CAPÍTULO 2:

CREACIÓN

2.1 Preproducción e influencias

XMILE es un proyecto humanista. Una reflexión sobre cómo el ser humano podría digitalizarse hasta el punto de que los sentimientos se conviertan en formas superficiales de comunicación a través de redes sociales y apps.

Este cuento futurista, pero con un mensaje universal y próximo, fue escrito durante 2013 y 2014, basándose en cinco pilares fundamentales: la moda, el arte, la ciencia, la tecnología, y en cómo estas afectan al ser humano. Por ello, durante la preproducción se han buscado influencias de épocas y países distantes entre sí.

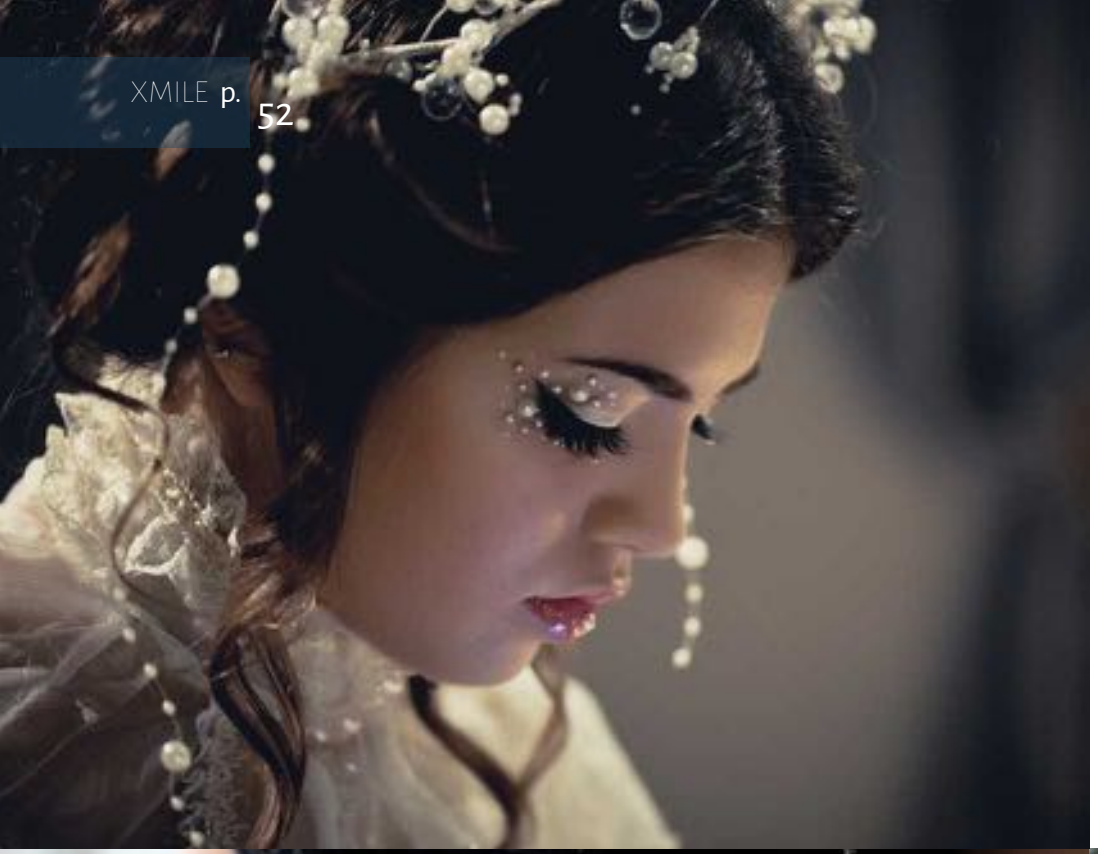
Desde la literatura a la pintura, del barroco a los hologramas y las impresoras en 3D, XMILE cuenta con un sinfín de elementos, técnicas y tecnologías del presente, pasado y futuro.

2.1.1 Sinopsis

«Año 2184, **el oxígeno deja de producirse en la Tierra.**
Para sobrevivir, una multinacional desarrolla las BioApps, implantes que permiten al ser humano adaptarse al fin de la Naturaleza pero, aunque estos dispositivos se diseñaron para salvarnos, poco a poco se han convertido en herramientas de marketing social, **atrapando a las personas dentro de su propio cuerpo** entre olores, redes sociales y hologramas.

Dentro de esta sociedad, ¿cuánto vale una sonrisa auténtica?»

• Miguel Ángel Font Bisier, Registro Propiedad Intelectual: 09/2016/1114
• Trailer disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Nppqid4zi-A



2.1.2 La moda en XMILE

¿Por qué XMILE tiene elementos de *fashion film*?

Así como la luz, el tipo de plano o la banda sonora dan información sobre la historia y los sentimientos de los personajes, **la influencia del mundo de la moda transmite la atmósfera de la película**.

Este cuidado minucioso en los colores, las texturas y el estilismo se consiguió **gracias al vestuario exclusivo que el diseñador de moda Fidel David realizó para el cortometraje.**

2.1.3 El arte en XMILE: la sonrisa

El diseño de vestuario, con influencias barrocas y victorianas, se inspira en un elemento clave de la historia: un cuadro que representa el rostro sonriente de una joven. En XMILE, el cuadro está roto y de él existe un solo retal, medio rostro de la mujer, quedando su sonrisa incompleta.

En la Historia del Arte hay muy pocos retratos de personas sonriendo frontalmente, pues era considerado de mal gusto y, por motivos de falta de higiene, sonreír mostrando los dientes no era sinónimo de belleza.

Self-portrait in a Straw Hat, 1782
Óleo sobre lienzo
Marie Louise Elisabeth Vigée-Lebrun (1755-1842)

El retal ha sido extraído de un autorretrato de Marie Louise Elisabeth Vigée-Lebrun (1755-1842).

Ella fue una de las retratistas más demandadas en su época, llegando a trabajar para grandes nobles como María Antonieta. Como artista femenina, tuvo muchas dificultades para realizar su obra más allá del retrato, considerado un arte menor.

En ellos, **representaba a la mujer como dueña de sí misma y con poco maquillaje**, mostrando la belleza de lo natural; por lo que se eligió uno de sus autorretratos para formar parte del universo XMILE.

