

TRABALLO FIN DE GRAO

Autor:

Mario Fernández Filloy

Titor:

Roi Méndez Fernández

ELLA CORDURA

**Unha curtametraxe de
animación 3D de ficción**

GRAO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Facultade de Ciencias da Comunicación da USC



2023

“Illa Cordura”.

Unha curtametraxe de animación 3D de ficción

“Illa Cordura”.

Un cortometraje de animación 3D de ficción

“Illa Cordura”.

A fictional 3D animated short film

RESUMO

O presente traballo consistiu na preproducción, produción e posproducción dunha curtametraxe de animación 3D de 11 minutos: "Illa Cordura". O proceso de creación seguiu en grande medida un pipeline tracional de animación 3D. O primeiro paso consistiu na ideación e busca de referencias temáticas e estéticas, atopando unha forte base na literatura de H.P. Lovecraft e na historia dos fareiros e faros galegos do s. XIX. Unha vez establecido este marco pasouse á escritura do guión e á configuración dunha estética e imaxinería visual concreta, con Gustave Doré como inspiración principal. Dentro da fase de produción da curta, que incluíu o deseño 3D e a animación (foi esta a parte máis complexa e que máis tempo consumiu do traballo), utilizouse o software libre Blender, ao través do cal se modelaron escenarios, obxectos e personaxes, se fixo a posta en escena, se definiron as animacións e se renderizaron as imaxes finais, montadas e etalonadas posteriormente en Adobe Premiere. "Illa Cordura" conta tamén con música orixinal e cartelería de cara á súa difusión futura. Neste sentido, como toda obra audiovisual, o seu propósito é de ser compartida co público, proceso que xa está en marcha ao seren xa presentada como candidata en diversos festivais de cinema ao redor do mundo.

RESUMEN

Este trabajo consistió en la preproducción, producción y postproducción de un cortometraje de animación 3D de 11 minutos: "Illa Cordura". El proceso de creación siguió en gran medida una tubería de animación 3D tradicional. El primer paso consistió en la ideación y búsqueda de referentes temáticos y estéticos, encontrando una fuerte base en la literatura de H.P. Lovecraft y en la historia de los faros y faros gallegos del s. XIX Una vez establecido este marco, llegó el momento de escribir el guión y configurar un imaginario estético y visual concreto, con Gustave Doré como principal inspiración. Dentro de la fase de producción del corto, que incluyó el diseño y la animación 3D (siendo la parte más compleja y de mayor tiempo del proyecto), se utilizó el software libre Blender, a través del cual se modelaron escenarios, objetos y personajes, la puesta en escena, la se definieron las animaciones y se renderizaron las imágenes finales, posteriormente editadas y calibradas en Adobe Premiere. "Illa Cordura" también cuenta con música original y carteles para su futura distribución. En este sentido, como toda obra audiovisual, su finalidad es ser compartida con el público, proceso que ya está en marcha pues ya se ha presentado como candidata en diversos festivales de cine alrededor del mundo.

ABSTRACT

This work consisted on the pre-production, production and post-production of an 11-minute 3D animation short film: "Illa Cordura". The creation process largely followed a traditional 3D animation pipeline. The first step consisted in the ideation and search for thematic and aesthetic references, finding a strong basis in the literature of H.P. Lovecraft and in the history of Galician lighthouse keepers and lighthouses of the s. XIX. Once this framework was established, it was time to write the script and establish a concrete aesthetic and visual imagery, with Gustave Doré as the main inspiration. Within the production phase of the short, which included 3D design and animation (being the most complex and time-consuming part of the project), the free software Blender was used, through which scenarios, objects and characters were modeled, the staging, the animations were defined and the final images were rendered, later edited and calibrated in Adobe Premiere. "Illa Cordura" also has original music and posters for future distribution. In this sense, like any audiovisual work, its purpose is to be shared with the public, a process that is already underway as it has already been presented as a candidate in various film festivals around the world.

Palabras chave: curtametraxe, animación 3D, Blender, *pipeline 3D*.

Palabras clave: cortometraje, animación 3D, Blender, *pipeline 3D*.

Key words: short film, 3D animation, Blender, *pipeline 3D*.

INDICE

INTRODUCCIÓN	6
MARCO TEÓRICO	10
- Introducción ao cinema de animación	11
- Animación 3D	12
- Software 3D e motores de render	15
- Workflow 3D	17
REFERENTES LITERARIOS E VISUAIS	28
- H. P. Lovecraft	29
- Imaxinería visual	34
OBXECTIVOS	39
FLUXO DE TRABALLO	41
- Cronograma de “Illa Cordura”	46
- Software	49
CREACIÓN DE ILLA CORDURA	50
- Proceso técnico	52
· Busca de ideas e referencias	53
· Guión	55
· Storyboard	59
· Proceso de capacitación e aprendizaxe en Blender.....	61
· Creación de escenarios	62
· Personaxes	80
· Posta en escena e animación	95
· Renderizado	123
· Posproducción e etalonaxe	126
· Gravación de voces	128
· Son e música	130
· Título e póster	133
- Decisións artísticas	138
DIFUSIÓN E FUTURO	158
CONCLUSIÓNS	161
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	165
ANEXOS	169
- 1. Guión v.1	170
- 2. Guión v.2.5	180
- 3. Storyboards	192
- 4. Bosquexos e outras imaxes	204
- 5. Modelos empregados	213
- 6. Tradución da curta a inglés	216
- 7. Festivais	224
- 8. Indicación de dobraxe para Paco Barreiro	225
- 9. Partitura da BSO.....	227
- 10. Ideas primitivas	233

INTRODUCCIÓN

No ámbito da Comunicación Audiovisual existen numerosas formas e medios para crear e transmitir historias. Unha delas é o cinema ou, máis concretamente, a animación 3D, elixida para realizar a curtametraxe “Illa Cordura”, o elemento principal do meu Traballo Fin de Grado.

A realización dunha curtametraxe en 3D significa o seguimento de numerosos procesos, aplicación de habilidades e solución de problemas necesarios para conseguir un resultado profesional, esteticamente interesante e narrativamente funcional. Este documento ten como cometido principal describir o proceso de produción da curtametraxe, explicando consigo as particularidades e características da animación 3D, subliñando tamén os coñecementos adquiridos durante os catro anos do grado e a aplicación práctica neste, así coma os aprendidos paralelamente á formación e durante o proceso de realización do proxecto.

O proxecto, ao estar realizado na súa maior parte por unha persoa, conforma numerosas particularidades que tamén se explorarán ao longo desta memoria. Explicaranse a metodoloxía de traballo, os referentes que tiveron relevancia no futuro resultado da curta, as decisións de dirección e posta en escena, as metáforas visuais e todos os elementos que, en conxunto, describen e analizan o como e porqué de “Illa Cordura”.

En primeiro lugar, establecerase no Marco Teórico unha aproximación técnica ao mundo da animación 3D para proporcionar os coñecementos básicos que permitan comprender o proceso de creación completo, así coma os obstáculos atopados e as solucións tomadas; percorrerase despois os referentes literarios e visuais que influenciaron a curta e as orixes da súa historia; marcaranse determinados obxectivos, e explicarse o fluxo de traballo ou pipeline seguido.

En segundo lugar, será explicado todo o proceso de traballo, profundizando na preproducción, onde o guión e os storyboards son pilares fundamentais; na produción, marcada principalmente polo modelado de personaxes e escenarios, texturización, composición, *rigging*, iluminación, animación e renderizado, e na posprodución, na que se falará da montaxe, etalonaxe, composición da música, produción de son e mesmo do deseño do cartel ou póster.

Finalmente, reflexionarase a partir dos obxectivos cumpridos e farase un salto ao presente e futuro da curtametraxe, percorrendo a lista de festivais de cinema aos que foi e será enviada e ás posibilidades de distribución.

SENTIDO E MOTIVACIÓNS

Como interese primordial teño a pura creación cinematográfica: narrar coa imaxe, encadrar a vida nun marco cun significado expresivo. Quero dirixir cine, e se algo aprendín nestes catro anos en relación á dirección cinematográfica é que esta non pode ensinársese só en base a conceptos teóricos, se non na posta en práctica destes coñecementos. A miña breve experiencia suxire que sobre o papel existen multitude de teorías e combinacións válidas, funcionais, que levan a un correcto resultado. Pero un correcto resultado sobre o papel non ten por que levar a unha solución que conmová, divirta, funcione en canto á expresión artística. Dirixir, rodar e montar está sendo para min a aprendizaxe real, coa que descubrir o funcionamento do ritmo, da dirección de actores, da expresividade do encadre e do son, da importancia do movemento, etc.

Polo tanto, o meu traballo fin de grao, aínda que loxicamente trata de demostrar os coñecementos adquiridos, non deixa de ser un paso máis nese complexo e absolutamente persoal aprendizaxe de como facer cine, de como expresar coa arte.

As materias cursadas durante os estudos do Grao (Linguaxe Audiovisual, Edición Audiovisual, Expresión Sonora e Visual, Guión, Producción Cinematográfica, Dirección Cinematográfica, Dirección de Fotografía, Tratamento do Son e Estilos Musicais, Dirección de Arte e Deseño e Animación) axudaron a construír unha sólida base da que partir. Por outra banda, o meu interese por seguir mellorando as miñas competencias e habilidades na escritura de guións, a montaxe cinematográfica, a música e o son e a dirección artística e da cor como creadores de significado e expresividade, topouse coa animación 3D.

Tendo aprendido nocións básicas de animación 3D no cuarto curso do Grao, vin que é unha ferramenta fabulosa para “practicar a dirección”. Probar ideas, acertar e equivocarse é a forma máis orgánica de evolucionar como director, e esta proba e error existe na animación 3D dunha forma intrínseca: permite que tendo xa os obxectos 3D construídos, podas manipularlos ao longo do espazo e situalos nos lugares convenientes, podas situar a cámara en calquera lugar do espazo, con calquera angulación, valor de plano, distancia focal, etc. Dirixindo acción real adoitan existir límites de manipulación do espazo, dos actores, da iluminación, da situación da cámara,... mais non na animación 3D, na que existe unha liberdade practicamente infinita. Nesta, existen outro tipo de limitacións, que se explorarán ao longo desta memoria, pero son precisamente ditas liberdades (experimentadas durante a realización do proxecto final de animación no cuarto curso) as que me impulsaron a crear unha peza cinematográfica enteiramente creada en 3D. Considereirei como feito positivo tanto para a miña aprendizaxe como

para a avaliación do traballo o ser eu director, guionista, produtor, director de arte e de fotografía, montador e (en certo modo) os actores da curta, algo que permite a animación pero dificilmente a acción real.

