que lo somete el montaje audiovisual (Hamlyn, 2002, pp. 48-49). De un modo similar, ese margen teórico y plástico con el que juega el artista británico pretende albergarlo en este proyecto la visión de la escalera de mano de proporciones titánicas, en cuya desmesura se evidencia una distancia irónica con el manido símbolo.



John Smith (1987), *The Black Tower*

A medida que se va perfilando la definición audiovisual de La Escalera, tiene lugar un estudio exhaustivo del cine de género bélico, comenzando con la película *Senderos de gloria* (Kubrick, 1956), cuya realización obliga a público y crítica a replantearse todo un corpus de obras de corte bélico precisamente a través de la ampliación del enfoque antibelicista. Como apunta Finol (2017, p. 72), el género comentado cobra versatilidad en manos del realizador, quien al abarcar dilemas éticos y morales transversales a la mayoría de grandes obras del cine y la producción artística en general, retorna a la cruda guerra con personajes y acontecimientos enriquecidos conceptualmente. Así pues pretende funcionar la premisa bélica como vehículo de la obra que comienza a fraguarse pasado el arranque de la fase de preproducción.

Por otro lado, la caracterización del militar entregado a la causa de La Escalera, encuentra su origen en el *Nuevo Tipo*, la línea pictórica marcada por Baselitz en 1965 a partir de la adaptación de la figura de rebeldes y pastores a un formato serial donde retrata personajes confusos. Por un lado, los hombres que muestra parecen más bien monumentos vivientes debido a las hiperbólicas dimensiones de sus torsos, brazos y piernas, siempre en contraste con una testa proporcionalmente ridícula (Franzke, 1989, pp. 67-71). Por otro lado, la monumentalidad les es negada precisamente por lo patético de su actitud y apariencia: vestimentas raídas; multitud de detalles extraños tales como pinceles, miniaturas o animales; expresiones corporales contradictorias en relación con la rotundidad de la composición, etc.



Rebeldes y pastores adaptados por Baselitz



Influencia directa de los héroes patéticos de Baselitz en la caracterización del militar

La canción *Bravo* (1967) de la cantante francófona Jacqueline Taïeb, suma a la construcción del retrato ambiguo del soldado. Una melodía con un tema triunfal y frases intermedias descarnadas acompañan la letra de una canción que habla de un ser a medio camino entre un héroe y un fracaso sentimental, la víctima y el criminal, alguien relevante y un “don nadie”... Sobre un perfil similar, el protagonista de *La Escalera* consigue realzar los rasgos distintivos de su apariencia, tales como la herida del brazo o los tics que lo acucian debido a las secuelas del TEPT (trastorno de estrés postraumático), sin abandonar su condición de *soldado universal*. De hecho, la marca física ayuda a señalarlo de forma aséptica como recipiente de una imagen cada vez más alejada del bueno de Joe Roberts.

5.- CRONOGRAMA

2020	...	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Preproducción		×	×	×	×	×
Producción						×
Postproducción						

2020	...	Ene	Feb	Mar	Abr	May
Preproducción						
Producción		×	×	×	×	
Postproducción			×	×	×	×

6.- PRESUPUESTO

CONCEPTO	PRECIO € (aprox.)
Aparejos rodaje	122,97
Vestuario y maquillaje	144,45
Ambientación	39,28
Transporte (total)	80
Varios producción	133,18
Impresión obra	40

TOTAL: 559,88

7.- FUENTES

ARTÍCULOS y LIBROS

Escoffier, S. J. M. (2021). Ontología del cine digital: la muerte del cine y la apertura a un cine menor. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 48(55), 171–189.

<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2021.165686>

Finol, L. (2017). El sentimiento del absurdo en el cine bélico de Stanley Kubrick. *FUERA DE CAMPO*. <http://www.uartes.edu.ec/fueradecampo/wp-content/uploads/2017/06/FDC04-Fuera-deCampo.pdf#page=66>

Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra editora.

Franzke, A., Quinn, E., Britt, D. (1989). *Georg Baselitz*. Prestel.

Hamlyn, N. (2002). John Smith's Local Locations. *John Smith: Film and Video Works 1971*, 44. <http://johnsmithfilms.com/wp-content/uploads/2013/11/John-Smiths-Local-Locations.-Nicky-Hamlyn.pdf>

Manovich, L. (2001). ¿Qué es el cine digital?. *Proyectos e ideas*, №5. <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

Rodríguez, H. J. (1997). Entre la celda y la muerte. *Banda aparte*, (6), 10-16. <http://hdl.handle.net/10251/42198>

Rotterdam, E. D., & Weber, R. P. (2016). *Elogio de la locura (Clásicos)* (1.ª ed.). Océano exprés.

PELÍCULAS y VÍDEOS

Cimino, M. (Director). (1978). *The Deer Hunter* [Película; película]. EMI Films.

Coppola, F. F. (Director). (1979). *Apocalypse Now* [Película; película]. Zoetrope Studios.

Kubrick, S. (Director). (1957). *Paths of Glory* [Película; película]. Bryna Productions.

Lumet, S. (Director). (1965). *The Hill* [Película; película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Lumet, S. (Director). (1957). *12 hombres sin piedad* [Película; película]. Orion-Nova Productions.

Lumet, S. (Director). (1965). *The Hill* [Película; película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Lyne, A. (Director). (1990). *La escalera de Jacob* [Película; película]. Carolco Pictures.

Nauman, B. (Director). (1990). *Setting a Good Corner* [Videoarte; vídeo].

Porter, L. (Directora). (2000). *Solo de tambor* [Videoarte; vídeo]. Lory Horsley.

Smith, J. (Director). (2005). *The Black Tower* [Película; película]. Arts Council of Great Britain

Stone, O. (Director). (2002). *Platoon* [Película; película]. Hemdale Film Corporation.

Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película; vídeo]. Mosfilm.

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

Welles, O. (Director). (1958). *Touch of Evil* [Película; película]. Universal Pictures.

OTROS

Taïeb, J. (1967). Bravo [Canción]. En *Jacqueline Taïeb*. Impact.

8.- FICHAS TÉCNICAS



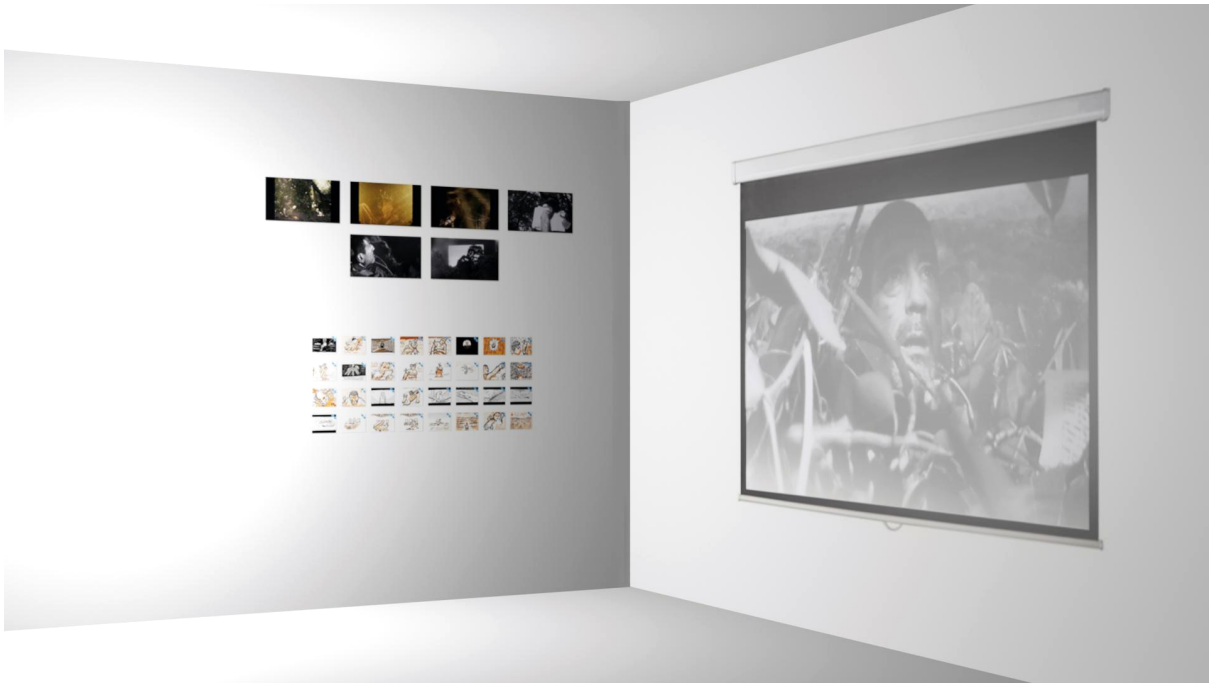
Título: La Escalera

Año: 2021

Duración: 15 min.