2.1.4 Del diseño a la realidad: moda

Lilith

Madame

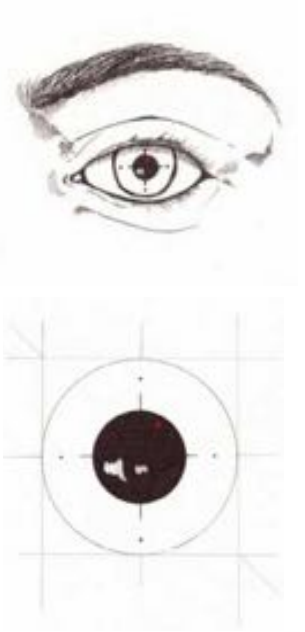
2.1.5 Del diseño a la realidad: las BioApps

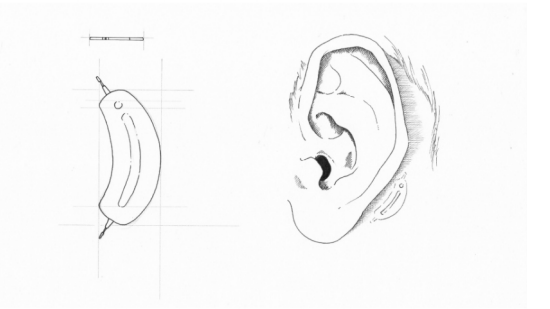
Las tecnologías actuales permiten crear mundos futuristas de forma veraz y precisa. Por ejemplo, **la impresión en 3D permitió generar uno de los elementos más importantes de XMILE:** las BioApps.

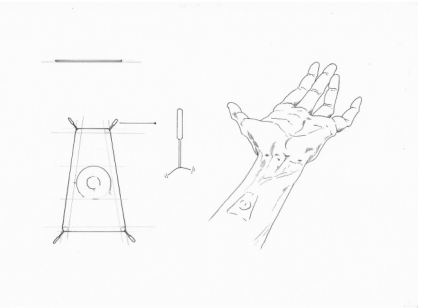
Para obtener las BioApps, primero se realizaron ilustraciones basadas en el guion, las cuales se enviaron al estudio de impresión en 3D.

Allí, el equipo diseñó los implantes por ordenador y, una vez aprobados, se imprimieron las piezas.

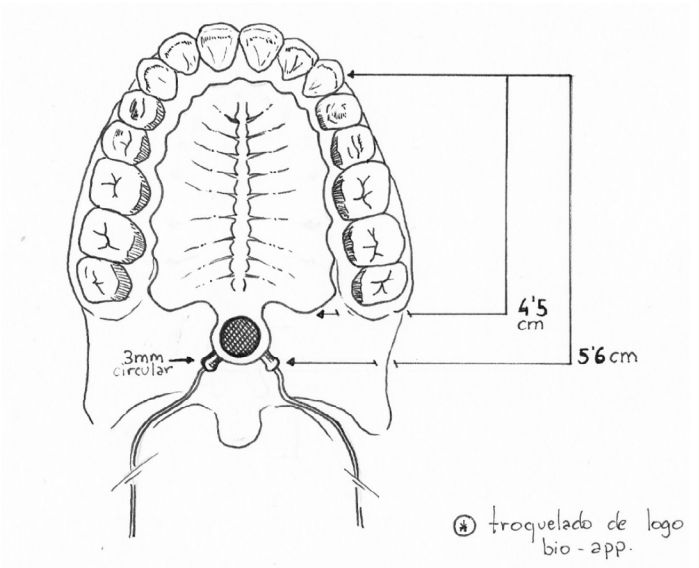
Al ser objetos pequeños y con formas complejas, **la fidelidad y precisión de las impresoras 3D eran vitales** para que estos elementos imaginarios resultaran creíbles para el público.