Xa estaba sobre aviso da complexidade e cantidade de traballo que supón para unha única persoa o ter que escribir e reproducir a curta; deseñar as personaxes, obxectos e escenarios; modelalos e construílos; texturizalos; iluminar os espazos; animar tanto ás personaxes como aos obxectos e á cámara; montar, e posproducir o son entre outras cousas. Sabía que moi posiblemente ía a ter que implicarme dunha forma máis intensa e durante máis tempo do que é esixible para un TFG, pero o feito de ter un ano por diante impulsoume a involucrarme neste proceso de aprendizaxe (pois a miña base en animación 3D era insuficiente) e experimentar con outras formas cinematográficas diferentes ás que estou acostumado.

Por outra banda, considero que pode ser unha interesante carta de presentación das miñas habilidades, de darme a coñecer en festivais de cinema de todo o mundo (adicados á animación ou non).

En definitiva, quería aproveitar o Traballo Fin de Grao para seguir formándome nos enmarañados labirintos do cinema. Buscar o equilibrio entre demostrar o aprendido e seguir aprendendo e, coa vista posta no futuro, conseguir emocionar ao público coa miña historia.

Convén, a ser posible, facer a lectura desta memoria tras a visualización da curtametraxe.

MARCO TEÓRICO

1. BREVE INTRODUCCIÓN AO CINEMA DE ANIMACIÓN

Non é sinxelo definir en que consiste o cinema de animación. Moitas veces fálase de “debuxos animados”, mais non todo o cine de animación está feito a partir dunha consecución de debuxos. Podería, entón, pensarse que é todo aquel cinema que non é tanxible ou real, que só existe no papel ou nunha pantalla, mais iso non é tampouco certo, xa que o “stop-motion” tamén é cinema de animación, e as figuras son reais e tridimensionais. Incluso a “pixilación”, que é a toma dunha secuencia fotográfica dunha persoa, é tamén animación.

Hai unha forma sinxela de explicar que é a animación: darlle vida a cousas inanimadas. De aí ven a palabra: “anima”, que en latín significa “alma”. “Pódese dicir que animar é proporcionarlle alma a algo, darlle vida. No caso das imaxes, é posible utilizar un gran número de técnicas para dotalas de vida” (Ros, 2014).

Dende a cámara escura, que pode considerarse o inicio da animación hai aproximadamente mil anos, podemos nomear numerosos inventos e desenvolvementos que levaron ao que a animación é hoxe en día. Un dos inventos primordiais, o taumatropo, sería precursor xa non só do cinema de animación se non do cinema en xeral, pois foi o primeiro experimento en probar a persistencia retiniana, un efecto óptico con interesantes e futuras aplicacións ao mundo do ocio e da arte, causante de que sexamos capaces de interpretar unha secuencia de imaxes en movemento. “A persistencia retiniana produce este efecto psicolóxico de continuidade perceptiva do movemento cando se mostran imaxes sucesivas cunha cadencia suficiente” (Cantos, 2016).

O que pode considerarse o primeiro filme de animación é curiosamente unha curta stop-motion realizada con fotografías a debuxos, máis similar por tanto ao cine de acción real que á animación debuxada. Falamos de “Humorous Phases of Funny Faces” (Blackton, 1906). Está aí a proba do complexo e variado que é o mundo da animación e da cantidade de posibilidades en canto á realización dun proxecto como “Illa Cordura” ou calquera filme animado dende a súa proposta sobre o papel, dende o seu guión.

Unha historia non se narra da mesma maneira se se decide facer en “stop-motion” con figuras articuladas ca se se fai a base dunha secuencia de debuxos sobre papel. As posibilidades son distintas en cada medio, por iso un filme do Studio Ghibli (fig. 1) só se pode entender sobre papel e un do estudio Laika (fig. 2) con stop-motion. A súa forma de contar historias é distinta, de levalas a cabo e de narrar coas “ánimas”. A maiores, cada estilo de animación leva consigo determinadas vantaxes e dificultades que hai que ter en conta á hora de comezar un proxecto.



Figura. 1.: Un traballador do Studio Ghibli coloreando con acuarela un debuxo correspondente a un fotograma do filme “Ponyo no acantilado” (Miyazaki, 2008). Fonte: Captura de Making of Ponyo – Studio Ghibli (English subtitles) por Genki Marshall, 2021, YouTube



Figura. 2.: Un animador de Laika colocando a un dos bonecos articulados na pose correspondente a un fotograma concreto para o filme “Coraline” (Selig, 2009). Fonte: Captura de Laika Featurette – Coraline | Laika Studios por Laika Studios, 2021, YouTube

2. ANIMACIÓN 3D

“A terceira dimensión nos programas 3D, estritamente falando, non existe nas imaxes resultantes, que acaban representadas en formatos de dúas dimensións: papel ou pantalla. O que si é tridimensional, e de aí a súa característica, é o método de traballo utilizado para construír estas imaxes. A escena 3D baséase na representación dos tres eixes espaciais, a largura, a altura e a profundidade, representadas respectivamente polas letras X, Y e Z” (Casas & Ribas, 2012).

“Illa Cordura” é unha curtametraxe realizada coa técnica da animación 3D. Como a idea desta xurdiu a partires do proxecto final de animación da materia “Deseño e animación”, xa realizado

en 3D, e existía un interese particular por realizar un proxecto utilizando esta técnica, non houbo un achegamento de outras posibles opcións. “Illa Cordura” sempre estivo pensada para ser realizada en 3D, pero de ser animada doutro xeito, tería sido completamente distinta (xa dende o guión), pois como xa apuntei, as vantaxes e dificultades correspondentes a cada técnica derivan en distintas formas de narrar as mesmas historias.

Os elementos característicos do cinema de animación 3D, que son os que o diferencian do resto de técnicas, son a textura dixital da imaxe por unha banda (pois este se realiza utilizando ordenadores) e, por riba de todo, a “sensación de profundidade” (Casas & Ribas, 2012). A pesares de que a imaxe final se presente en dúas dimensións, o feito de que esta fose composta e iluminada nun entorno tridimensional (fig. 4), coa cámara percorrendo os espazos construídos, conséguese un realismo plástico que simula máis o comportamento físico dos obxectos e da luz que nunha secuencia de imaxes debuxadas sobre un papel (fig. 3).



Figura 3: Nunha animación tradicional 2D, os fondos son xeralmente fixos, cunha perspectiva única, e os personaxes móvense a través da bidimensionalidade dun fondo invariable. Fonte: Captura de Walt Disney's multiplane camera (filmed: Feb 13, 1957) por fireurgunz, 2008, YouTube



Figura. 4: Nunha animación 3D o animador pode viaxar por todo o entorno e realizar a posta en escena dende distintos ángulos utilizando os mesmos elementos. Fonte: Captura de How Pixar's 'Toy Story 4 was animated por Insider, 2019, YouTube

Alguns autores falan de tetradimensionalidade (catro dimensións) no sentido en que o animador, dentro do espazo tridimensional, pode situarse en multitude de lugares e ángulos diferentes no mesmo instante de tempo, “dunha forma relativa, con todo, pois [...] o maior número de operacións se realizan dende visores 2D da escena” (Casas & Ribas, 2012), visores que funcionan a modo de cámaras cinematográficas. “A pesares de que o espectador visualiza as imaxes resultantes do 3D dentro dos límites bidimensionais, tamén participa da tetradimensión, a través da extrema riqueza dos movementos de cámaras sobre a escena que permite o 3D” (Casas & Ribas, 2012).

A animación 3D, como xa apuntamos, invita ao realismo, pola propia concepción desta técnica e as características físicas e luminosas que permite. Pero o realismo é relativo (se pensamos neste coma “hiperrealismo”) posto que esta técnica admite infinitos estilos: dende unha estética tipo acuarela ou pintura sucia (fig. 5) ata o personaxe cheo de detalles hiperrealistas: o iris dos ollos, as texturas, os cabelos, o comportamento da roupa, etc. (fig. 6) pasando polo estilo Disney (que basicamente foi trasladando a súa estética propia do 2D ao 3D pouco a pouco e sen demasiados cambios). Podería dicirse que o uso dun ou doutro estilo depende de cada historia e cada animador.

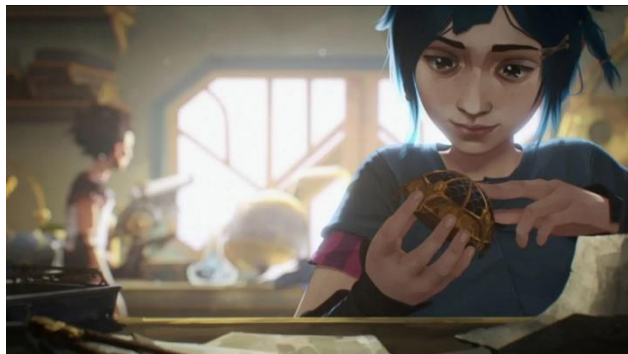


Figura 5: Animación 3D con estilo "pincelada grossa" que se afasta do hiperrealismo pero que mantén un realismo visual proporcionado principalmente polas luces e as sombras e o enfoque fotográfico. Fonte: Captura de Arcane [serie de streaming] por Netflix, 2021, Netflix



Figura 6: Animación 3D que si procura un hiperrealismo nas físicas e texturas (cabelo, roupa, néboa, etc.). Fonte: Captura de Death Stranding [videoxogo] por Kojima Productions, 2019.

Existen catro principios básicos da animación 3D que non existen na animación 2D e que neste caso cobran gran relevancia, son os “novos principios incorporados na animación 3D” (Casas & Ribas, 2012):

- I. Modelado e esqueleto sólidos. Da mesma maneira que as formas e proporcións dun personaxe en dúas dimensións son importantísimas para que funcione e teña expresividade, neste caso é importante que o

modelado en 3D (que non deixa de ser un debuxo tridimensional) e o esqueleto que o move teñan un sentido e proporcionen os movementos necesarios. De modelados e esqueletos falaremos máis adiante.