Formato: Vídeo digital 1080p, 16:9, color, sonido

Enlace: [Enlace al cortometraje](#)



Título: Me convertiré en rodaje

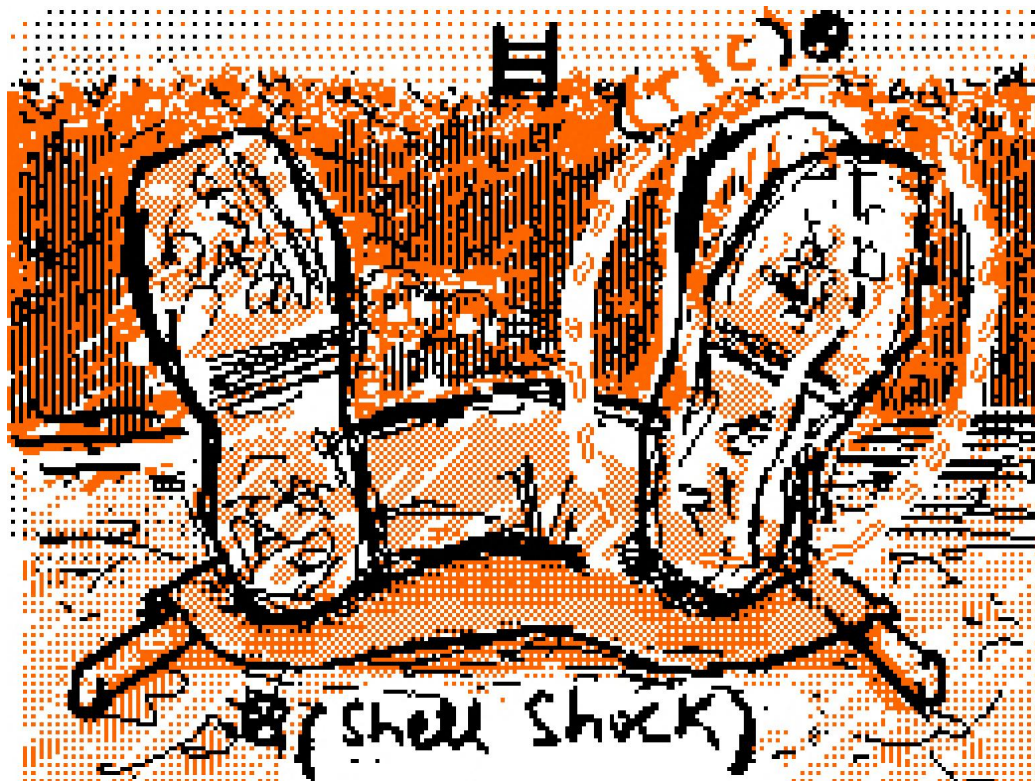
Año: 2021

Soporte: Impresión color sobre Epson Matte Paper Heavy Weight

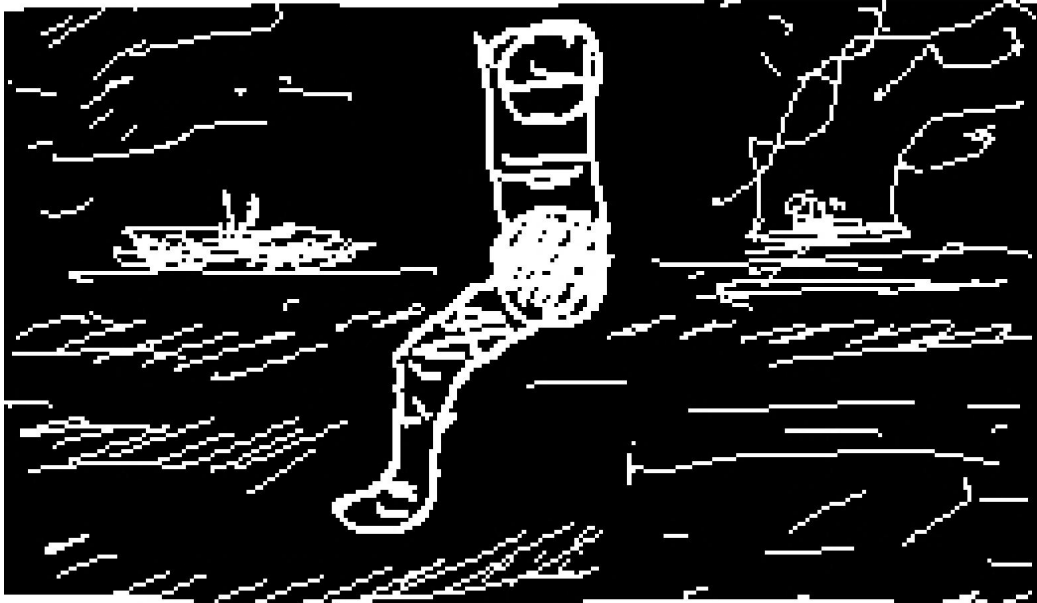
Serie de 43 dibujos de 9,8 x 13,1 cm c/u