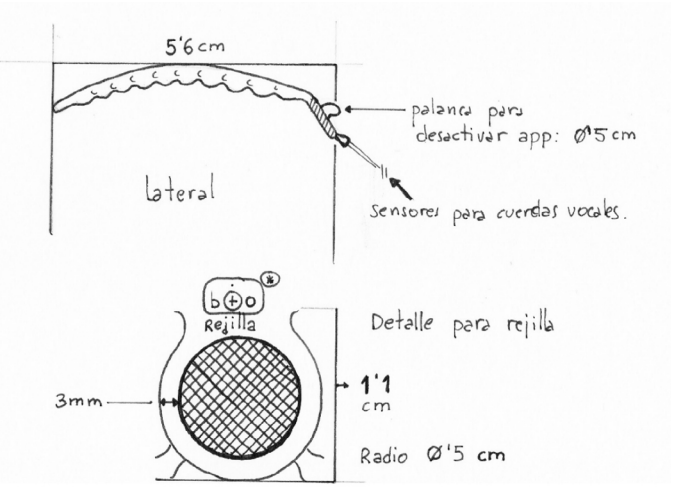


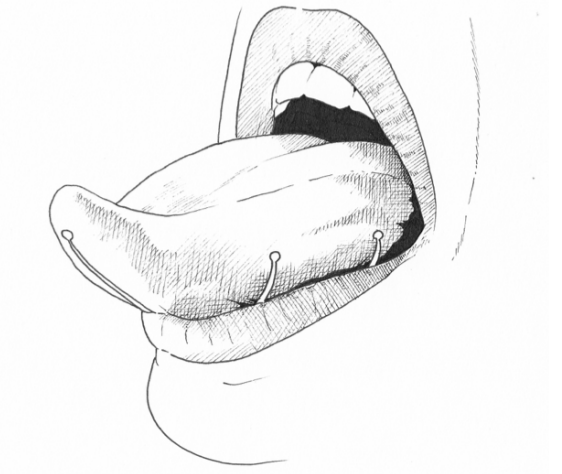


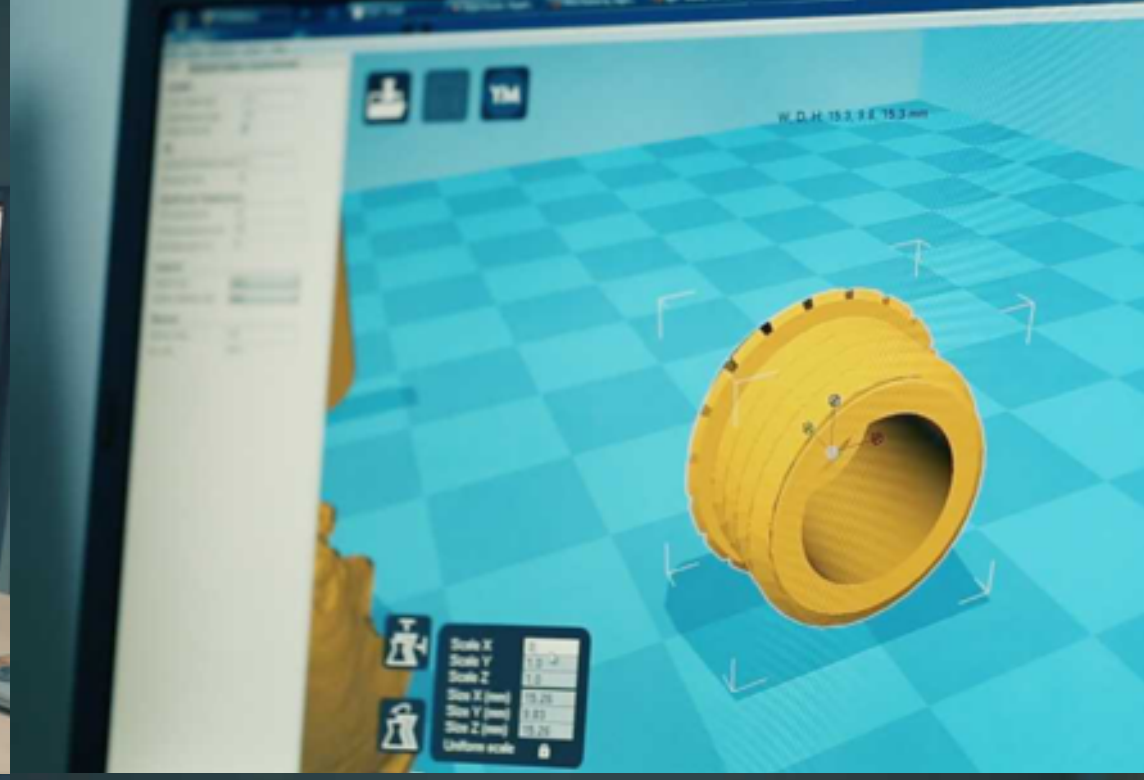


Diseños originales de las BioApps:









Para integrar las BioApps en la piel del actor protagonista (Abdelatif Hwidar), la responsable de los efectos especiales María Cervelló **utilizó moldes y técnicas prostéticas tradicionales.**

También les dio un aspecto envejecido, inspirada por el concepto de obsolescencia programada: o cómo las empresas de tecnología imponen el fin de una vida útil a sus productos para que la sociedad siga consumiendo sin parar.

2.1.6 Lo «real» de la ficción

Otras fuentes de inspiración para XMILE han sido la obra de Julio Verne, películas como *Metrópolis*, *Blade Runner* o *Ghost in the Shell*, y la serie británica *Black Mirror*.

El punto común entre dichos trabajos es la integración veraz de elementos futuristas imposibles, haciendo que la fantasía parezca real.

También han sido influencia distintas noticias extraídas directamente de la realidad y de los medios de comunicación, así como varios cuentos de la literatura clásica, como *Las mil y una noches* o *La Cerillera*.

EMPLEOS Profesiones para un futuro ya presente (II)

Biohackers que 'modifican' el cuerpo humano

TECNOLOGÍA

Neil Harbisson: músico, artista y primer cíborg reconocido legalmente por un gobierno

FORMACIÓN ›

El cerebro necesita emocionarse para aprender

Los nuevos experimentos en la enseñanza vislumbran el fin de las clases magistrales. Una de las tendencias es la neurodidáctica

Implantes en 3-D para respirar

- Crean una prótesis que se coloca en la tráquea de niños con malformaciones
- Se trata de un dispositivo para tratar a niños con traqueobroncomalacia grave

CIENCIA · En peligro de extinción

Un delfín muere a manos de unos bañistas que querían un "selfie"

Crean lentes de contacto con 'zoom'

Publicado: 15 feb 2015 11:48 GMT

Científicos están desarrollando nuevas lentes de contacto que permiten a los usuarios acercar y alejar su visión con solo guiñar el ojo.

Las mil y una noches
Abu Abd-Allah Muhammad el-Gahshigar (Oriente Medio, 850)

En esta recopilación de cuentos tradicionales del Oriente Medio, el sultán Shahriar, después de haber sido traicionado por su esposa, decreta que todos los días se casará con una mujer diferente, la cual será ejecutada a la mañana siguiente. Scheherezade, la hija del visir y conocida por ser muy culta, pide casarse con el sultán, pues tiene un plan. Una vez casados, Scheherezade le cuenta al rey un cuento. Este se entusiasma, pero la muchacha interrumpe el relato antes del alba y promete el final para la noche siguiente. Así, durante mil noches.

La pequeña cerillera

Hans Christian Andersen (Dinamarca, 1848)

Un triste cuento en el que una niña pobre intenta vender cerillas en la calle, sola, una helada Nochevieja.
Para vencer el frío, la pequeña enciende los fósforos uno tras otro y, entre las tenues llamas, imagina un futuro mejor. A la mañana siguiente encuentran su cuerpo sin vida, y nadie sospecha de la felicidad que sintió en sus últimos momentos.

2.2 Rodaje

El rodaje de XMILE se efectuó en noviembre de 2014, con una sesión extra en enero de 2015.
Detrás y delante de la cámara, un equipo de más de ochenta profesionales y 17 sponsors, que ofrecieron su material, su tiempo y su talento para sacarlo adelante.

Un proceso complejo y multidisciplinar, en el que han entrado en juego elementos tan dispares como la hipnosis, la pastelería decorativa o el shibari.

2.2.1 Ficha técnico-artística

Ficha artística destacada:

Adrien: Abdelatif Hwidar
Lilith: Teresa Seco
Madame: Isabel Ruiz
Panda: Julio Portet
Avatar: José Bernabeu
Eva: Tania Martínez

Voz Madame: Marina Viñals
Voz Eva/Narradora: María Cebrián
Voz CuoreTV/Cliente: Arturo de la Rosa
Voz Siri: Nadia Vergara

Ficha técnica destacada:

Dirección, guion, producción: Miguel Ángel Font Bisier
Director de fotografía: Víctor Entrecanales
Ayudante de dirección: Nicolás Castelló
Vestuario: Fidel David
Efectos especiales: María Cervelló
Cámara: Víctor Entrecanales / Raúl Kika
Maquillaje y peluquería: Josephine Blackman, Manuel Frontela
Sonido directo y postproducción: Xavi Mulet
Música: Josué Vergara
Colorista: Carlos Corresa
Conceptos, storyboard y créditos: Juan Antonio Valverde
Supervisor de postproducción: Carlos Escutia
Efectos digitales Frame Over: Tiscar Coig-O'Donnell, Fran García, Ramón Mascarós, Charli Soler
Efectos digitales 3D: José Rodríguez
Motion graphics: Arturo Mora, Nicolás Castelló
Accesibilidad: Miguel Ángel Font Bisier

Sponsor:

Doble Frame
Kika Lux
Llumm Studios
Olorama Technology
Bfore Club
Madame Mim
Repro 3D
Garatge del So Estudis
Julio Insa Comunicación
Toni Pons
Most Wanted
Sweetie Cakes
Cosméticos Paquita Ors
Epicurean
Manuel Frontela Peluqueros
Frame Over
Carmen Durán

T 12:12:45:14
A004_C006

2.2.2 El reparto

Los protagonistas de XMILE son Adrien y Lilith.