- II. Orde de prioridades. Cantos máis obxectos, texturas e luces engadamos á composición tridimensional, máis carga de traballo terá que realizar o motor de render e máis complicación teremos para animar e darlle unha consistencia a todo, polo que haberá que organizar unha orde de prioridades, dende o que é máis relevante nesa animación ao que menos, e traballar os detalles de forma piramidal.
- III. Cinematografía. As contornas 3D permiten una posta en escena máis parecida á do cine en acción real que á dos debuxos animados (desenvoltos en planos paralelos). Entra entón a dirección de fotografía, e a súa utilización como medio expresivo e narrativo: iluminación dunha forma similar ao cine de acción real, planos e contraplanos, posibilidade de movementos con “grúa”, “cámara en man” ou paneos e travellings complexos, entre outras moita cousas.
- IV. Animación facial. Tanto o cine de animación 2D coma o stop-motion tiñan moi limitado o rango de posibilidades nos movementos faciais, polo que trasladaban a expresividade dos personaxes ao corpo (esaxerando os movementos). Os esqueletos faciais do 3D permiten un control extremadamente preciso das expresións e, polo tanto, aparecen novas posibilidades e novas complicacións neste sentido.

3. SOFTWARE DE ANIMACIÓN 3D E MOTORES DE RENDER

Blender é o software utilizado para a realización de “Illa Cordura”, posiblemente o software gratuito de animación 3D máis utilizado no mundo, coa vantaxe de que, ao ser de código aberto, usuarios e profesionais de todo o mundo colaboran na mellora das súas ferramentas e posibilidades. Existen outros programas de pago e que tenden a utilizarse con máis frecuencia nas producións profesionais, coma (Autodesk) ou Houdini, por exemplo. Para “Illa Cordura” utilicei Blender non só por ser software libre se non por ser o utilizado na materia de Deseño e Animación e, por tanto, no único que tiña certa experiencia.

Para o renderizado (procesamento final das imaxes), existen diversos motores gráficos, que son os programas que “sintetizan [unha escena 3D] nunha imaxe 2D ou nun vídeo” (González, 2022), entre os que podemos topar: Eevee, Workbench ou Cycles, precisamente as alternativas que permite Blender.

1. **Eevee** é un motor de renderizado en tempo real, baseado na velocidade de procesamento. Por este motivo está principalmente pensado para utilizar durante o traballo (como motor de previsualización), pero debido a que renderiza en boa calidade, nalgúns proxectos tamén se utiliza para renderizados finais. A parte negativa é que para procesar os raios de luz, Eevee realiza unha rasterización, é dicir, “este estima como a luz interactúa cos obxectos e materiais utilizando numerosos algoritmos” (Blender 3.5 Manual de Referencia — Blender Manual, s.f.), pero non son precisos e realistas (fig. 7).
2. **Cycles** é o motor de renderizado máis realista, pensado para procesamentos que busquen fotorealismo. A diferenza primordial respecto a Eevee é que “este motor está baseado no trazado de raios de luz” (Blender Manual), o que mellora substancialmente o resultado final pero a costa dun maior tempo de renderizado e da aparición de ruído da imaxe (coa posibilidade de post-procesalo co chamado “denoiser”, unha filtración de imaxes que tenta borrar o ruído) (fig. 8).
3. **Workbench Engine** é un motor de renderizado pensado para utilizar durante o proceso de traballo, na vista previa. Similar a Eevee pero coa diferenza de que “non pretende ser un motor de renderizado que procese imaxes finais para un proxecto. A súa tarefa principal é mostrar unha escena na xanela gráfica 3D cando se está traballando nela” (Blender Manual).



Figura 7: Fotografía de "Illa Cordura" renderizado co motor Eevee.

Tempo de renderizado no meu portátil: 3 segundos

Fonte: Autoría propia



*Figura 8: Fotograma de "Illa Cordura" renderizado co motor **Cycles**.
Tempo de renderizado no meu portátil: **2 minutos 52 segundos**
Fonte: Autoría propia*

Nesta comparativa podemos apreciar como efectivamente Cycles, a pesares da enorme diferenza de tempo de renderizado respecto a Eevee, ten moita máis profundidade e información en canto ao procesamento das luces e sombras (fixarse na entrada á caverna) e resulta moito máis realista.

4. WORKFLOW 3D

O workflow ou fluxo de traballo nunha produción de animación 3D é o conxunto de procesos que, realizados por orde, permiten acadar o resultado final. Ditos procesos son: modelado, texturizado, rigging, composición e iluminación, animación e renderizado. Ademáis, como parte fundamental do proceso poderíamos engadir nun primeiro lugar o storyboard, a tarefa indispensable antes de comezar co traballo 3D.

A) Storyboard

O storyboard resulta unha ferramenta básica e elemental nas producións dos filmes de animación. Como ilustracións encadradas nun marco, representativas do tiro de cámara (angulación desta, elementos protagonistas, equilibrio visual, etc.), axudan a previsualizar o resultado final e aforrar moito tempo e recursos. Nunha gran produción serve para que todo o equipo teña a mesma idea e se traballe cun obxectivo común xa deseñado. É unha forma de

facer reais por primeira vez ás imaxes imaxinadas durante a lectura do guión e incluso antes de ter escrito este, e serve para experimentar e probar ideas dunha forma rápida, descartando as que non funcionan dun xeito áxil. Nun storyboard non importa a calidade dos debuxos, un garabato pode ser un gran storyboard se se entende a composición e os elementos descritos. Por iso é unha ferramenta tan poderosa.

Por outra banda, da mesma forma que poden existir diferentes versións do guión, o mesmo pode pasar cos storyboards, que a medida que avanza o proxecto poden ir variando. “Algunhas persoas necesitan garabatear, ver imaxes para encontrar pistas e direccións. Eventualmente, fago un storyboard. Suxire a aparencia da película e define, máis ou menos, as diferentes tomas, o progreso e a orde da acción” (Driessen, entrevistado para Welles & Moore, 2005).

Outra das vantaxes da realización de storyboards é que permite topar posibles problemas no ritmo da narración, aínda máis evidentes no caso de facer un animatic. “Estás a ver se a historia flúe correctamente e onde están os puntos fracos. E nunca estás a retraballar o punto fraco; estás a cambiar algo máis cedo onde algo non ocorreu e é necesario para facer que a historia funcione máis adiante” (Driesse, entrevistado para Welles & Moore, 2005).

O animatic é un vídeo realizado coas imaxes do storyboard ver os posibles erros que poian existir no ritmo da narración antes de comezar co proceso de animación en 3D, xa que resulta moito máis sinxelo corregir ditos erros nas fases iniciais.

B) Modelado 3D

“O modelado é simplemente o arte e a ciencia de crear unha superficie que imita a forma dun obxecto do mundo real ou expresa a súa imaxinación de obxectos abstractos”
(Manual Blender)

Os programas de modelado 3D contan con unha librería de xeometrías básicas chamadas primitivas a partir das cales, xa sexa por combinación ou por deformación destas, se poden crear todo tipo de obxectos e seres. Por poñer un exemplo, a cabeza das personaxes de “Illa Cordura” creáronse a partires dun prisma hexagonal (que foi a base da cabeza), un cubo (o pelo), un cilindro alongado (o nariz), dous cilindros achatados (as orellas) e dúas esferas (os ollos). A maiores, cellas, bigotes e demais modeláronse a partir de cubos.



Figura 9: Formas básicas xa deformadas. Fonte: Autoría propia



Figura 10: Parte do proceso de modelado da cabeza xa avanzado. Fonte: Autoría propia

Na imaxe da esquerda (fig. 9) aínda se poden apreciar algunhas das formas orixinais utilizadas para a modelaxe da cabeza, pero xa están lixeiramente modificadas. A imaxe da dereita (fig. 10) corresponde a un estado bastante avanzado de dita modelaxe, no que aínda faltaría o pelo.

A maiores das mallas primitivas (compostas por vértices, arestas e caras), existen outro tipo de elementos básicos cos que traballar (fig. 11), entre as que atopamos:

1. Curvas. Ao contrario que ocorre coas primitivas, as curvas non están conformadas por liñas unidas entre si por puntos, se non que se expresan mediante funcións matemáticas.
2. Superficies. Neste caso son planos curvados, que ao igual que as mencionadas curvas, se calculan mediante funcións e non están compostas por vértices.
3. Metabolos. Os obxectos meta teñen un funcionamento complexo. Están compostos por fórmulas que o software en cuestión calcula en función de determinados parámetros e son capaces de fusionarse entre si cando entran nun rango de contacto. Son útiles durante unha primeira fase de modelado de obxectos e personaxes, xa que podes crear con eles masas prototipo.
4. Textos. Están compostos por curvas.
5. Gaiolas. Estruturas capaces de deformar os obxectos contidos nelas.

No correspondente á fase de modelaxe, existen modos de traballo distintos. Isto permite poder, nun deles, modificar o obxecto coma un conxunto (desprazalo ou rotalo, por exemplo); noutro poder traballar sobre os vértices que o conforman (onde xa estaríamos a deformar o obxecto, non só cambiar a súa localización espacial); ou noutro, operar sobre o obxecto con gran detalle e ferramentas de escultura, facendo do obxecto algo así como plastilina. Nas imaxes propostas

C) Textura e pintura 3D

A textura é a aparencia visual e táctil da superficie dun obxecto 3D. A textura pode aplicárselle a un obxecto para darlle un aspecto máis realista ou estilizado, aínda que dependendo do estilo da animación as texturas poden ser máis planas ou máis hiperrealistas (algo que xa comentamos anteriormente). Unha textura contén a información sobre a superficie do obxecto: dende a cor do mesmo ata o brillo, rugosidade, metalizado e demais detalles.

Ambos rostros foron texturizados en Blender, pero, a maiores de ter un modelado con intencións totalmente diferentes, as texturas tamén son de todo distintas. Na da esquerda (fig. 12), o estilo cartoon diferénciase por ter cores planas, unha reflexión da luz uniforme e unha rugosidade nula, mentres que na da dereita (fig. 13), dun estilo moito máis realista, o mapa de cores é máis complexo (con sombreiros e variacións no ton da pel), a reflexión da luz é irregular e a rugosidade cobra unha importancia elemental (imitando os poros da pel ou as engurras, por exemplo).