Nº1 - Me convertiré en rodaje



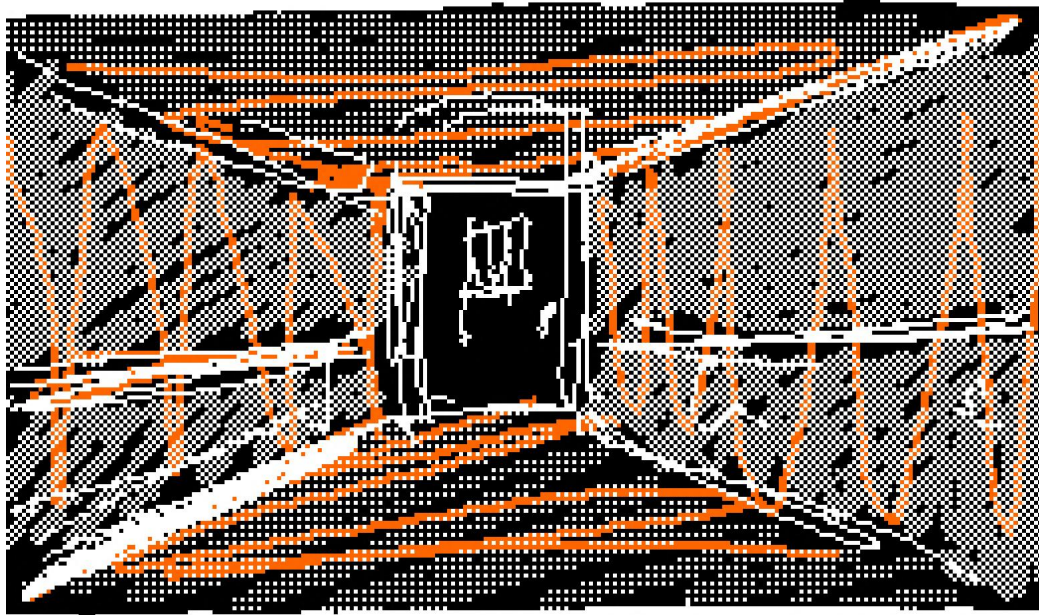
Nº2 - Me convertiré en rodaje



Nº3 - *Me convertiré en rodaje*



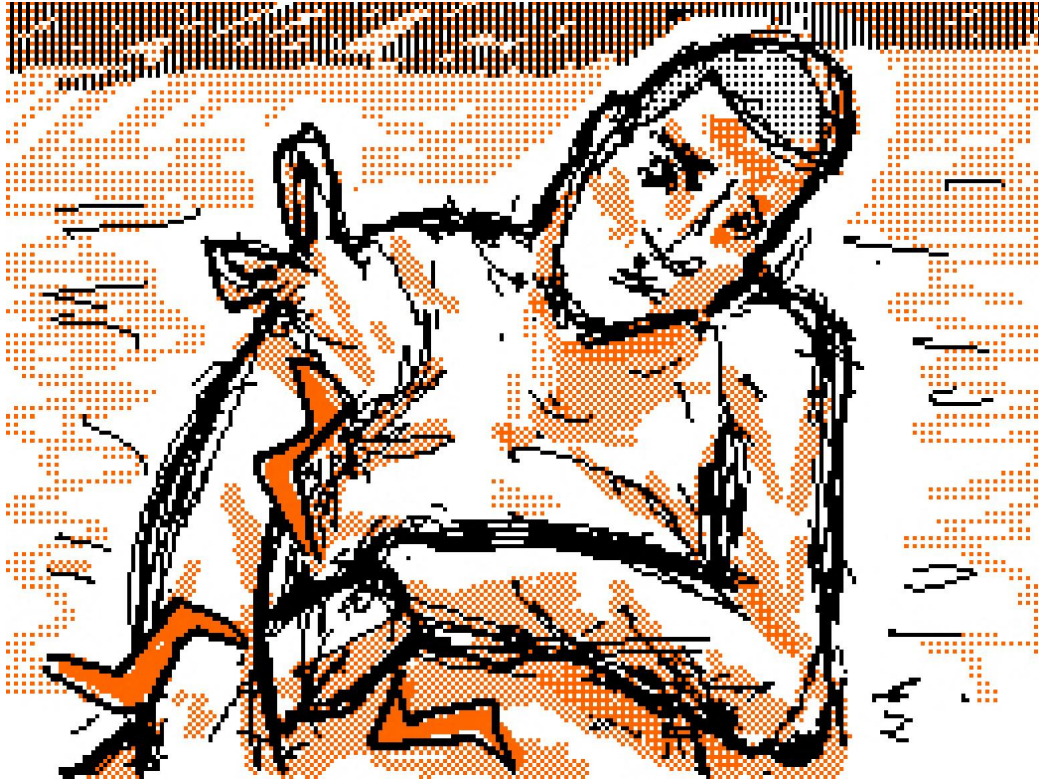
Nº4 - *Me convertiré en rodaje*



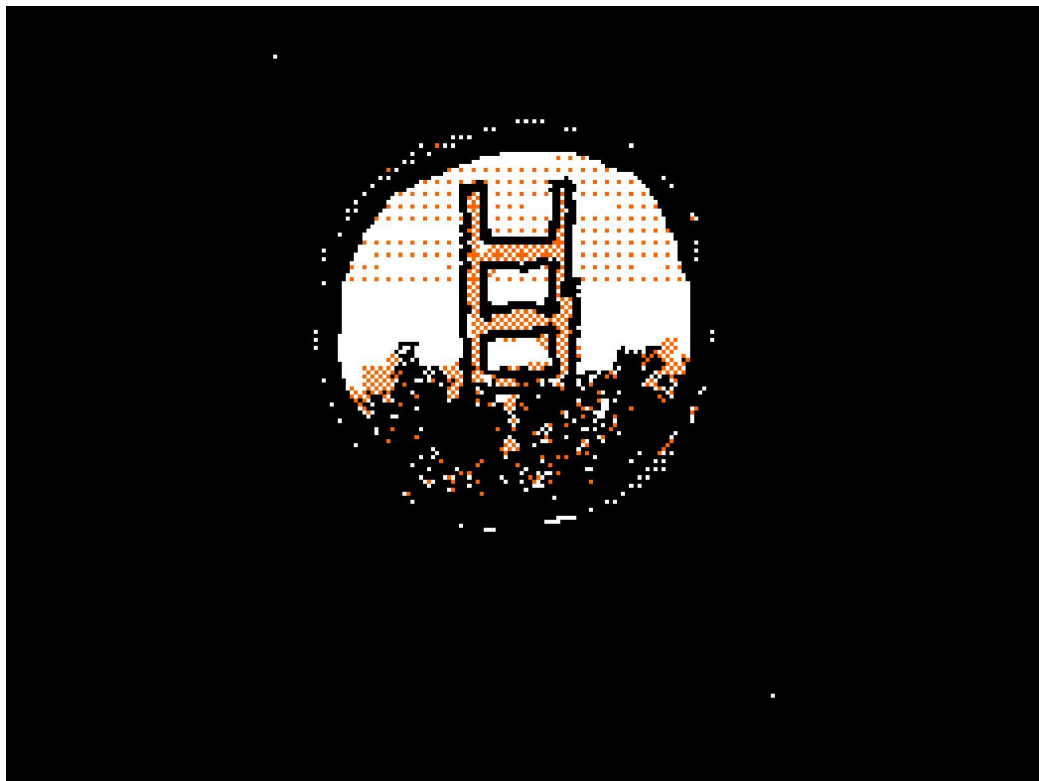
Nº5 - *Me convertiré en rodaje*



Nº6 - *Me convertiré en rodaje*



Nº7 - *Me convertiré en rodaje*



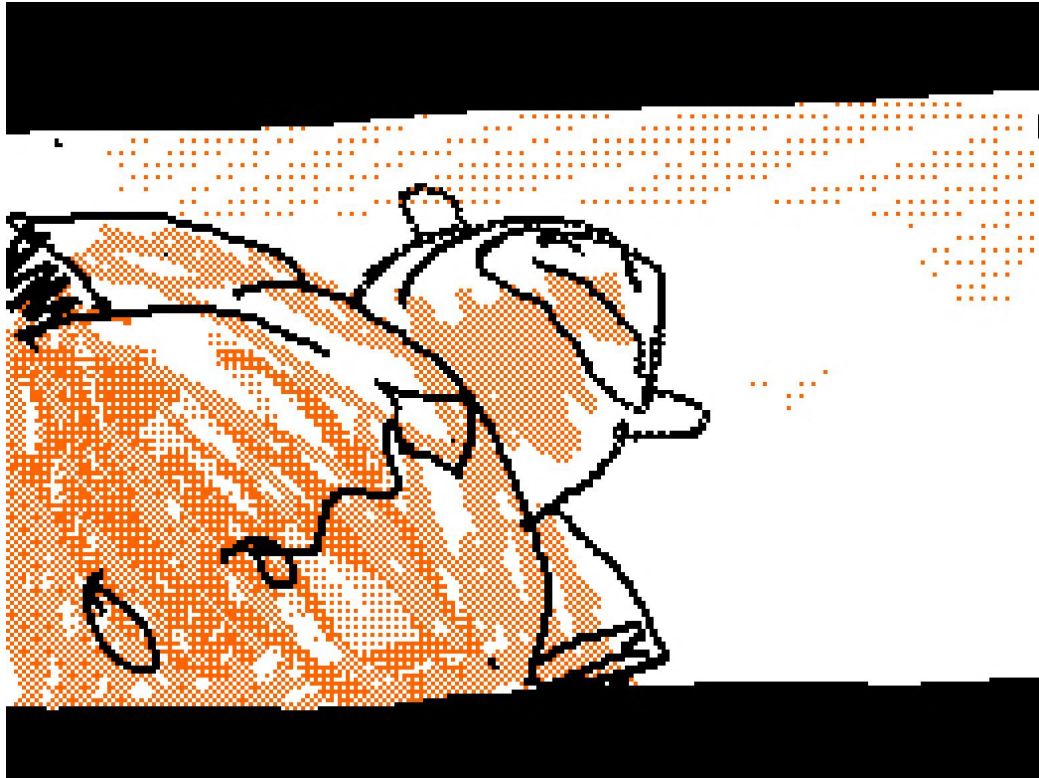
Nº8 - *Me convertiré en rodaje*



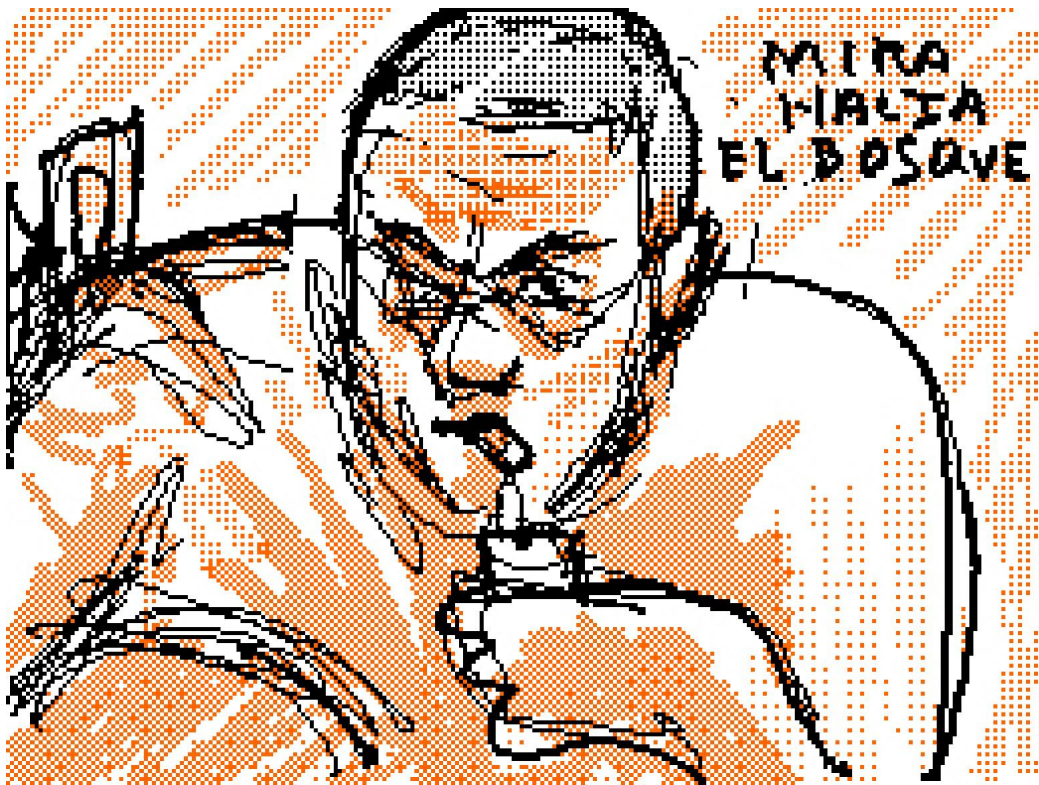