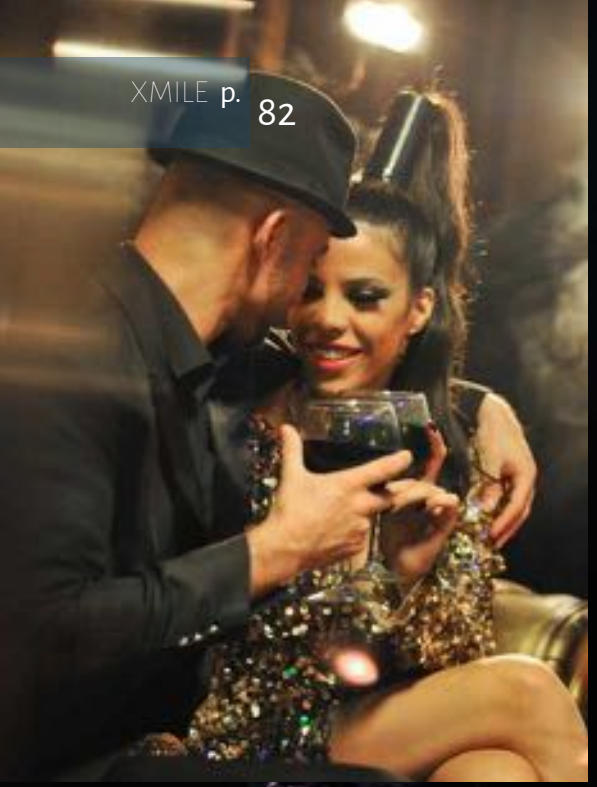
Él está implantado con BioApps y trabaja diseñando hologramas para dicha empresa. Como el resto de la sociedad, está digitalizado completamente, aunque **busca aprender a sentir** después de fracasar en su relación matrimonial con Eva.

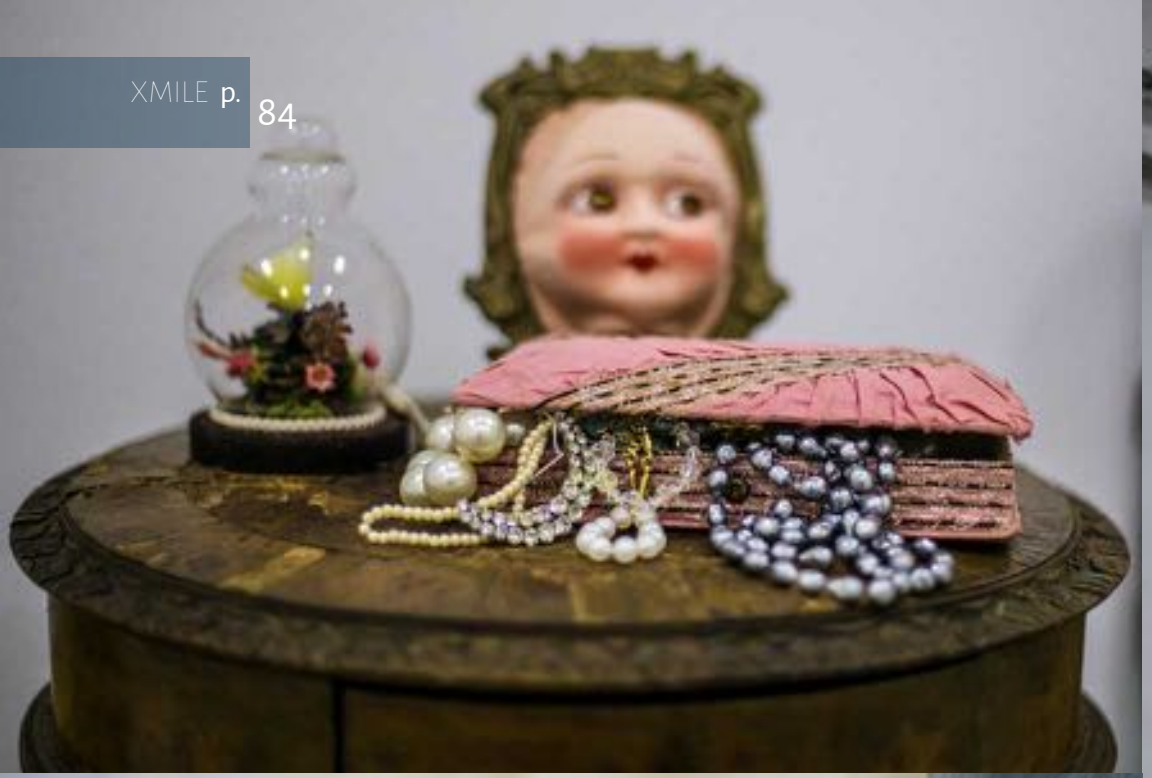
Por su parte, Lilith es la única persona del mundo que no está implantada y puede respirar. Vive encerrada en la habitación que la vio nacer: una cámara de oxígeno en lo más alto del lujoso burdel que da nombre al cortometraje, XMILE.
La joven es la atracción principal del lugar y **ha perdido su capacidad de sentir, pues trabaja como esclava** y sufre constantes abusos por parte de los clientes que le consigue la Madame.

Dos personajes opuestos interpretados por Abdelatif Hwidar, actor y director y Teresa Seco, *influencer*, modelo y actriz novel.

Sus edades y su presencia contrastan de forma natural para que, solo con una mirada, podamos sentir el abismo que los separa en esta historia llena de emoción y ternura.

Además, el club XMILE está lleno de personajes variopintos, de épocas y estilos totalmente dispares, que ayudan a describir el desquiciado contexto social del mundo representado.





Preparación del set y maquillaje, fases previas a la grabación.

2.2.3 El rodaje

2.2.4 Curiosidades

Hipnosis

Durante uno de los ensayos con los protagonistas, Toni Pons, hipnotista terapéutico, les realizó una sesión de hipnosis. Esto ayudó a que estuvieran más relajados durante el rodaje.

Pastelería decorativa

La pastelería decorativa dota a los decorados de un toque distintivo y lujoso, ya que se halla integrada a modo de atrezzo en distintas localizaciones del cortometraje.

Shibari

El shibari es un arte marcial que nace en Japón durante el siglo XV. En XMILE se empleó para atar a Lilith.