*Figura 12. Personaxe estilo cartoon.
Fonte: Cartoon Cute BOY 3D Model
[imaxe], por Characterstore,
CGTrader.com*



*Figura 13: Personaxe realista. Fonte:
The Witcher – Realistic Character
[imaxe] por Victory 3D, Artstation*

As texturas poden crearse de cero dende o editor de nós (semellante ao editor de nós de xeometría mencionado anteriormente), onde temos posibilidades case infinitas de creación e modificación, pero para sacarles o máximo partido necesítase un amplo coñecemento e gran creatividade, pois o aproveitamento total desta ferramenta aparece nas posibilidades de combinación de nodos entre si (fig. 14).

Outra das ferramentas fundamentais á hora de texturizar obxectos e personaxes é o Mapa UV, que poderíamos definir de xeito simplificado coma un plano 2D que contén a información gráfica do obxecto 3D. Este permite descompoñer o obxecto 3D en fragmentos en dúas dimensións

para superpoñerlle as texturas escollidas con precisión. A maiores, dispoñemos dunha ferramenta de pintura coa que podemos debuxar e colorear tanto sobre o Mapa UV coma sobre o obxecto en tres dimensións (fig. 15).

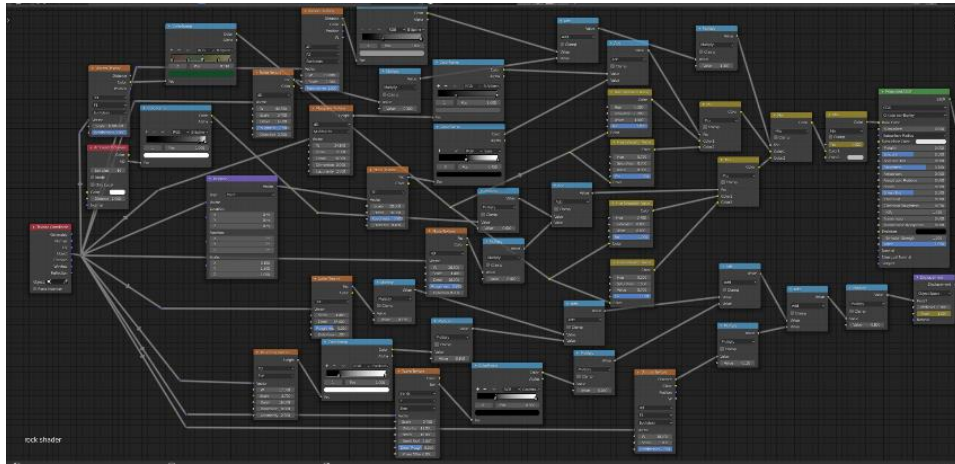


Figura 14: Exemplo dun mapa de nodos que un usuario de Reddit creou para realizar texturas realistas dunha rocha. Fonte: Reddit.com

Crear as texturas para todos os elementos xa non só presentes nun único escenario se non curtametraxe animada ao completo sería unha auténtica loucura (dende os calcetíns dunha personaxe ata a terra dunha maceta que aparece ao fondo do plano ou os botóns de plástico do mando da televisión, por exemplo), por iso existen infinidade de bancos de texturas en internet (gratuítos e de pago) aos que se recorre para buscar texturas xenéricas que non tería sentido crear dende cero (fig. 16).

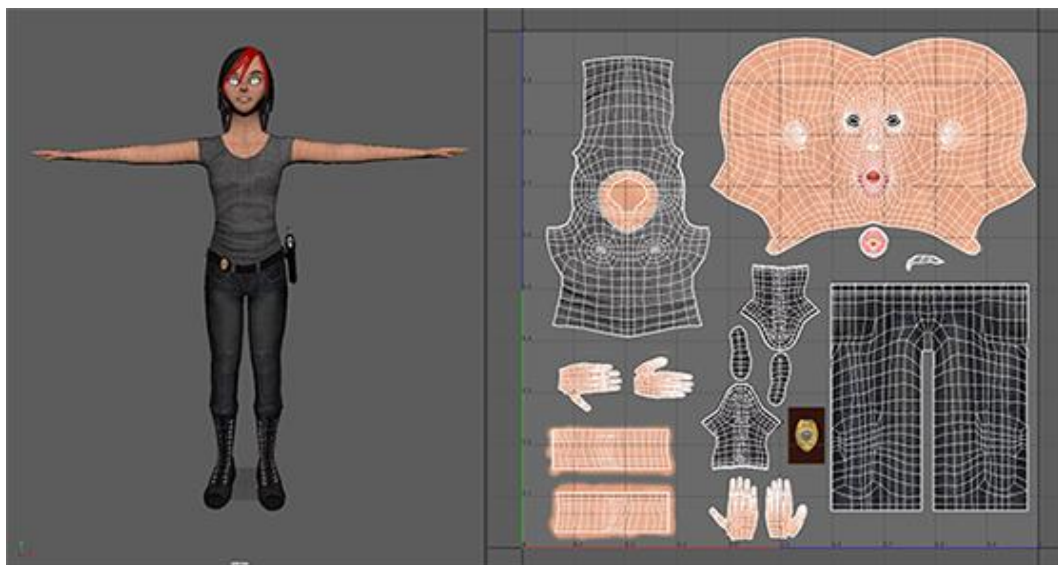


Figura 15. Exemplo de personaxe 3D e o seu correspondente mapa UV coas texturas aplicadas Fonte: Autodesk.com

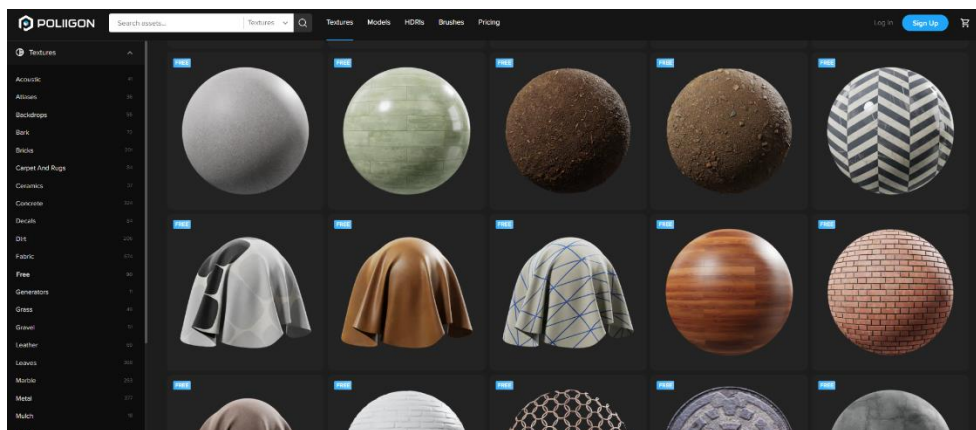


Figura 16: Páxina web de Poliigon, exemplo de banco de texturas. Fonte: Captura de Poliigon [páxina web], Poliigon.com

D) Rigging

“O rigging é o proceso polo cal creamos, a partir dun modelo ou escultura dixital tridimensional, a estrutura necesaria para poder deformar e animar personaxes. Da mesma forma ca faríamos cunha marioneta, créase unha estrutura de osos e controis dentro dunha xeometría para que os animadores poidan animar o corpo, músculos, faciais, pel, pero tamén a roupa e o cabelo mediante ditos *riggs*” (Cortés, 2021).

Blender proporciona varios esqueletos (conxunto de ósos/controis) predeterminados, entre os que se atopan o humano e o de varios animais. Son esqueletos simples pero que contan cos puntos de movemento principais necesarios para unha animación realista, ademais dun sistema de relación entre osos. Se o software non inclúe esqueletos predeterminados, mediante a combinación de ósos individuais é posible crear riggs. De feito, hai profesionais que se dedican exclusivamente ao rigging.

O rigging debe responder a algunhas cuestións xa implícitas dende o comezo do proxecto, como por exemplo: que nivel de complexidade necesita o personaxe? É necesario que os dedos, por exemplo, contén tres controis cada un, ou chega con que teñan dous? Ata onde chegan os movementos faciais do personaxe (hiperrealista ou básico)? O cabelo terá rigging? E a partir destas cuestións, un *rigger* terá que realizar o máis sinxelo, intuitivo e rápido de utilizar, para que o proceso de animación da personaxe sexa cómodo e adaptado ás características do proxecto.

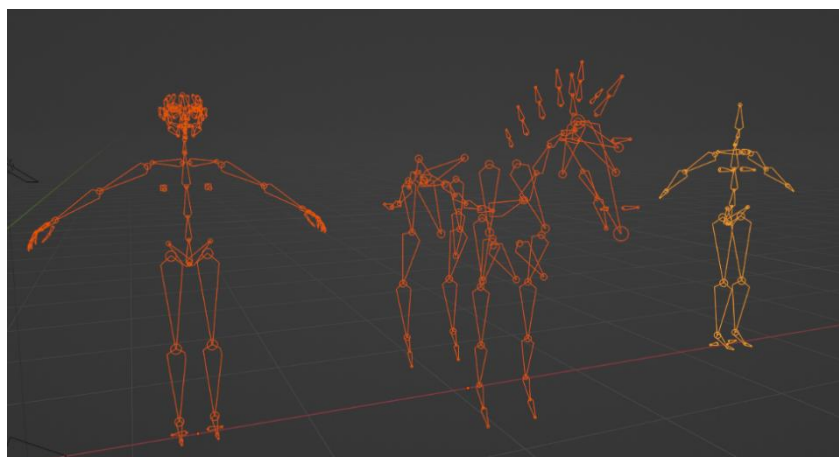


Figura 17: Esqueletos predeterminados de Blender. De esq. a der.: humano con controis faciais, cabalo e humano sen controis faciais. Fonte: Autoría propia.

E) Composición e iluminación

A parte máis puramente cinematográfica do proceso de animación 3D é a composición e iluminación, a posta en escena. O software de animación correspondente dispón de infinitas cámaras que funcionan dun xeito moi similar ás cámaras de cinema, ademais de diversos tipos de iluminación que aportan unha selección tamén infinita de posibilidades fotográficas.