Nº9 - *Me convertiré en rodaje*



Nº10 - *Me convertiré en rodaje*



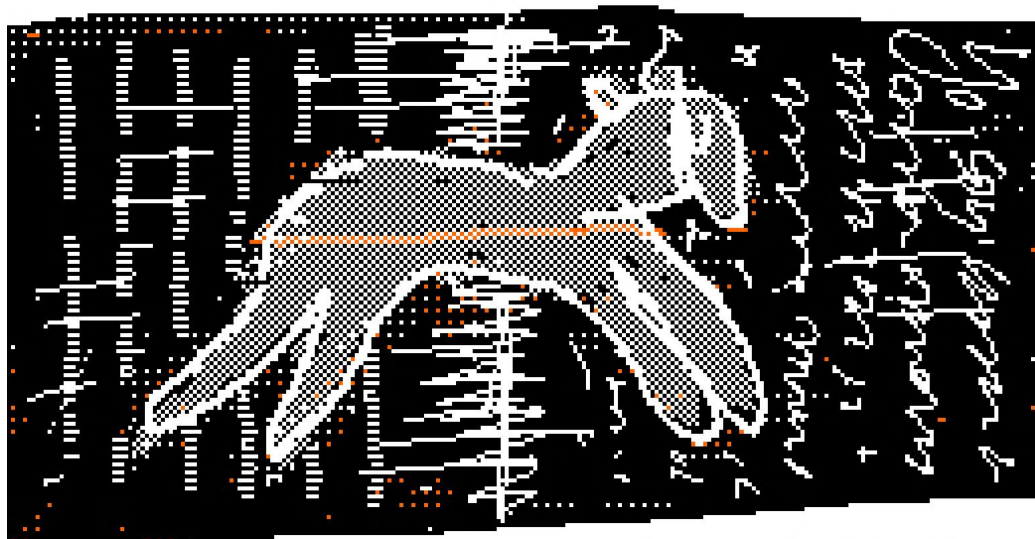
Nº11 - *Me convertiré en rodaje*



Nº12 - *Me convertiré en rodaje*

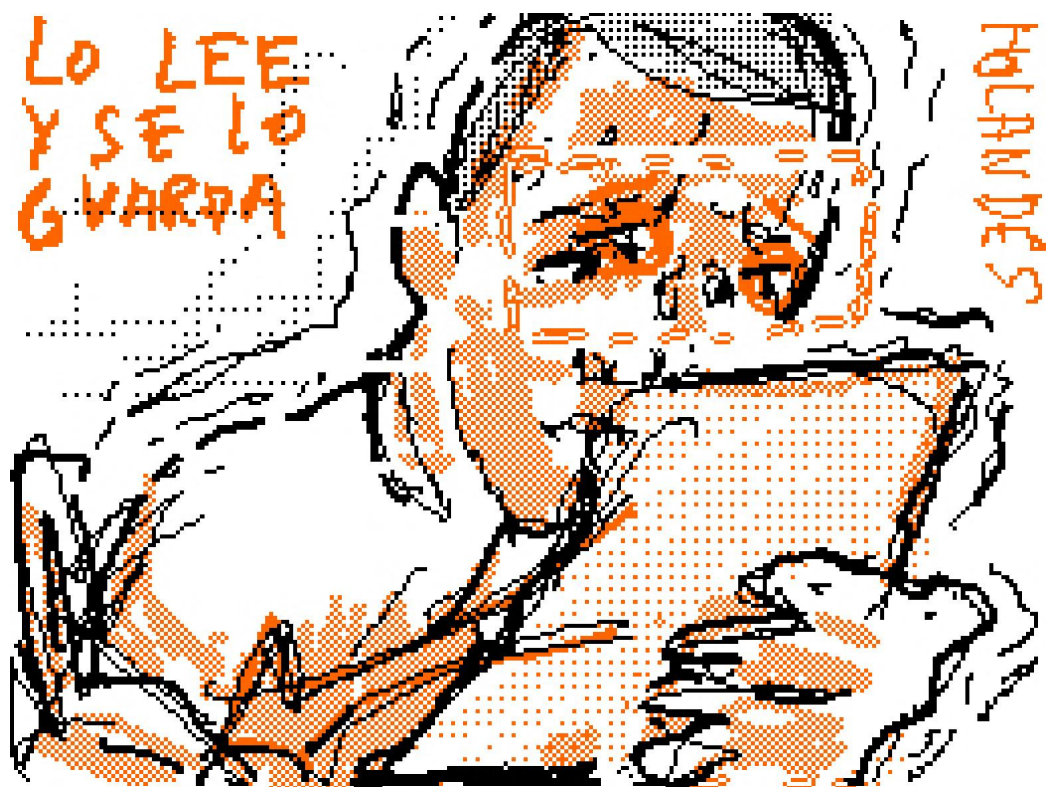


Nº13 - *Me convertiré en rodaje*



DEL MANUSCRITO A LA TRANS-
CRIPCIÓN MECANOGRAFADA

Nº14 - *Me convertiré en rodaje*



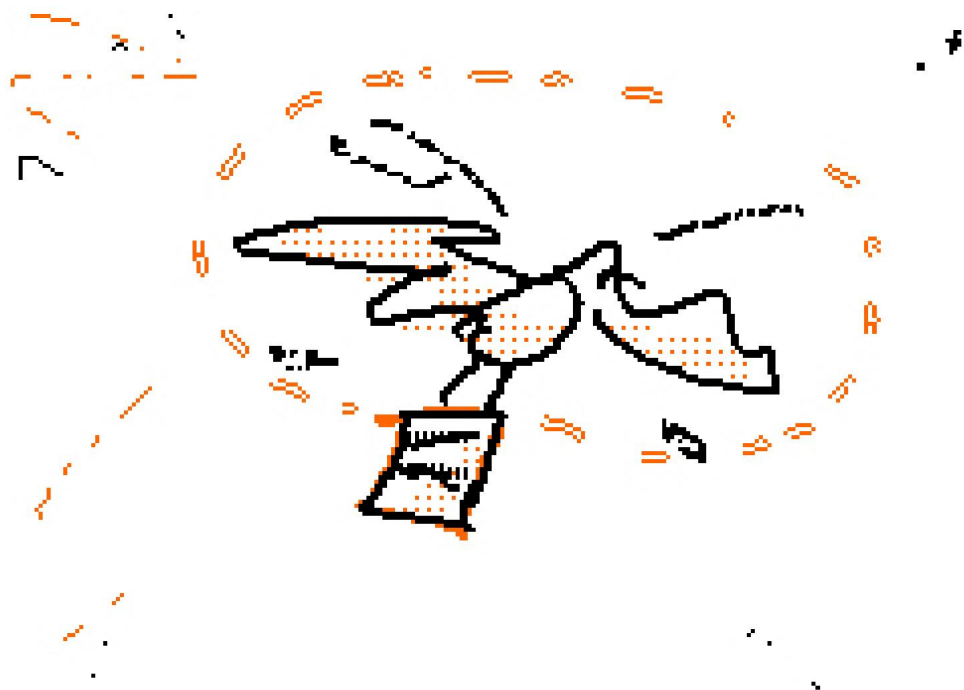
Nº15 - Me convertiré en rodaje



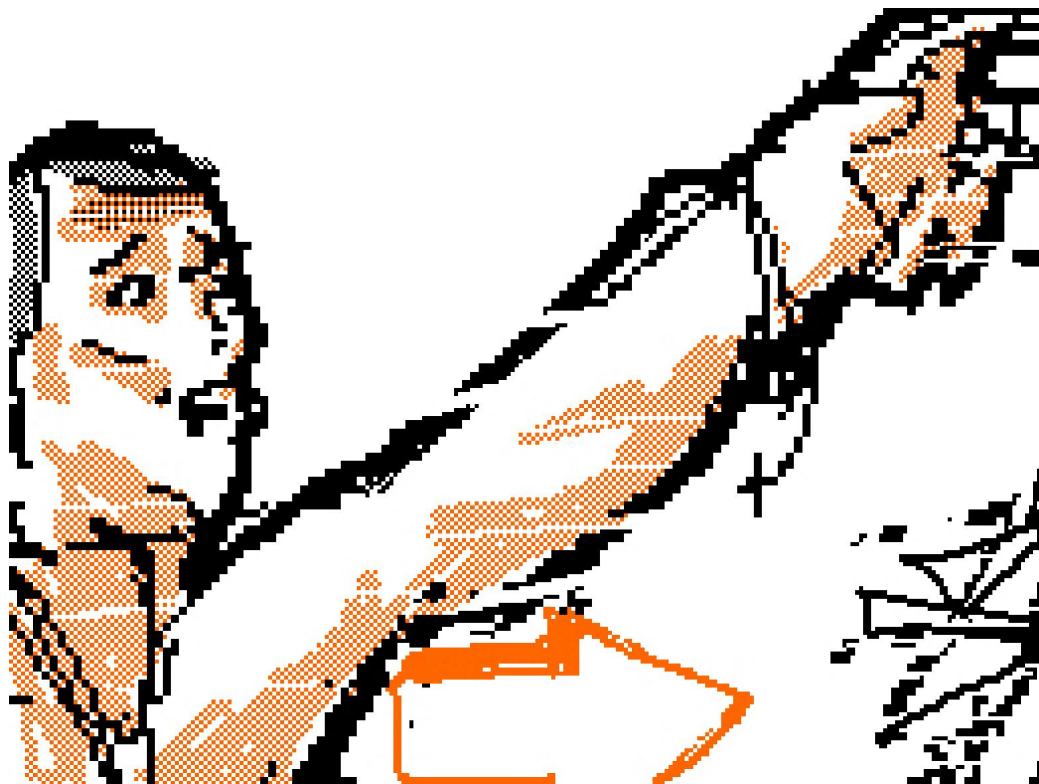