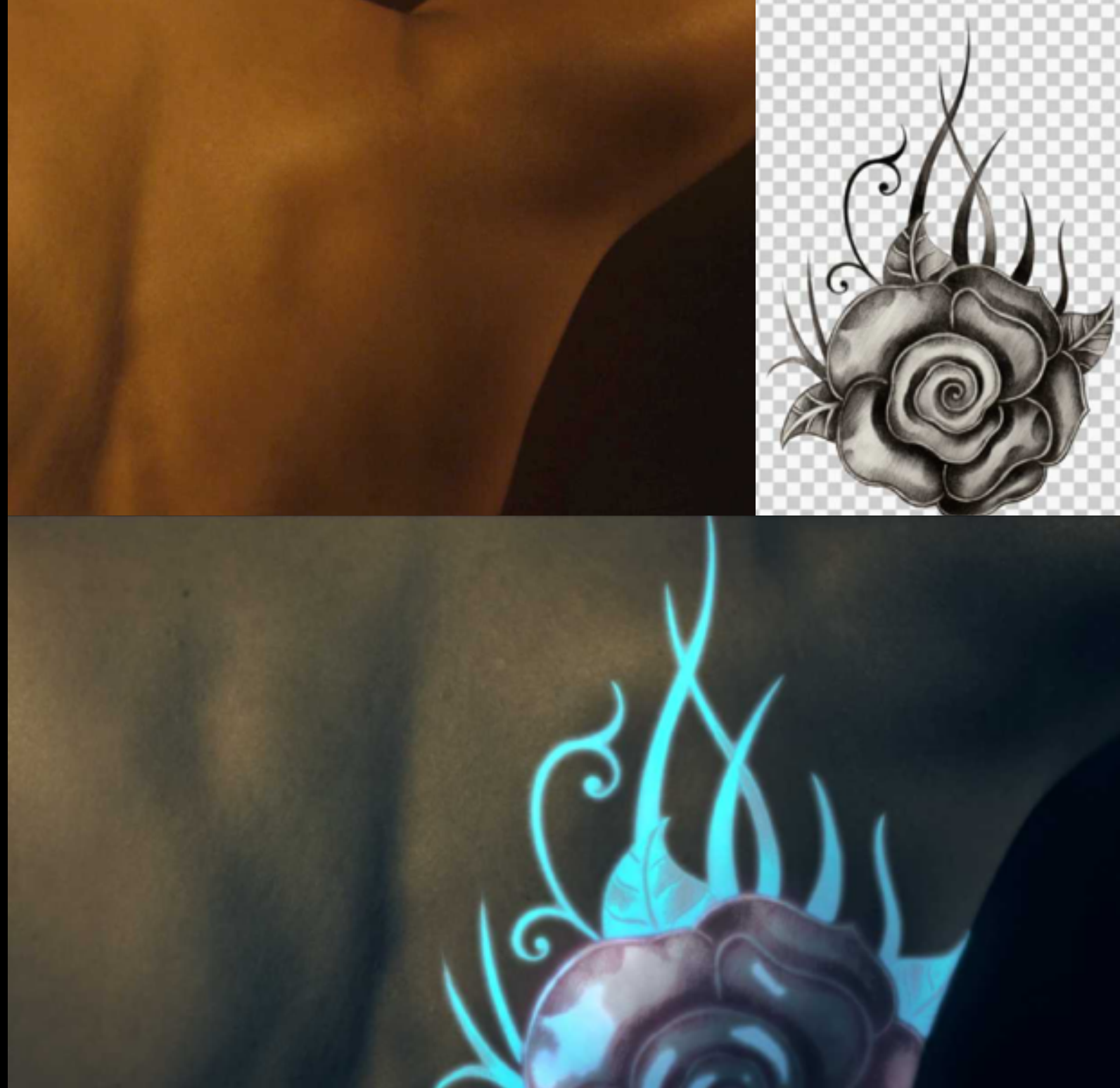
Su erotismo radica en la estética y en la estructura de las cuerdas, pero no tiene nada que ver con el sadomasoquismo, sino con el bienestar de la persona atada.

2.3 Postproducción

La parte más laboriosa en un proyecto de ciencia ficción suele ser la postproducción.
Esta incluye la edición, los efectos visuales, el sonido, la música y el color.

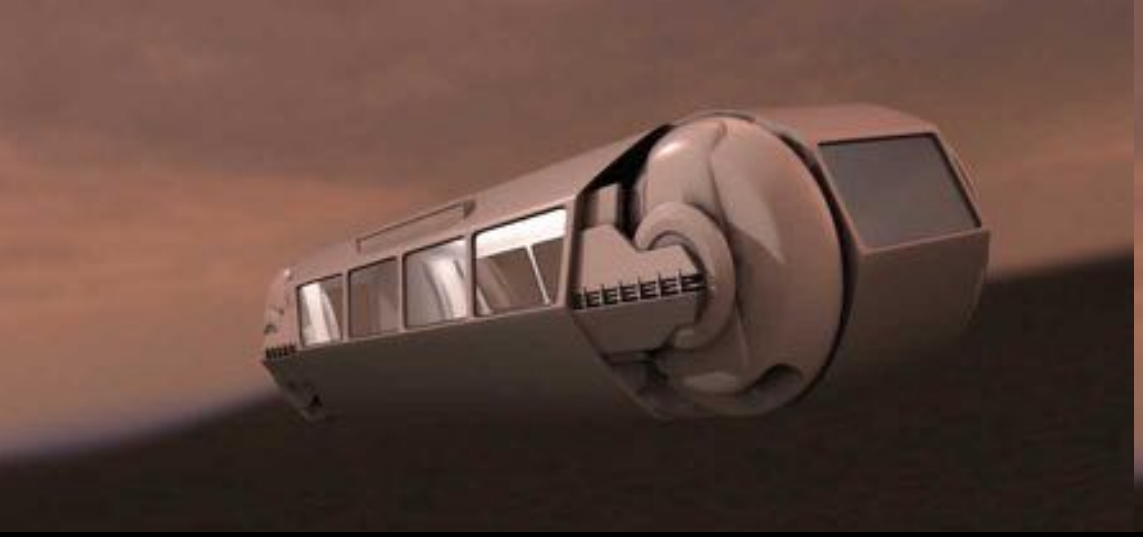
En XMILE, la postproducción ha durado más de un año y medio, debido al gran número de efectos especiales y a la suma de técnicas empleadas.