A cámara non deixa de ser un visor do espazo a renderizar da escena, dispón dun despregable (fig. 18) ao través do cal podemos seleccionar o tipo de lente que estamos a usar, distancia focal (que permite opcións incluso fóra das posibilidades físicas das cámaras reais, coma unha distancia focal de 1 mm sen a distorsión típica dun ollo de peixe), a profundidade de campo (podendo escoller o punto ou distancia de enfoque) e o diafragma (que permite tamén cifras irrealas, coma un $f0,1$) entre outras cousas. A maiores, existen add-ons (extensións implementables no programa) como o “camera shakify” que permite realizar un efecto de “cámara en man”, aplicándolle vibracións editables de todo tipo ou simple inestabilidade.

Existen diversos tipos de iluminacións ou fontes de luz nos softwares de animación 3D que tentan imitar as luces utilizadas no cine en acción real: luz tipo sol (que recrea una fonte de luz de gran intensidade e forza como a luz solar natural), luz puntual (que ilumina en toda as direccións, coma se fose unha lámpada), luz de foco (punto de luz que ilumina en forma de cono, imitando a un foco) e luz en área (superficie emisora de luz que imita a un panel led ou outro tipo de *soft light*).

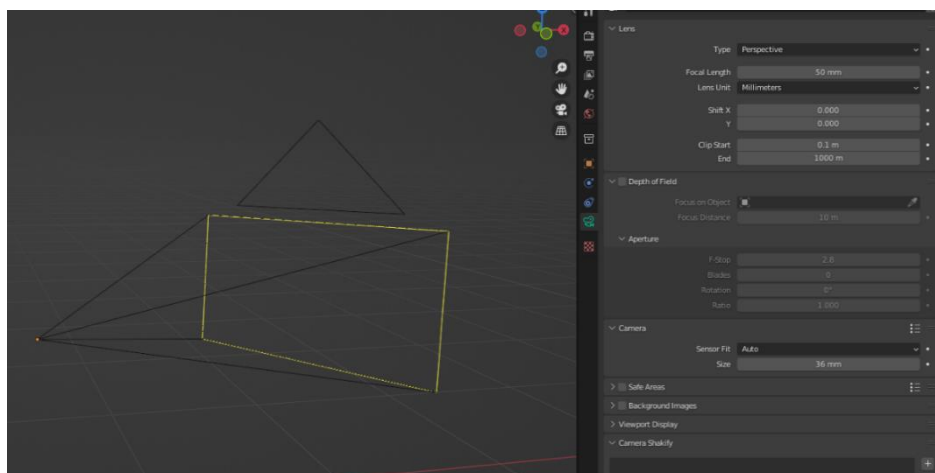


Figura 18: Captura de Blender. Á esquerda, unha cámara. Á dereita, o menú de edición da cámara (lens/lente, depth of field/profundidade de campo, etc.). Fonte: Autoría propia

Ditas luces teñen multitude de controladores que permiten cambiar a temperatura da luz (conseguindo calquera color RGB), a potencia en Vatios, o tamaño, a forza (e tipo de sombras, duras ou suaves), etc. A maiores, cóntase coa vantaxe de que as fontes de luz son invisibles, non tendo (sempre) necesidade de escondelas fora de plano coma nunha produción de acción real. Todos os apartados e fases da realización dun proxecto en 3D teñen a súa importancia, pero o acabado só pode ser bo cunha boa iluminación, que é a que aporta profundidade, perspectiva e consegue converter un ambiente falso nun practicamente real.

E) Animación

A forma de animar en 3 dimensións é un proceso que se basea nas mesmas ideas ca a animación en dúas dimensións pero con técnicas diferentes. O fundamento principal é o establecemento de poses ou fotogramas chave que indiquen cales son as posicións nas que se situará unha personaxe ou obxecto: a creación dunha guía que defina cal será o seu comportamento para, posteriormente, poder realizar a animación intermedia levando á personaxe (ou obxecto) dende un punto xa establecido ata o outro.

Na animación 3D existen mecanizacións que permiten que, se un obxecto xa foi situado nunha posición A (cun fotograma chave gardado na liña de tempo) e nunha posición B (tamén gardada e situada noutro punto da liña de tempo), o movemento entre ditas posicións se realice de xeito automático (fig. 17). Ao feito de colocar aos personaxes e obxectos nas posicións determinadas denomínaselle *blocking*.

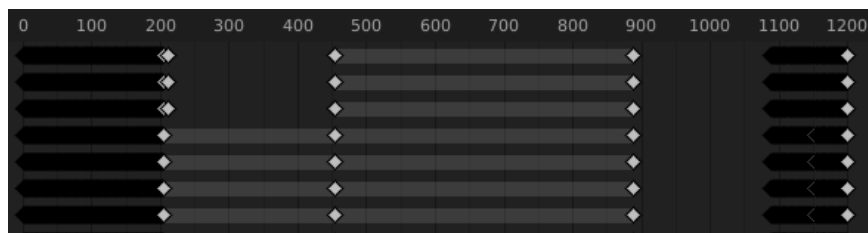


Figura 19: Liña de tempo con fotogramas chave de diferentes partes do elemento animado. Fonte: Autoría propia

“Nas industrias do entretemento, o animador elabora a interpretación dos personaxes. Os animadores de personaxes adoitan considerarse como os actores dos proxectos animados, deben facer crer ao público que o que están a ver en pantalla é real e vivo. Os animadores de personaxes deben comprender o peso e o tempo, pero tamén ser capaces de ofrecer unha actuación física que cree unha personalidade para ese personaxe que se poida entender na pantalla” (Beane, 2012).

É habitual, como menciona Beane, que os propios animadores actúen recreando os futuros movementos das personaxes e, sobre as gravacións, realicen as primeiras poses, sobre as cales continuarán establecendo poses intermedias axudándose das automatizacións comentadas.

As personaxes e obxectos non son os únicos elementos que hai que animar. Unha diferenza coa animación 2D é, por exemplo, que nesta a cámara (o papel físico ou dixital) está fixa e son os elementos que se amosan nela (os debuxos) os que se moven. Polo tanto, na animación 2D, para recrear un movemento de cámara o que en realidade hai que mover é todo o escenario e os elementos situados nel. Na animación 3D estamos situados nun espazo tridimensional, real, tanxible, e a cámara é un obxecto coma os demais, que pode desprazarse por dito espazo.

F) Renderizado

“O renderizado é o proceso que permite obter imaxes dixitais tomadas do modelo tridimensional” (Editor de BibLus, 2021)

O último proceso do fluxo de traballo no software de deseño e animación 3D é o renderizado final da imaxe, o procesado do encadre composto. Aínda que depende do motor de render que esteamos a usar, normalmente é un procedemento que require de moita potencia de hardware

e tempo de procesado (canto máis realista a imaxe e máis realismo da iluminación, máis complexidade de renderizado).

As posibilidades en canto ao formato de gardado da imaxe son practicamente infinitas. Dependendo do resultado buscado pódese elixir a cantidade de píxeles ou o formato adecuado (dende JPG ata arquivos RAW), entre outras cousas.

No fluxo de traballo dunha curta de animación 3D existen outro tipo de procesos, sobre todo no relativo á preproducción e posproducción. Estes procesos serán abarcados e explicados no posterior apartado da memoria precisamente adicado ao fluxo de traballo.

REFERENTES LITERARIOS E VISUAIS

Toda obra de arte ten algún precedente. O xerme dunha idea ten sempre coma orixe algunha obra anterior ou experiencia vital e, en materia visual, o cine está cheo de repeticións de esquemas, de copias e plaxios ou de, simplemente, evocacións. Ningunha idea é nova. As imaxes tampouco.

“Illa Cordura” é a curta que é grazas aos seus referentes. Moitas das súas virtudes ou defectos son, en certo modo, herdados, aínda que loxicamente se atope moito de min nela. O referente principal, aquel do que quixen obter a esencia do relato é Howard Phillips Lovecraft e a súa literatura, concretamente a dedicada aos mitos de Cthulhu, un “ciclo de narracións de horror cósmico ambientadas en mundos primixenios de caos e espanto” (Alianza editorial, 2011). Pero en “Illa Cordura” tamén conviven outros filmes, outras historias e, sobre todo, gran cantidade de imaxes de lugares diferentes.

1. HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

“Se hai razón para sentir a Lovecraft como un autor indispensable, é precisamente porque renuncia a unha literatura do susto ou do noxo, que foron os campos máis percorridos polo terror literario, para postular unha literatura do silencio, do inefable, onde se fan máis evidentes e recoñecibles as fendas entre o simbólico e o imaxinario a través das cales apenas se albisca ese asombro que provoca a conciencia da existencia do real” (Morato, 2020).

No xénero do terror ou horror literario, Lovecraft é un dos autores referentes do século XX, ocupando un lugar semellante ao de Edgar Allan Poe en canto a influencia e legado posteriores. Unha das características da súa literatura, polo cal moitos dos seus lectores a admiramos, é polo seu estilo de escritura único e a creación do “cosmicismo”, un subxénero do horror que naceu con el e foi explorado por centos de escritores posteriormente.

Moitas das súas obras exploran temas como o medo irracional ao descoñecido, a pequenez do ser humano fronte a inmensidade do Universo e a posibilidade da existencia de vida máis aló da imaxinada, de seres colosais e monstruosos. Nestes temas topei o punto de partida de “Illa Cordura”. Interésame moito o comportamento do ser humano, as súas reaccións fronte a un medo que non ten fundamento, un medo orixinado polo propio pensamento, pola imaxinación de algo descoñecido ou inexistente ou pola sobreinterpretación do que si é real: a posible

existencia de vida hostil no universo ou a hipocondría, a crenza de que unha dor no peito pode levarte á morte, por exemplo.

A narrativa de Lovecraft e o que esta consegue transmitir está directamente relacionada co medio no que se presentan: a literatura. A súa prosa é única e os motivos polos que está considerado un mestre no ámbito dos relatos de terror son dificilmente transferibles a outro medio. Aínda así, en milleiros de ocasións se tratou de levar o seu estilo e adaptar as súas obras a outros medios: o cine, os videoxogos ou os xogos de rol, entre outros. Está considerado, case por unanimidade, que as adaptacións cinematográficas das súas obras fracasan en canto que os cineastas non son capaces de transmitir coa imaxe o elemental dos seus relatos. “No medio do seu enorme legado, sempre existiu un elemento menor que impediu que o de Providence [Lovecraft] tivese a dimensión cultural que lle corresponde: a incapacidade dos outros medios de adaptar fielmente a súa obra, comezando polo cinema” (Gómez, 2021).