Nº16 - Me convertiré en rodaje



Nº17 - *Me convertiré en rodaje*



Nº18 - *Me convertiré en rodaje*



N°19 - *Me convertiré en rodaje*



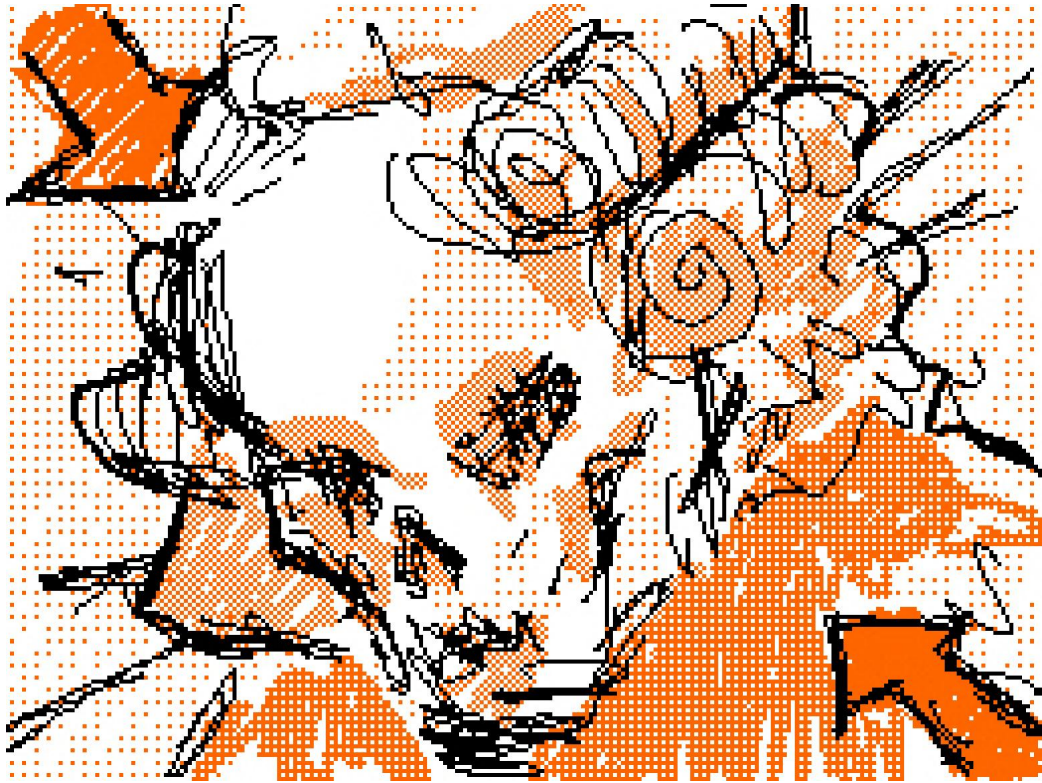
N°20 - *Me convertiré en rodaje*



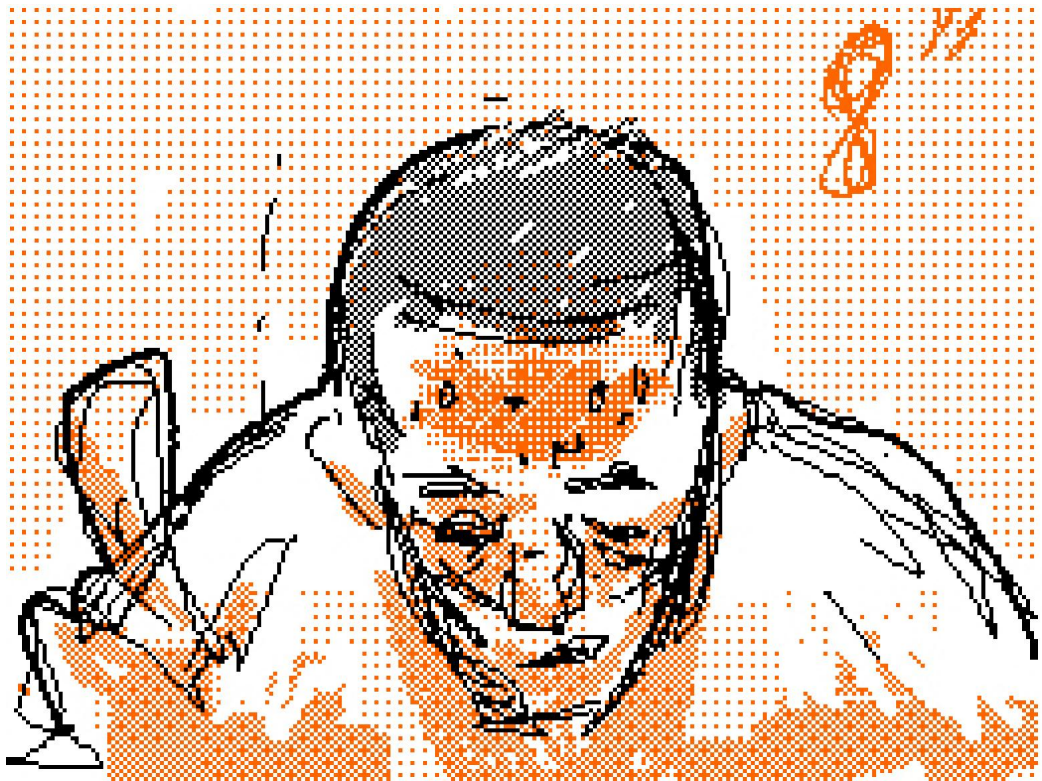
Nº21 - *Me convertiré en rodaje*



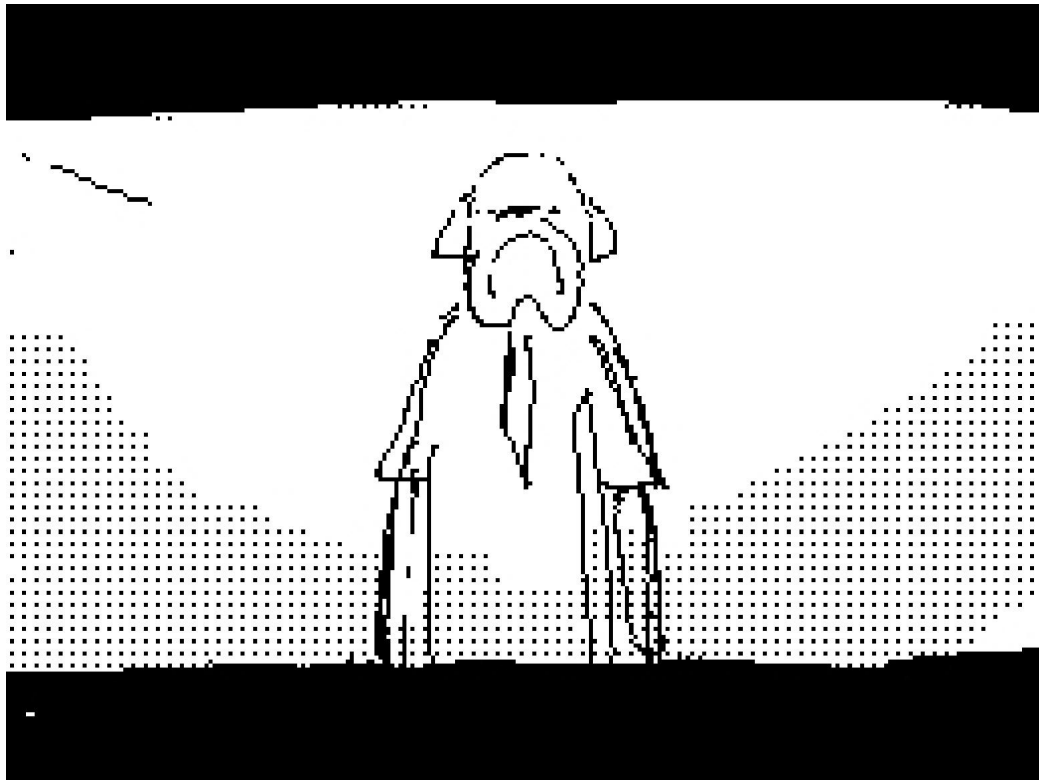
Nº22 - *Me convertiré en rodaje*



Nº23 - *Me convertiré en rodaje*

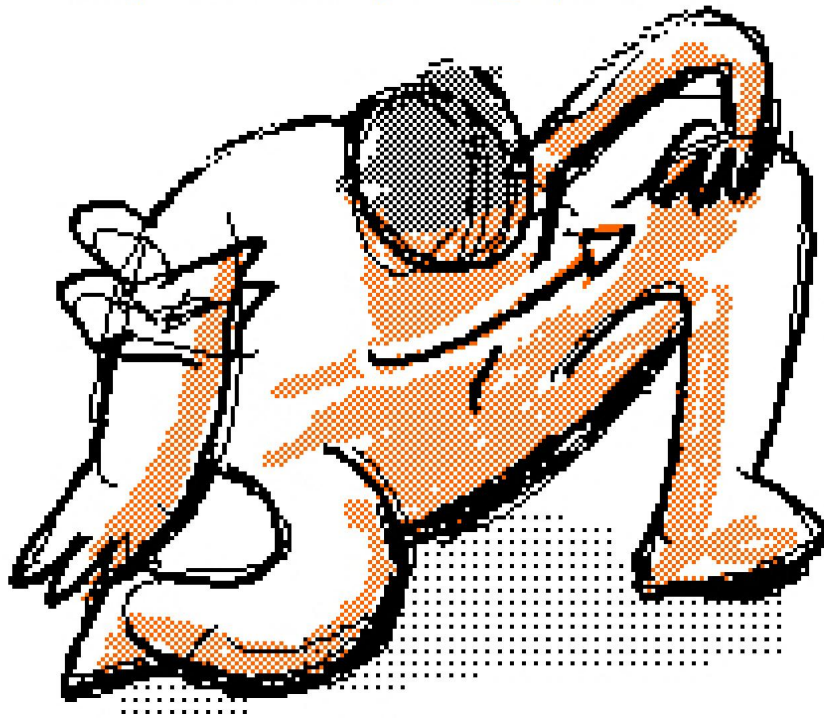