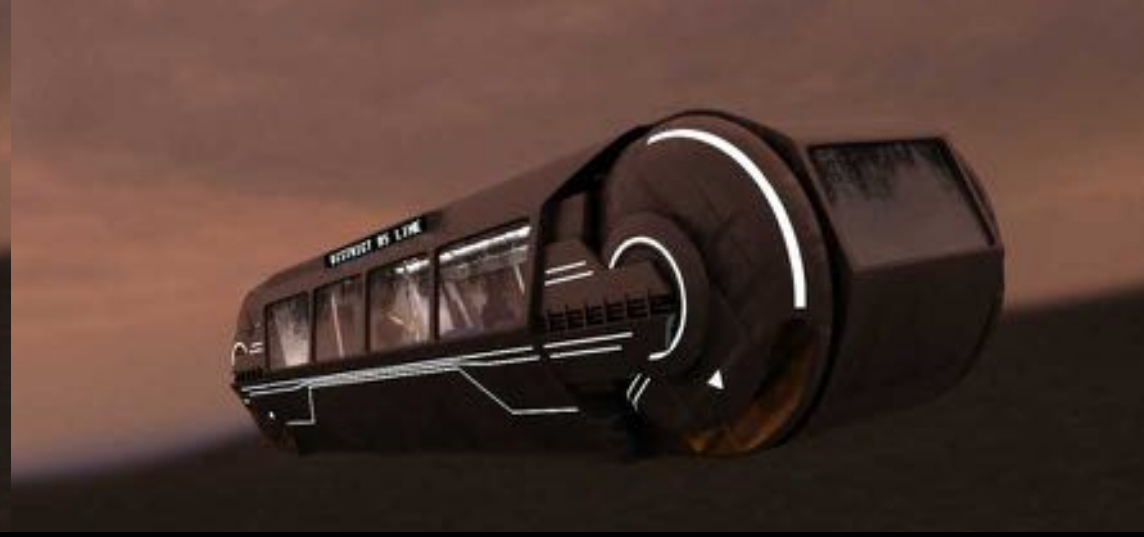
2.3.1 Efectos visuales



Boceto del **matte painting** para la ciudad de XMILE

Para recrear la ciudad futurista de XMILE, se utilizó la técnica del **matte painting**. Es la integración de varias imágenes o vídeos en una misma escena, obteniendo composiciones difíciles de filmar.



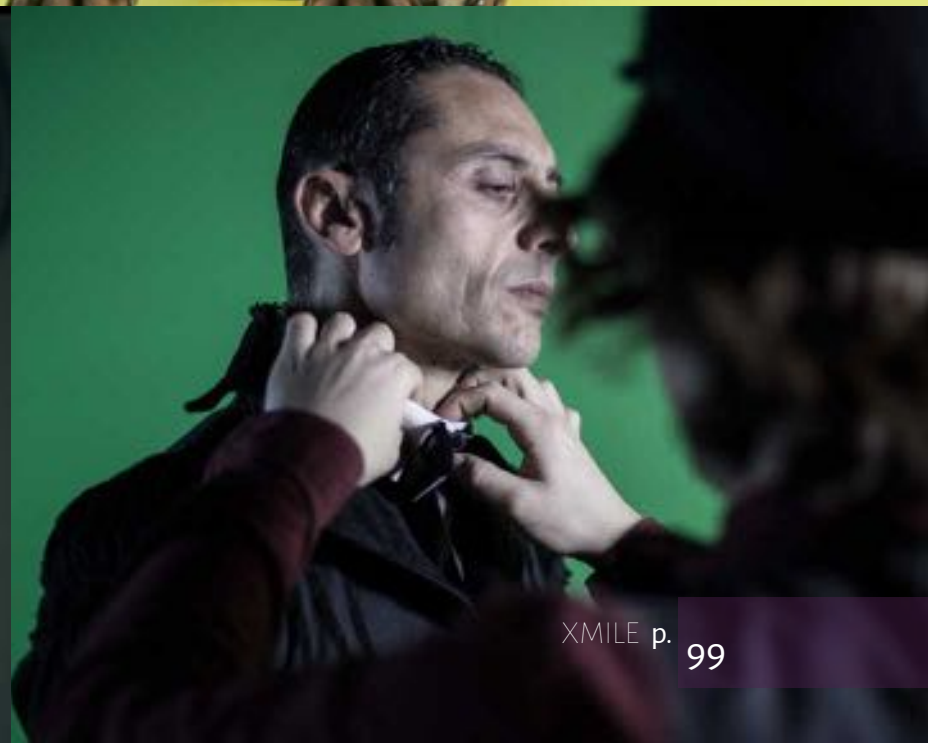


Se han modelado distintos elementos en 3D, por ejemplo, los vehículos voladores o muchos edificios de la ciudad, así como la puerta acorazada que da a la habitación de Lilith.

El **stop motion** consiste en fingir el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En XMILE se ha empleado en varias animaciones de la introducción.

El **chroma key** se usa para extraer un color de la imagen, generalmente verde o azul, y reemplazar el área que ocupaba por otra imagen.

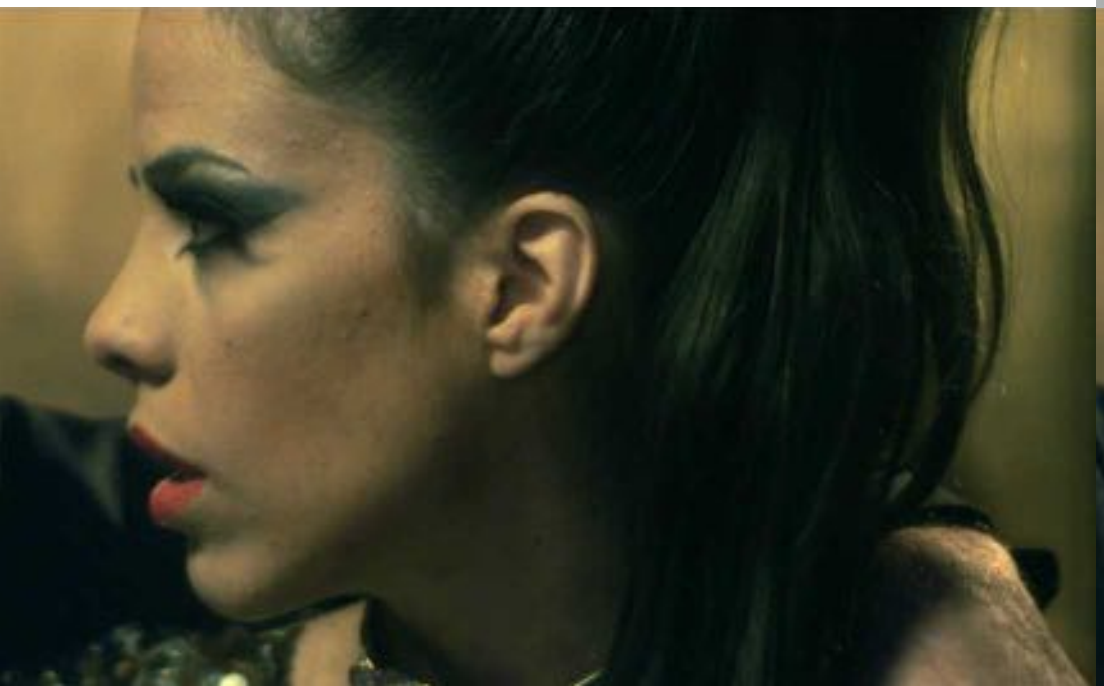
En XMILE se ha usado únicamente para crear hologramas y algunas imágenes de la introducción animada, conservando el estilo orgánico y pictórico del proyecto.