O elemental, o que fai aos relatos de H.P. Lovecraft tan especiais e difíciles de adaptar é principalmente que xogan coa imaxinación do lector (non que sexa parte fundamental da experiencia lectora, como toda a literatura, se non que se aproveita dela para convertela en activa protagonista do relato).

“Os contos e as novelas de Lovecraft funcionan literariamente grazas á capacidade do lector para imaxinar os seus propios horrores. Son historias nas que o innomeable, o indescriptible, o que escapa á nosa comprensión, son esencialmente básicos. É comprensible, pois, que á hora de darlles corpo, xurdan problemas. Os monstros non son tan terribles cando toman forma física, e as mentes destruídas son menos impresionantes se nós mesmos nos expoñemos ao que os esmagou sen sufrir a mesma sorte. O innomeable convértese entón nun *kaiju* máis, moitas veces mesmo nunha broma” (Gómez, 2021).

Un dos temas máis presentes na súa obra é o medo ao descoñecido, o temor aos monstros ou elementos sobrenaturais dende o psicolóxico (non dende o físico). Unha das súas máximas é que o xerme máis puro, profundo e realmente sinistro do terror ven do que non vemos, do que non coñecemos e só podemos intuír ou imaxinar. As súas historias están escritas en primeira persoa; son os protagonistas os que relatan as súas aventuras, os seus medos, os seus descensos á loucura, e nós como lectores os acompañamos ata un punto onde xa non sabemos se o que o protagonista describe é real ou só produto dos seus pesadelos. É entón cando nós como lectores entramos no xogo do medo ao descoñecido, nós mesmos consideramos as posibilidades de se

o que se nos está a contar podería ser real. Os propios protagonistas fan moitas veces referencia ao pechadas que están as mentes dos seres humanos, incapaces de concibir nin un fragmento de todo o horror que se oculta no Universo. E nós dubidamos.

"O que alí había era algo que non se podía describir, algo que estaba latente na imaxinación humana desde tempos inmemoriais, algo que era demasiado terrible para que calquera cerebro humano puidese concibir sen volverse tolo" (Lovecraft, Nas montañas da loucura (At the mountains of madness), 1936).

É o mesmo terror que asalta a un neno pola noite cando se se imaxina un monstro que mora no seu armario ou baixo a súa cama. É o medo máis profundo. "A emoción máis antiga e intensa da humanidade é o medo, e o máis antigo e intenso dos medos é o medo ao descoñecido" (Lovecraft, El horror sobrenatural en la literatura (Supernatural Horror in Literature), 1927).

O medo ao que non podemos ver. Non hai probas de que ese monstro estea aí, pero tampouco hai probas de que non estea. Este é o fundamento básico da hipocondría: unha enfermidade con base na imaxinación, que leva ao que a padece a interpretar de forma esaxerada calquera síntoma. Isto pode desencadear en "ter outro trastorno de saúde mental, como trastorno semotamorfo, outros trastornos de ansiedade, depresión ou un trastorno da personalidade" (Mayo Clinic, 2018) . E así se poden interpretar a moitos dos protagonistas dos relatos de Lovecraft. Así é o protagonista de "Illa Cordura".

Esta forma de xogar coas palabras, de transmitir o horror, de provocar sensacións de inquietude e desconcerto, non poderían ser iguais sen a noción fundamental da súa literatura relacionada coa imposibilidade de describir ou entender aquilo do que se fala. Isto é: as personaxes aclaran que non teñen forma de explicar, de deixar por escrito dunha forma fiel, aquilo que ven ou imaxinan, pois a mente humana non é capaz de entendelo. Este concepto, de que a nosa mente é limitada e os misterios e terrores do Universo escapan á nosa comprensión (e imaxinación), funciona moi ben na literatura, pois só hai palabras; a imaxe asociada a esas palabras está na nosa mente.

"Non podemos entendelo, nin imaxinalo. Somos como moscas, tratando de comprender o Universo. ¿Poden as moscas entender aos humanos? " (Lovecraft, O que murmura na escuridade (The Whisperer in Darkness), 1930).

Como adaptar isto ao cinema, polo tanto, no que é precisamente a imaxe a que conta e narra por riba de todo? Como ensinar o que non se pode ensinar? Este foi e segue sendo o error

principal das adaptacións de Lovecraft, que ensinan os monstros, presentados como inimigos, como animais, como seres facilmente equiparables a elementos artísticos ou naturais xa de vello coñecidos. No momento en que mostras ao ser en cuestión, o medo ao descoñecido, a sensación de vertixe que produce o pensar en que haberá máis aló do imaxinable (ou do concebible pola mente humana) pérdese, pois xa o estamos a ver. Non hai espazo para a imaxinación. Algúns extractos da obra de Lovecraft para exemplificar o explicado poden ser:

"É difícil describir o que vimos, mesmo para quen teña un coñecemento exhaustivo do reino animal. Cámaras cheas de monstruosidades cósmicas inimaxinables, algunhas axeitadas nos sumidoiros e na escuridade, outras revoando e nadando libremente baixo a superficie límpida; pero todo con formas e substancias que desafían a descrición ou a comparación con calquera cousa que sexa da Terra" (Lovecraft, Nas montañas da loucura (At the mountains of madness), 1936).

"Se eu describira a criatura completa, a miña conta sería tomada por pura imaxinación; polo tanto, só describín as partes que se poderían explicar ou suxerir, e non podo dicir nada da substancia nin da natureza, nin das dimensións desa cousa informe, anómala e arrepiante" (Lovecraft, A chamada de Cthulhu (The call of Cthulhu), 1926).

No momento en que un filme (así coma unha ilustración dun libro ou cómic) trate de facer unha representación disto e a amose ao espectador, non se está a romper o elemento terrorífico fundamental? Esta é a criatura da que se fala na última cita, representada nun filme (fig. 20):



Figura 20: Representación física de Cthulhu, un dos seres indescriptibles de Lovecraft. Fonte: Captura de A chamada de Cthulhu [filme] de Andrew Leman, 2005, The H.P. Lovecraft Historical Society

Os filmes de terror tenden a amosar antes que a suxerir. Por iso non foi posible realizar unha adaptación de *“A chamada de Cthulhu”* ao medio cinematográfico tratando de esconder as figuras monstruosas.

“A diferenza da literatura, que suxire, o cinema “amosa” e herda ese poder icónico e indicial suxerido anteriormente coa fotografía” (Cansino, 2005).

O medio cinematográfico ten distintas necesidades e formas de contar que o medio literario, polo que unha adaptación directa de Lovecraft sempre ou case sempre vai significar o sacrificio da súa esencia como autor e creador de sentimentos e sensacións. Considero que hai tres elementos da súa obra que, ao adaptala ao cine, teñen predisposición a desaparecer: a ambigüidade, a atmosfera e o concepto xa mencionado do indescritible.

É obvio o motivo polo cal, o adxectivo “indescritible”, que resulta tan fácil de utilizar nun relato, é imposible de trasladar a un medio visual. Moi ligado a este asunto atopamos as atmosferas descritas nos seus relatos, sempre asociadas aos sentimentos e sensacións que estas lle producen dun xeito moi persoal á personaxe narradora e que moi posiblemente só cunha representación visual non teñan a mesma forza. Por outra banda, tamén ten complicación trasladar a ambigüidade coa que Lovecraft narra certos pasaxes ou describía certos elementos: a linguaxe escrita permite ser moito máis selectiva co que se describe e precisa no que queres transmitir ao lector que coa imaxe, sobre todo tendo en conta que as súas son narracións en primeira persoa, pensamentos e sensacións da personaxe ante o que o rodea e que non ten por que coincidir co que realmente está pasando (e polo tanto nós como lectores coñecemos só a realidade tal como a personaxe a observa).

É por todo isto que, paradoxalmente, ten máis de Lovecraft un filme que aínda que non adapte ningunha das súas obras trate de trasladar todas estas nocións ao medio cinematográfico que unha adaptación literal dun dous seus relatos.

Antes falaba da hipocondría, do estrés e da depresión procedentes do medo ao descoñecido ou ao pesadelo máis profundo da imaxinación. Este é o punto que a min me interesaba de Lovecraft para aplicar á miña historia: cales foron as reaccións de dúas persoas que tiveron contacto co descoñecido e inimaxinable. E a súa vez, tentar non amosar nada monstruoso que se asuma como real e que o pouco que aparece na curta que conceptualmente si consideraríamos parte da mitoloxía “non humana” quede en entre dito, ao ser o que un home imaxina (o que vemos xa está, entón, distorsionado pola mente dunha personaxe) en base ao que lee nunha carta escrita por outro home (que pode ser real ou non). É así como intentei situar ao espectador da curta nun lugar semellante ao que se sitúa o lector dun relato de Lovecraft e non tanto coma no

lugar onde se situaría un espectador de “A chamada de Cthulhu” (Leman, 2006), que procura un terror máis físico, case coma “Frankenstein” (Whale, 1931) ou demais películas da Universal dos anos 30.

2. IMAXINERÍA VISUAL

Antes de comezar co proceso de guión fixen unha exploración intensiva de imaxes e obras de arte e, entre todas elas, houbo algunhas que inspiraron e axudaron a construír xa non só a estética ou *look* de “Illa Cordura”, se non tamén algúns dos encadres ou ideas pictóricas e plásticas que inspirarían a narrativa visual e o propio guión da obra.

Un dos grandes descubrimentos foi a obra de Gustave Doré, ilustrador romántico do século XIX, coñecido por realizar as imaxes de algunhas das edicións máis famosas da “Bilbia” ou de “Don Quijote de la Mancha”. Unha das técnicas utilizadas por Doré era a litografía, coa que ilustrou algunhas obras, ao meu parecer, de altísima calidade e potencia narrativa (figs. 21 a 23).

Algunhas destas impactáronme tanto que formaron parte do proceso de escritura e deseño de “Illa Cordura”, chegando a ser trasladadas ao resultado final nun proceso orgánico no que Doré foi sen duda una gran fonte de inspiración.