Nº24 - *Me convertiré en rodaje*



Nº25 - *Me convertiré en rodaje*

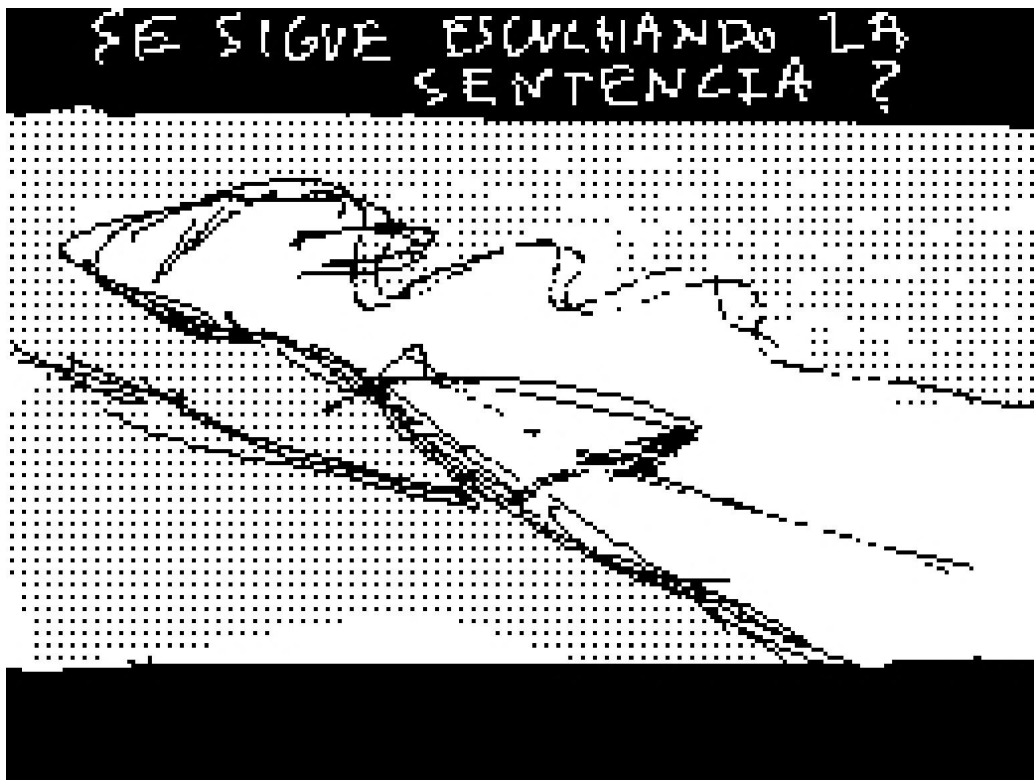
CAMARA LO SIGUE



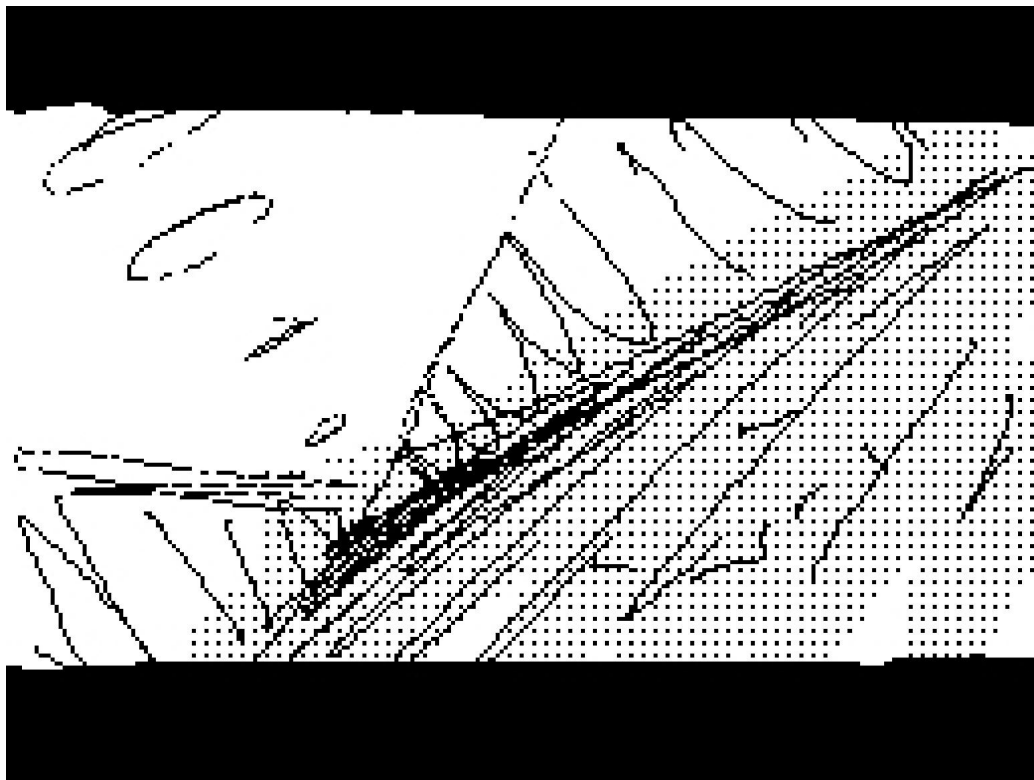
Nº26 - *Me convertiré en rodaje*



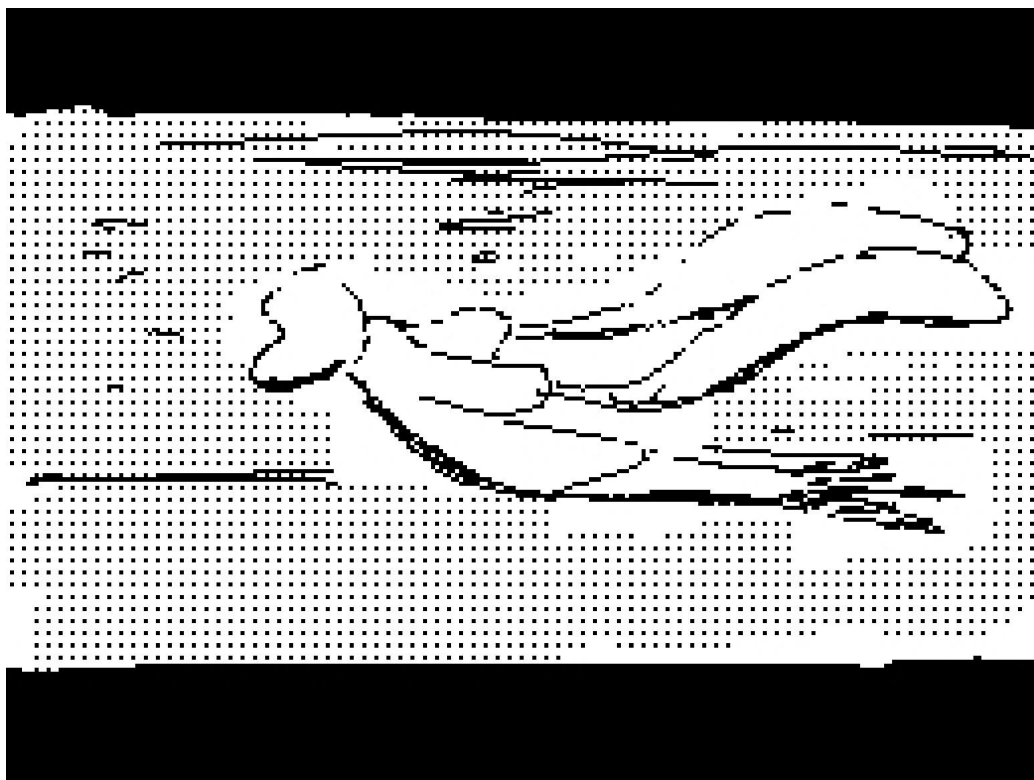
Nº27 - *Me convertiré en rodaje*



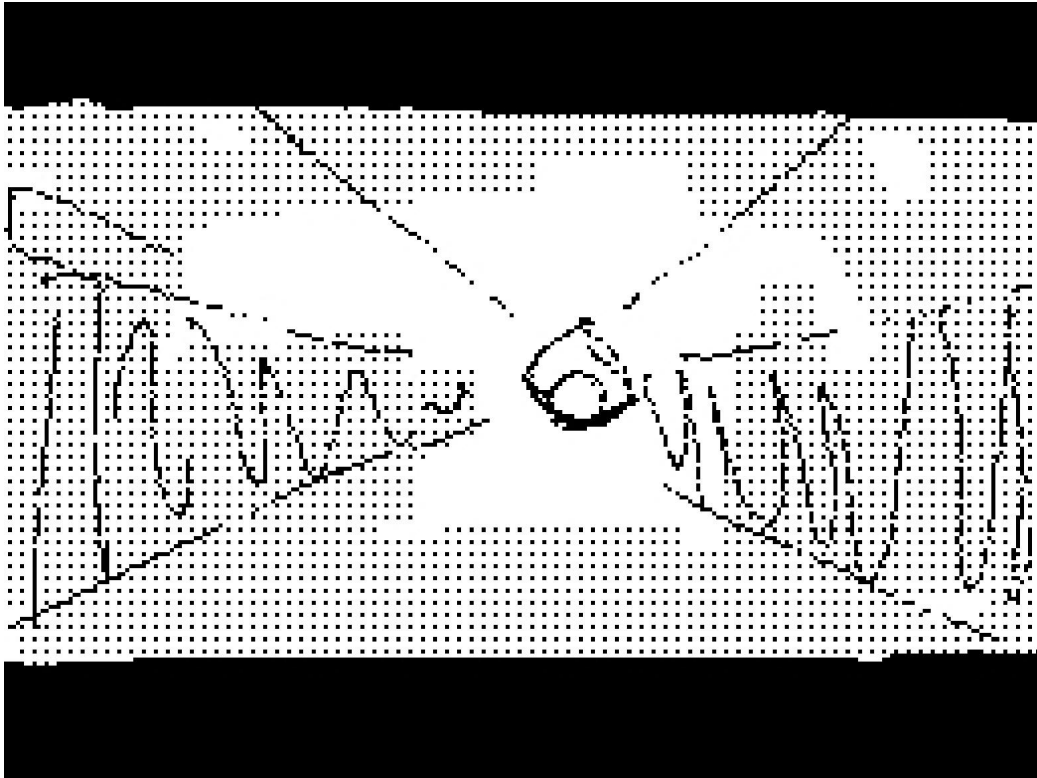
Nº28 - *Me convertiré en rodaje*



Nº29 - *Me convertiré en rodaje*



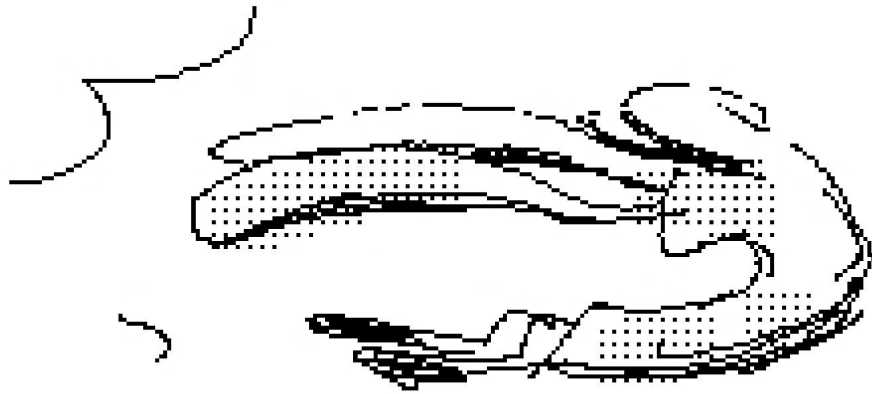
Nº30 - *Me convertiré en rodaje*