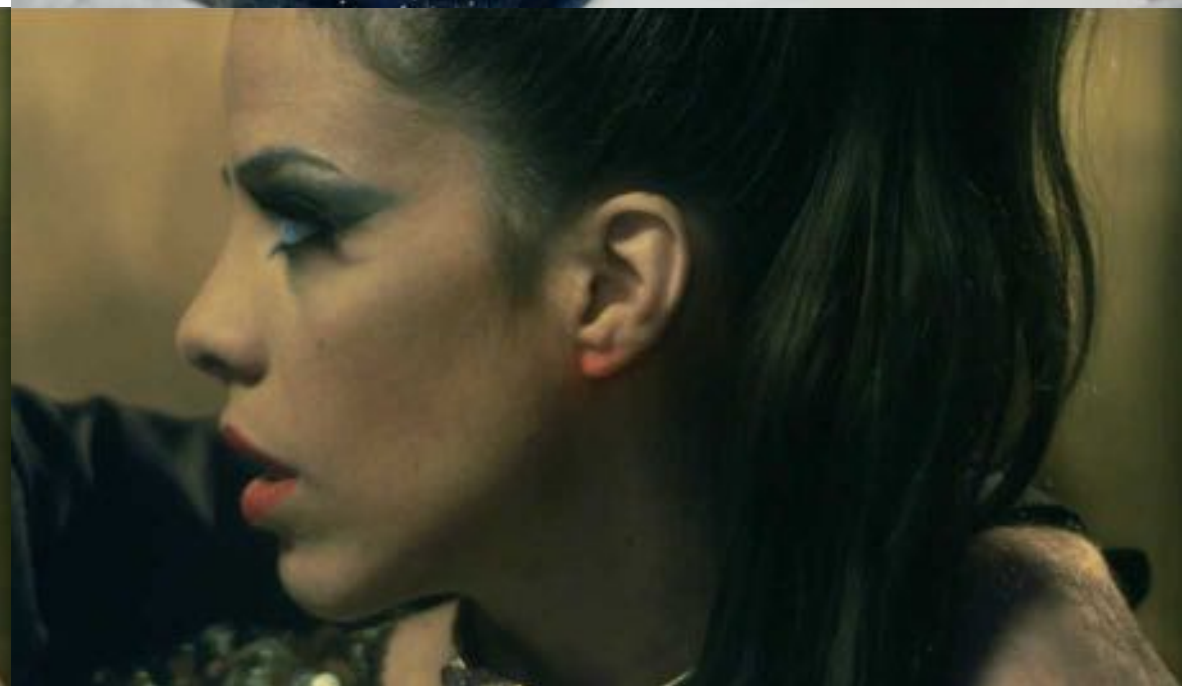


La mayor parte de los **efectos visuales en 2 dimensiones** han sido implementados sobre las imágenes con técnicas como la rotoscopía (edición de efectos fotograma a fotograma).

Así, muchos de ellos **pasan desapercibidos para el espectador.**

Se han arreglado defectos de maquillaje, costuras que sobresalían del vestuario, ajustes en los decorados, etc.





Los **motion graphics** crean la ilusión de movimiento mediante imágenes estáticas, títulos, colores y diseños animados por ordenador.

Contrastan con los créditos finales del ***film***, dibujados a mano.

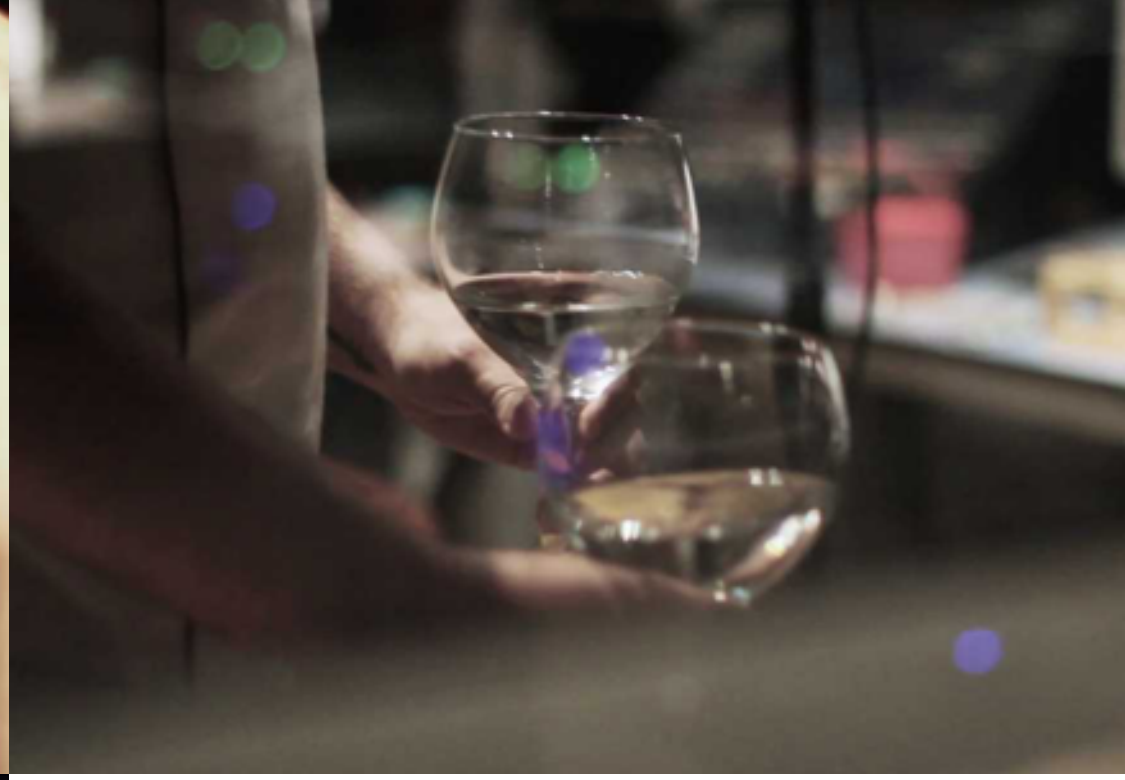
BIO Monitor
58
81
64°

2.3.2 Color

Otro aspecto visual que se ha cuidado mucho es el color final del cortometraje.
Esta disciplina, conocida como **etalonaje**, puede hacer que un proyecto cambie totalmente a nivel estético.

2.3.3 Sonido

El sonido de XMILE, premiado en festivales, se ha trabajado pensando en un público universal: pistas de sonido directo, voz en off, ADR's y foleys, en una mezcla final en 5.1.



Foley:
Sonidos pequeños y sutiles que requieren ser grabados en un estudio insonorizado.

ADR:
Diálogos grabados *a posteriori* para facilitar la comprensión de la historia.

Actores de doblaje para las **voces en off.**

2.3.4 Música

La banda sonora original de XMILE, compuesta por Josué Vergara, fusiona la música clásica con *beats* futuristas.