Como digo, paréceme que o potencial cinematográfico (pola expresividade e intrincada pero funcional narración das súas imaxes) do seu traballo é moito, pero esta é según parece unha opinión bastante establecida: “O maestro dos efectos especiais de Hollywood Ray Harrihausen chegou a declarar nunha entrevista que “Gustave Doré tería sido un gran xefe operador [...], mira as cousas dende o punto de vista da cámara” (Sadurní, 2022).

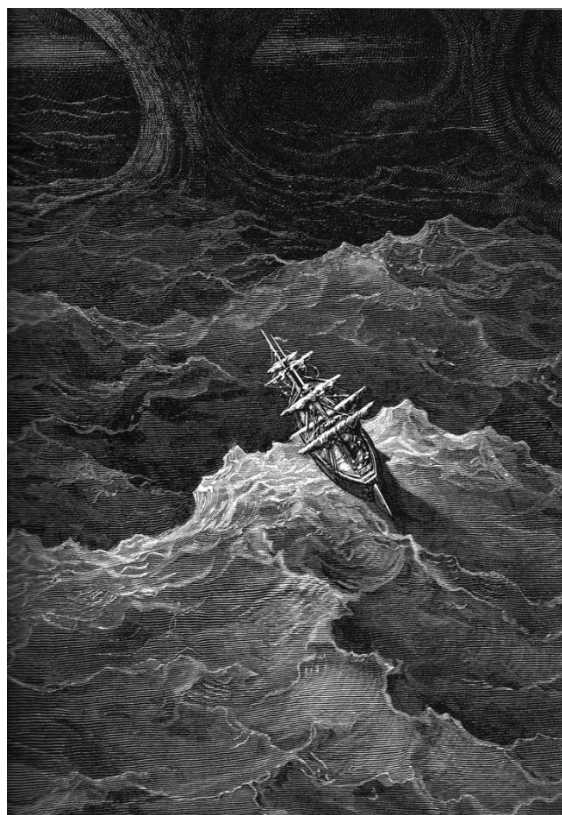


Figura 21: Litografía de Doré. Fonte: The Ship Fled the Storm [litografía] por Gustave Doré, 1866, *The rime of the ancient mariner* (poemario)

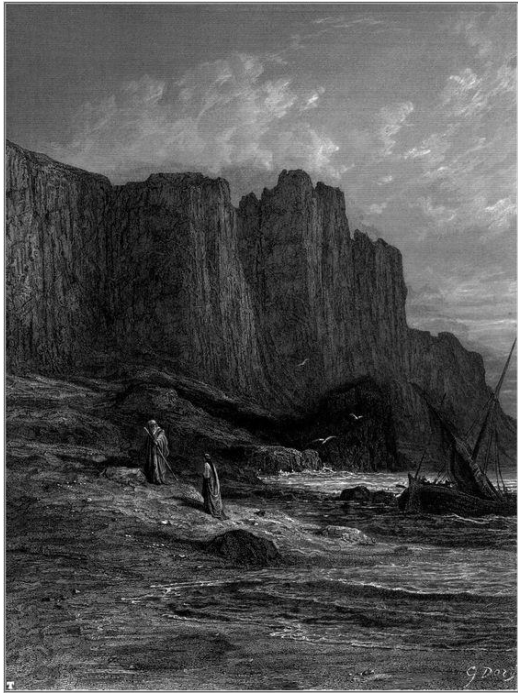


Figura 22: Litografía de Doré 2. Fonte: Idylls of the King 11 [litografía] por Gustave Doré, Idylls of the king (serie de ilustracións)



Figura 23: Litografía de Doré 3. Fonte: Creation of fish and birds [litografía] por Gustave Doré, Paradise lost (libro)

Outra fonte de referencias e ideas pictóricas foron as edicións ilustradas por Francois Baranger das novelas curtas de Lovecraft “A chamada de Cthulhu” e “Nas montañas da loucura”. Se ben é certo que en grande medida estas ilustracións caen nos erros mencionados anteriormente ao respecto das adaptacións de Lovecraft: amosar o que só debería ser imaxinado, polo motivo obvio de buscar o impacto e morbo visual, tamén é certo que conta cunha imaxinación desbordante e as composicións dos seus debuxos son tremendamente inspiradores e cinematográficos, así como o uso que fai da cor e das luces. Descubríñ estas edicións durante o proceso de escritura da primeira versión de guión, pero dende entón comezaron a formar parte da biblioteca de imaxes de referencia, biblioteca que consultaba con asiduidade nos momentos de dúbida ou bloqueo.



Figura 24: Cthulhu. Fonte: Cthulhu [imaxe] por Brancois Baranger, 2019, A chamada de Cthulhu

O resto de imaxes ou ilustracións que formaron parte desta biblioteca de consulta de “Illa Cordura” foron na súa maioría atopadas en internet en dossieres ou recopilatorios de debuxantes ou ilustradores *freelance* relacionados co terror cósmico ou coa obra de Lovecraft máis concretamente. A selección foi realizada en función do que considerei útil para o proxecto: se seguía coa liña temática das miñas ideas ou se en canto a cor, composición e iconografía había algo que me chamase a atención ou considerase de proveito. Amoso algunhas desas imaxes a continuación (figs. 25 a 28) e outras poden consultarse no *Anexo 4*:



Figura 25: Imaxe de referencia 1. Fonte: To never been seen again [ilustración] de Jorge Jacinto, Artstation



Figura 26: Imaxe de referencia 2. Fonte: The third call [ilustración] de QuanticDementia, Deviantart



Figura 27: Imaxe de referencia 3. Fonte: Untitled [ilustración] de Vladimir Somov, Artstation



Figura 28: Imaxe de referencia 4. Fonte: Speed paint lost explorers [ilustración] de TentaclesandTeeth, Deviantart

En canto a imaxinería visual, sobretudo pola utilización das luces e contrastes (nun ambiente e escenarios semellantes aos de “Illa Cordura”), a única película que chegou a formar parte activa da biblioteca foi “Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto” (Verbinski, 2006). Visto o resultado final de “Illa Cordura” resultan evidentes as influencias deste filme (figs. 29 e 30), sobre todo, como dixen, na utilización da cor e da luz (concretamente nas noites co barco ou na iluminación do camarote).



Figura 29: Fotograma de Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto [película] de Gore Verbinski, 2006, Disney



Figura 30: Fotograma de Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto [película] de Gore Verbinski, 2006, Disney

Por último, é importante mencionar un libro que foi imprescindible para a documentación da curtametraxe, que conta con detalle a historia do oficio do fareiro en Galicia e, o que foi aínda máis útil e fundamental para definir a ambientación e deseños: explica a orixe, construción e particularidades de cada un dos faros galegos, aportando os planos e especificacións técnicas de todos eles (fig. 31). O libro é “Faros de Galicia: historia y construcción de las señales luminosas en un Finisterre atlántico” (García, 2004).

Por outra banda, tras unha fonda investigación, dito libro foi o único lugar onde atopei fotografías de fareiros galegos do século XIX e principios do XX, indispensable para coñecer como era a vestimenta, así como anécdotas das súas vidas que me serviron para construír ao

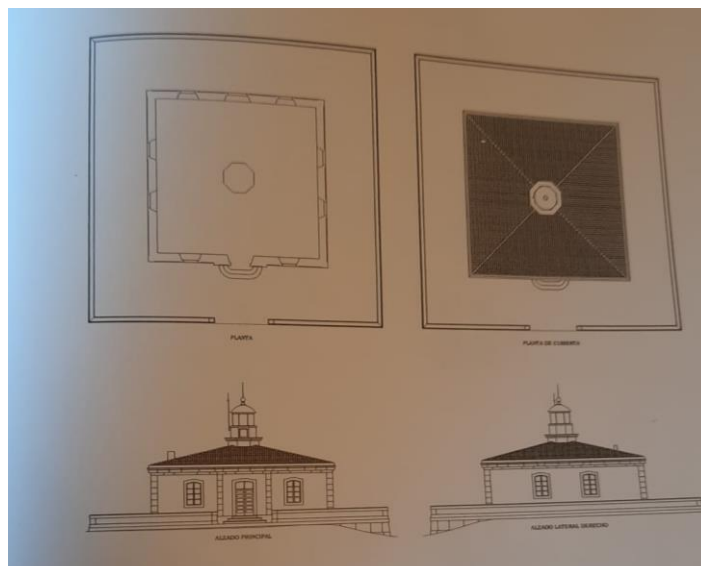


Fig. 31: Planos do Faro de Touriñán. Fonte: Fotografía realizada a unha páxina de Faros de Galicia [...] [libro] de J.A. Sánchez García, 2004, Fundación Caixa Galicia

protagonista de “Illa Cordura”. Fálase neste das indescriptibles tormentas, que chegaban a romper os cristais da casa do faro, de como a soidade e as noites eran terribles en momentos de debilidade ou os problemas que existían nas épocas de tormenta para que os barcos de suministros chegaran á illa (García, 2004). Esta lectura configurou moitos dos temas e elementos da miña historia (e que a fixeron aínda máis viva), pero, sobretudo, axudáronme a definir ao fareiro protagonista xa non só visualmente (fig. 32), se non interiormente: as súas inquedanzas e preocupacións e o seu contexto de vida, a través do cal puiden traballar cos elementos mencionados anteriormente da obra de Lovecraft.



Fig. 32: Torreiro. Fonte: Fotografía realizada a unha páxina de Faros de Galicia [...] [libro] de J.A. Sánchez García, 2004, Fundación Caixa Galicia

OBJECTIVOS

Á hora de pensar, valorar e organizar o proxecto apareceron diversos obxectivos que, na maioría do posible, deberían cumprirse para que o resultado deste fose satisfactorio. O obxectivo principal foi:

- A. Preproducir, producir e posproducir unha curta de animación 3D, sendo eu o encargado de realizar todos os procesos involucrados.