Nº31 - *Me convertiré en rodaje*



Nº32 - *Me convertiré en rodaje*



Nº33 - *Me convertiré en rodaje*



Nº34 - *Me convertiré en rodaje*

CONSEJO DE GUERRA



Nº35 - Me convertiré en rodaje

CONSEJO DE GUERRA



Nº36 - Me convertiré en rodaje



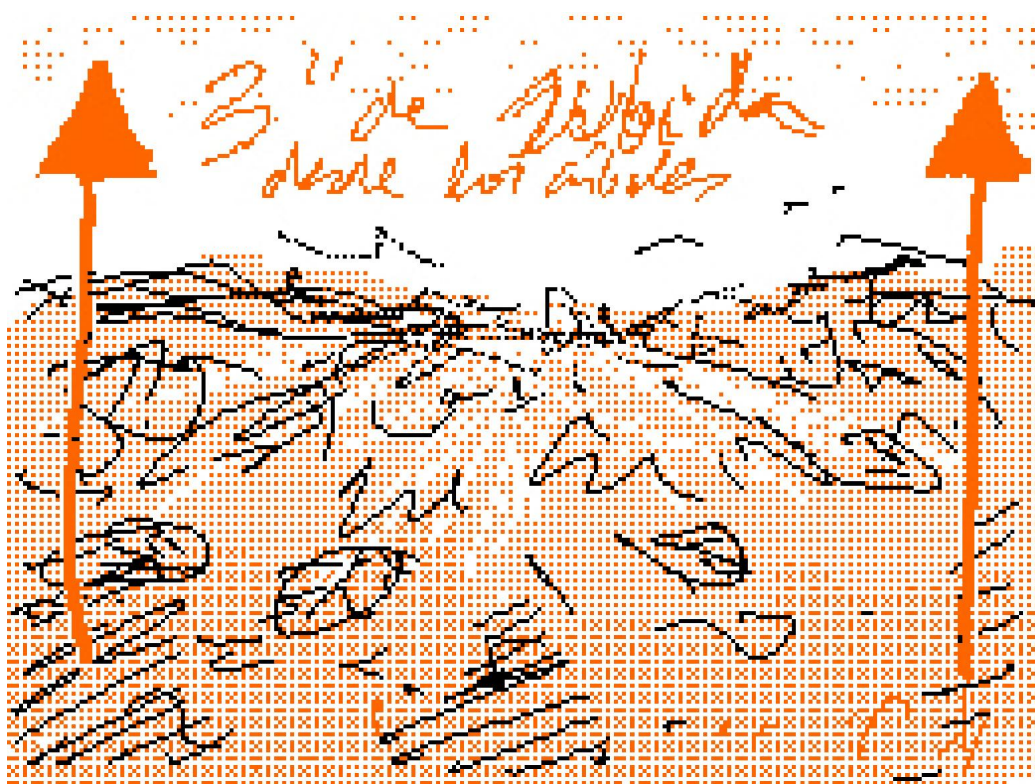
Nº37 - *Me convertiré en rodaje*



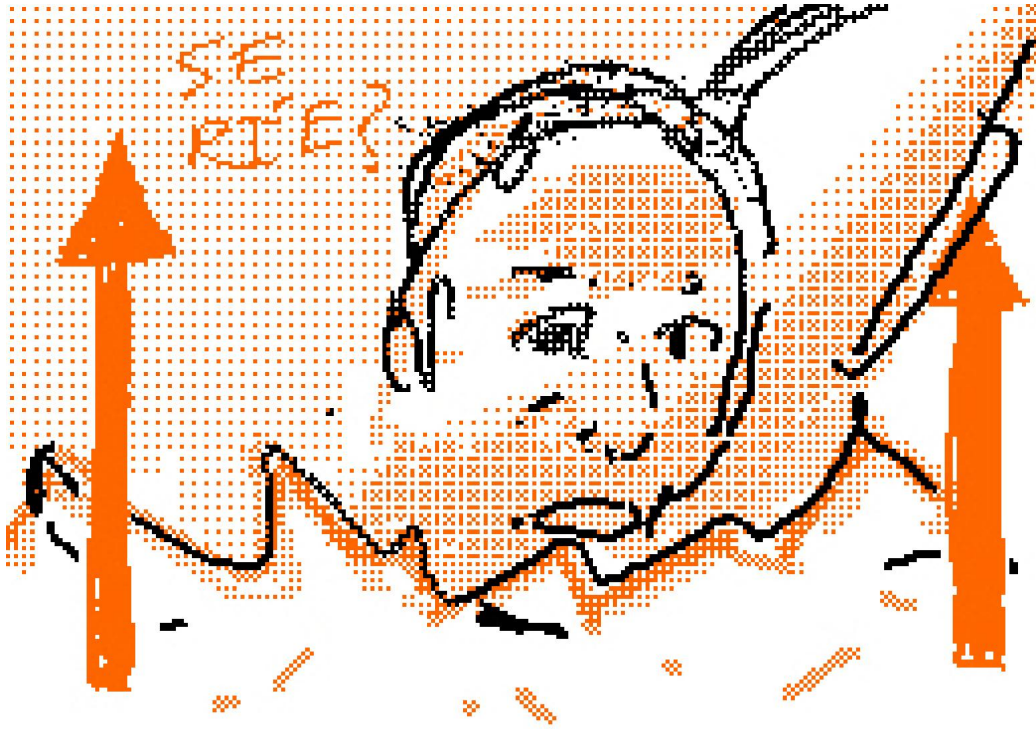
Nº38 - *Me convertiré en rodaje*



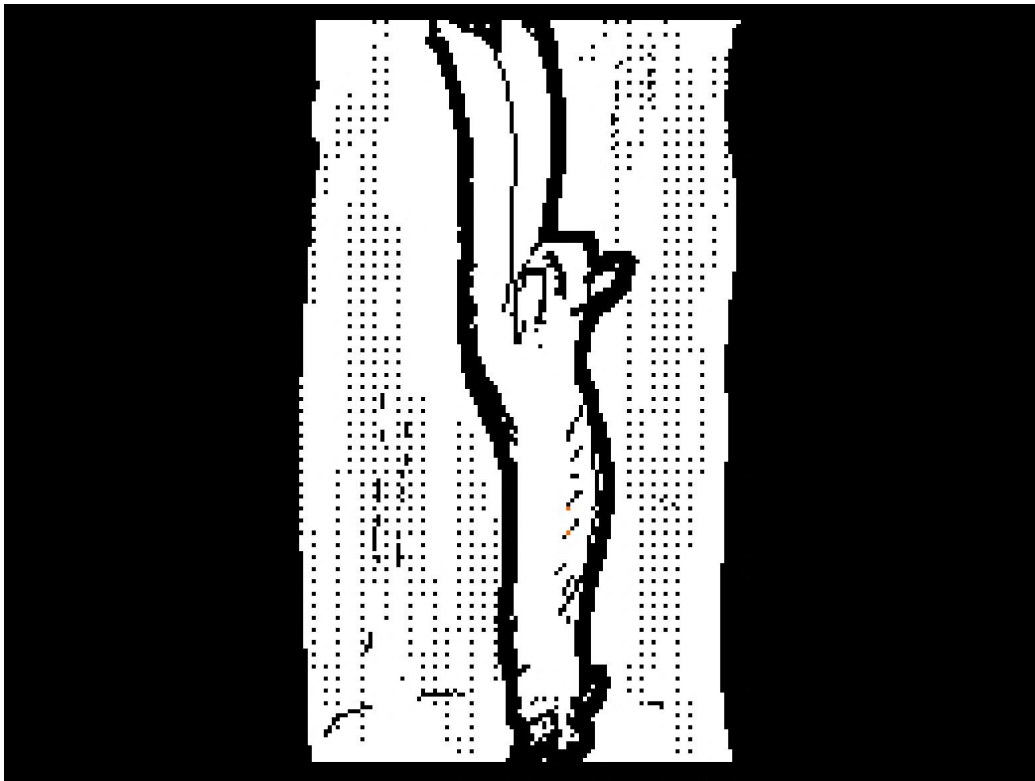
Nº39 - Me convertiré en rodaje