Además de grabar violonchelos, sintetizadores y a una soprano, se ha empleado un **instrumento armenio Patrimonio de la Humanidad y con 3000 años de historia:** el duduk.

Parte de la banda sonora es la canción oficial de XMILE, *Sonríe*, **obra clave en el aspecto inclusivo del proyecto.**

2.3.5 Sonríe

Sonríe mezcla la esencia de la banda sonora con un estilo pop, y suena durante los créditos finales del cortometraje.

Interpretada por la cantante y chelista francoargelina Nesrine Belmokh (artista Yamaha) y masterizada por el productor musical José Manuel Moles, ha sido nominada y premiada en diversos festivales, tanto nacionales como internacionales, obteniendo el Premio a Mejor Canción Original en el Festival Fimucité 2017 de Tenerife.

GENERALITAT
VALENCIANA

EL PRESIDENT

SALUDA

Josué Vergara i el felicita pel Premi Fimucinema 2017 a la millor cançó original, un reconeixement a l'esforç i al talent que suposa un gran impuls a la seua carrera alhora que li desitja molts èxits en el futur.

Ximo Puig

aprofita l'ocasió per a expressar-li la seua consideració.

València, octubre de 2017.

Estreno del videoclip *Sonríe* en Lotelito, Valencia, 6 de marzo de 2015.

XMILE

2.3.6 Olfato y multisensorialidad

En sus primeras semanas, un bebé no usa la vista o el oído para reconocer a su madre, sino el olfato.

Oler nos transporta a recuerdos a personas a estados de ánimo...

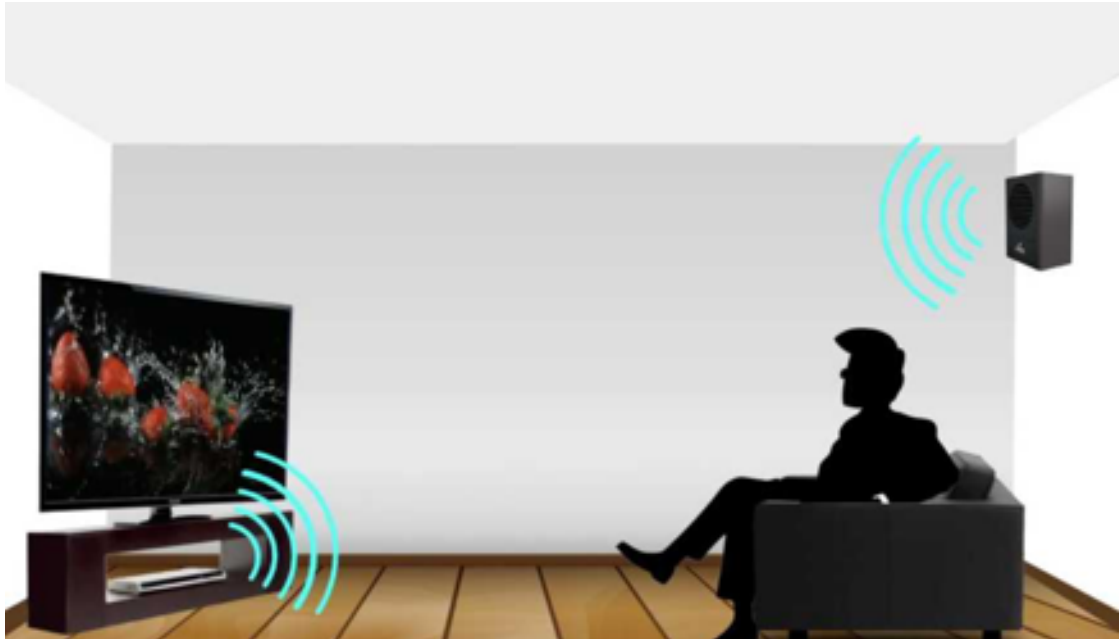
Por ello, para la experiencia XMILE, se integró el olor como un elemento más de la postproducción gracias a Olorama Technology.

Esta tecnología permite que cualquier olor, en estado líquido, pueda sincronizarse con el corto vía Wi-Fi.

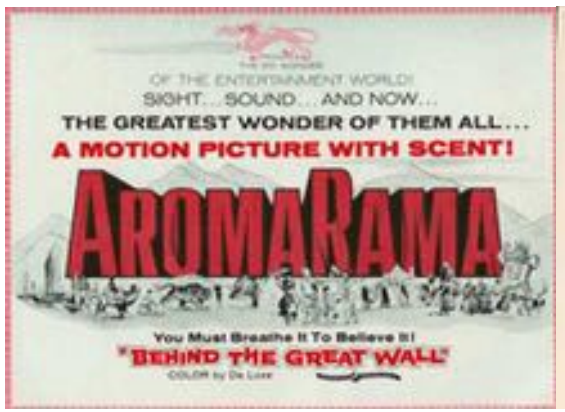
Es por esto que, además de usar olores descriptivos, se contó con el diseñador Fidel David para que eligiera los perfumes de Lilith y del club XMILE, aportando información extra sobre los personajes por otros canales que no fueran vista u oído.

1.
Elección de los olores

2.
Instalación Olorama en sala



3.
Proyección sincronizada con Wi-Fi



En el pasado, **se intentaron realizar distintas producciones incluyendo el sentido del olfato** en las salas.

Tuvieron resultados pobres, no solo por lo primitivo de los sistemas de emisión, sino también por la calidad de sus olores. Tarjetas que había que rascar en determinados momentos de la película, sistemas que llegaban a mojar al espectador... un mundo alrededor del cine para intentar «sacarlo de la pantalla» y lograr una experiencia inmersiva.

Los orígenes de la multisensorialidad en el cine son españoles, y están atribuidos al granadino José Val del Omar.

Autodenominándose «cinemista» (cineasta + alquimista) Val del Omar desarrolló técnicas que se adelantaron a su tiempo.

Algunas de ellas fueron la emisión de olores y un estilo de imágenes que se percibían aun teniendo los ojos cerrados.

Su motor principal era plasmar una visión filosófica y poética, aunque también se centró mucho en utilizar el medio audiovisual como material didáctico, siendo la primera persona en España en llevar a cabo actividades escolares audiovisuales en los años 30.

Imágenes de la trilogía *Tríptico Elemental de España* de José Val del Omar (1904 – 1982)

La visión multisensorial de **XMILE se distancia de estas propuestas**, pues nace de **la voluntad de establecer nuevas vías de inclusión cultural** para todas las personas.

De esta forma se pone de relieve una de las máximas de XMILE:

Crear herramientas de inclusión para que las personas con diversidad sensorial accedan a la obra audiovisual de una manera fiel y próxima al extenso y complejo trabajo realizado por el equipo involucrado.