Nº40 - Me convertiré en rodaje



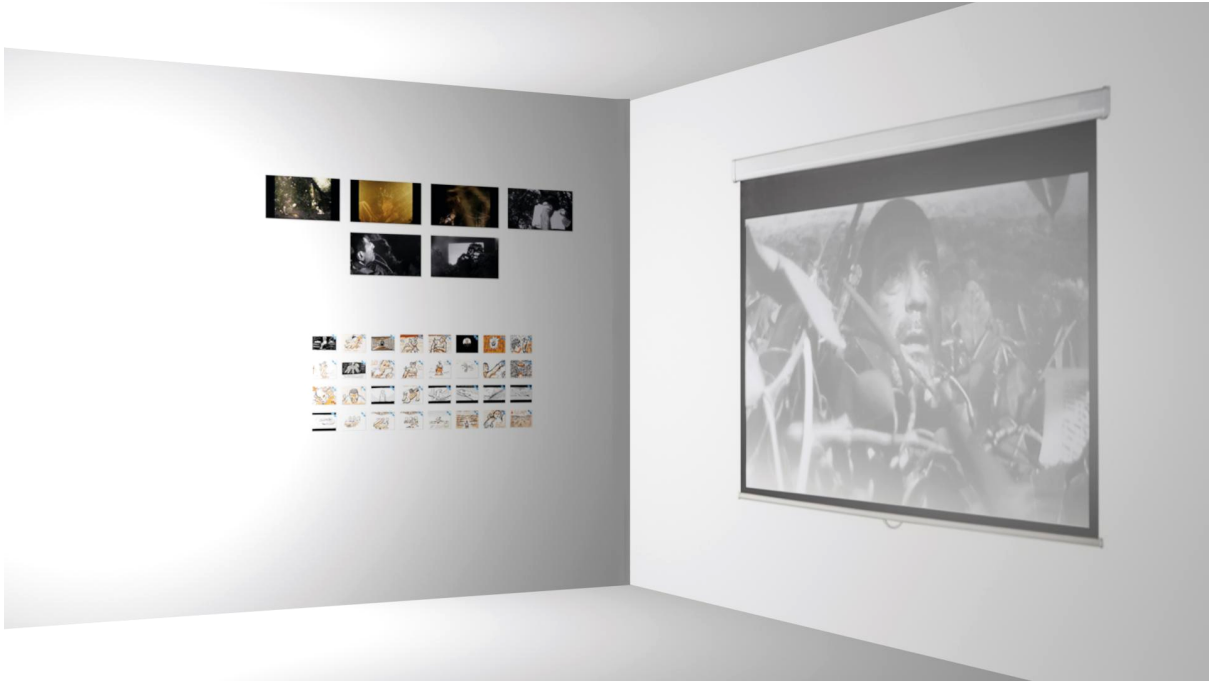
N°41 - *Me convertiré en rodaje*



N°42 - *Me convertiré en rodaje*



Nº43 - *Me convertiré en rodaje*



Título: Veredicto

Año: 2021

Soporte: Impresión color sobre papel fotográfico Hahnemühle mate 100% algodón sobre PVC

Serie de 6 fotos de 14,29 x 25,4 cm c/u



Nº1 - *Veredicto*



Nº2 - *Veredicto*



Nº3 - *Veredicto*



Nº4 - *Veredicto*



Nº5 - *Veredicto*



Nº6 - *Veredicto*