Por outra banda, os obxectivos secundarios foron:

- B. Adaptar e trasladar a esencia dos relatos de H. P. Lovecraft ao audiovisual, respectando os temas e formas que lle dan vida á súa literatura, pero engadindo os meus intereses particulares: falar de soidade, medo e ansiedade.
- C. Aplicar os coñecementos adquiridos nas materias do Grado en Comunicación Audiovisual relacionadas coa produción de cinema: guión, produción cinematográfica, dirección de arte e de fotografía, edición e montaxe, dirección de cinema e o deseño e animación 3D.
- D. Experimentar a dirección cinematográfica dende unha nova perspectiva e que me permitira continuar aprendendo. Como aspirante a director de cinema, sei que este é un oficio que se aprende facendo. Dirixir para errar, errar para aprender. Abordei este proxecto coa intención de continuar a auto-formación en deseño e animación 3D, de realizar algo novo e diferente e extraer novos coñecementos en materia de creación cinematográfica a través del.
- E. Obter ao final do proceso un traballo de calidade profesional que puidera ter un futuro fóra das aulas, coa idea de presentalo a festivais de cinema e curtas e compartilo co público.

FLUXO DE TRABALHO

O pipeline é a receita a seguir nunha produción, que especifica e describe todos os pasos que hai dende a conceptualización da idea ata o produto final. O pipeline dunha curta de animación 3D comparte parte da estrutura e moitos dos pasos dunha produción de cinema en acción real ou dunha produción de animación tradicional, pero ten engadidos e cambios obvios que responden ás particularidades dun proceso destas características.

“O pipeline é o que mantén unido ó traballo de cada artista involucrado nunha produción. É, basicamente, unha liña de ensamblaxe, na cal cada traballador realiza a súa tarefa antes de pasarlle o traballo ao seguinte. Pero a gran diferenza entre crear arte e crear un produto reside en que o produto creativo incorpora ciclos de revisión a través dos cales o produto final pode ser redefinido e, se fose necesario, o propio pipeline pode ser modificado” (Dunlop, 2014)

A característica máis especial do proceso de pipeline de “Illa Cordura” é que, agás o son e a música (que foron ademáis o último chanzo), era eu quen controlaba e realizaba todos os pasos. Nunha produción profesional hai un grupo de traballadores e artistas que deseñan, outro de riggers, outro de animadores, outro de texturizadores, etc., polo que o proceso e orde de traballo ten que ser moito máis precisa, cun calendario estricto. Cada grupo traballa a partires do realizado polo grupo ou grupos anteriores, como di Dunlop na cita anterior.

A revisión e redefinición das que fala Dunlop adquiriron un novo significado no meu caso, xa que esta característica especial permitíume traballar transversalmente, chegando a deseñar (e redeseñar), modelar, animar e renderizar diferentes cousas ao mesmo tempo, nun proceso no que os resultados finais de algunhas escenas chegaban a cambiar e reinterpretar o storyboard da seguinte, creando saltos e influencias entre chanzos do pipeline moi separados entre sí. Este proceso de constante inspiración e cambio recórdame á forma de traballar dalgúns directores de acción real, como Wong Kar-Wai, que atopa na rodaxe dun día a inspiración para reescribir o guión do que se rodará ao día seguinte, “ten a necesidade de descubrir as imaxes xa filmadas para imaxinar outras novas” (Cheung, 2001).

O proceso de render comezou en Marzo e non foi ata Maio que rematei de modelar todos os elementos. Polo tanto, existe un pipeline estandarizado e lóxico ao respecto da orde a seguir para producir un produto de animación 3D, que eu seguí particularmente para cada secuencia pero non para o completo da curta. Por esta razón, no próximo apartado relativo ao proceso de creación técnica de “Illa Cordura”, a orde dos factores estará dalgunha forma modificada, pero o pipeline do proxecto foi o que se expón a continuación.

Hai tres grandes bloques en que podemos dividir o proceso: preproducción, produción e posproducción. Non sempre ten que empezar un cando xa está completamente rematado pero é evidente que só podemos chegar ao seguinte proceso unha vez realizado o anterior.

A preproducción é o achegamento, deseño e busca do proxecto 3D completo. É un paso indispensable porque é onde as grandes ideas son xeradas e os plans de produción creados para axudar a entender como xestionar o proxecto. Unha boa idea cun plan de produción sólido ten moitas máis oportunidades de chegar a bo porto que sen unha gran idea e sen plan previo. (Beane, 2012)

Para este proceso contei con dous colaboradores: Arón Arias Dono, que realizou o deseño e produción sonora e Daniel Fernández Filloy, que compuxo e produciu a música orixinal.

As etapas contidas no proceso de preproducción foron:

Ideación, a través da cal tratei de establecer as bases da historia e o punto de partida a partir do cal poder comezar a indagar referencias e escribir.

Búsqueda de referencias, tanto literarias coma visuais, que me axudaran a facer evolucionar a idea, escoller e descartar posibles camiños a seguir e servir de inspiración para o deseño de elementos, escenarios ou para a propia narración visual e composición.

Escritura do guión ou, no meu caso, dunha primeira versión de guión, que sería actualizada ao longo do propio proceso de produción e posproducción da curta.

Deseño, no que levaría a papel as ideas e bosquexos dos elementos da curta, comezando xa a formar unha estética propia, dando forma ao apartado visual da obra.

Storyboard, a través do cal xa fixen un traballo de dirección, creando a narración visual da curta indicando xa como vai a comunicarse a cámara co espectador, como vai a transmitir a imaxe o establecido no guión escrito. Na miña curta, os storyboards foron moito máis importantes para a narración da historia que o propio guión.

Animatic, que habitualmente se realiza a partires do propio storyboard. No meu caso realicei animatics de secuencias concretas cando cría necesario probar que a montaxe funcionase e houbese o ritmo correcto pero sempre a través do viewport de modelado de Blender, polo que o meu proceso de animatic habería que situalo en realidade a finais do proceso de produción. Aínda así, para a realización da secuencia de animación en 2D, sí realicei un animatic previo a través de 7 puntos chave do storyboard.

As etapas do proceso de produción foron:

Investigación e desenvolvemento (I+D), é para Beane unha etapa en si mesma na que “un equipo de artistas traballa con directores técnicos para tratar de superar os próximos retos técnicos do proxecto” (Beane, 2012). No meu caso, un proceso de superar obstáculos que foi arrastrado ao longo dos meses, xa que a investigación e continua solución de problemas foi necesaria ata o renderizado do último plano.

Modelado, un proceso xa realizado no software de creación 3D correspondente (Blender no meu caso), no que creei dende cero ou dende un punto de partida extremadamente sinxelo, coma un cubo ou unha esfera, a gran maioría dos elementos físicos que aparecerán na curta: personaxes, obxectos, escenarios, etc.

Texturizado, que en liñas xerais foi sempre en paralelo co modelado, xa que en definitiva é rematar o que se comezou con este: aportar cor e textura ás creacións.

Busca de elementos externos. Non todos os obxectos ou texturas utilizadas nun proxecto audiovisual que requira 3D (coma unha curta de animación ou os efectos especiais dunha película de acción real) son creados, polo que tiveron que pasar por un proceso de investigación e busca dos elementos necesarios para completar a frota de dispositivos (nun proceso comparable á dirección artística ou atrezzo), todos con dereitos de libre uso con atribución ou CC0.

Rigging, que pode corresponder non só a unha personaxe se non tamén a un obxecto que necesite ser animado. No meu caso, só as personaxes necesitaron ser riggeadas, cun esqueleto sinxelo que xa ofrece Blender.

Animación, de personaxes e outros elementos físicos da escena así como da cámara, polo que moitas veces este proceso foise entrelazando coa composición de cámara e iluminación.

Composición e iluminación, comparable ao traballo da propia rodaxe de cine, que segue os mesmos fundamentos ca dirección de fotografía. En ocasións, cámaras e luces foron animadas posteriormente á composición e iluminación, mentres que dita composición xa fora realizada sobre as personaxes e obxectos animados.

Compositing, que non é o mesmo que composición de cámara, foi un proceso que só seguíu nunha ocasión e consiste en aplicar efectos de procesamento da imaxe previo ao seu renderizado.

Renderizado, proceso último do traballo en Blender, no que exportas as imaxes definitivas para poder traballar sobre elas e que realicei sempre paralelamente ao resto de actividades pola

inmensa cantidade de tempo que consume. Cando remataba un plano inmediatamente o pasaba aos ordenadores da aula R1 da facultade cos que fixen os renderizados para seguir un bo ritmo.

Gravación de voz, que en producións profesionais se fai antes da animación para animar as bocas das personaxes en función do gravado pero que no caso de “Illa Cordura” ao non existir en ningún momento necesidade de coordinación entre personaxe e voz (a nivel de máxima precisión), a gravación fíxose despois.

Por último, as etapas da posproducción foron:

Edición e montaxe, moi semellante á que se realiza para o cinema de acción real, pero moito máis limitada pois a curta xa foi montada previamente sobre os storyboards e os elementos renderizados xa están moi medidos e calculados.

Efectos especiais, que se aplican, de ser necesarios, sobre a imaxe imaxe xa montada.

Etalonaxe ou corrección de cor, de novo semellante á realizada en acción real. É o posprocesamento último da imaxe para conseguir o seu acabado definitivo.

Créditos, títulos e subtítulos, os elementos finais que se engaden sobre a vista de vídeo xa rematada.

Deseño e produción de son, que se fai sobre a montaxe final. Neste caso foi realizado por Arón Arias Dono. É un proceso no que tamén se involucra a ideación e busca de referencias, a creación orixinal e a utilización de sons de arquivo, por exemplo.

Composición e produción de música, realizada neste caso polo meu irmán Daniel. Tamén se crea a partires dunha discusión de ideas, por riba da imaxe, do son e da voz buscando cales son os puntos onde a música é ou non necesaria o que tipo de sonoridade e expresividade é requirida.

Mastering, proceso sonoro final no que voz, son e música se equilibraron para conseguir resultado óptimo.

Outros traballos involucrados paralelamente á produción da curta foron a creación dun logotipo para o nome da curta (modificando unha fonte de letra preexistente) e a creación do póster, realizado tamén en Blender e con posproducción en Photoshop.

CRONOGRAMA DE "ILLA CORDURA"



No cronograma anterior aparecen dispostas as fases do traballo relativo á produción da curtametraxe e dos elementos relacionados con esta.

Por outra banda, en canto á elaboración da presente memoria, destacar que se realizou paralelamente ao proceso de produción de “Illa Cordura”. A redacción quedou reservada na súa maior parte para os meses de Maio e Xuño, pero o proceso de esquematización, organización, compliación de imaxes, recursos e fontes comezou en Xullo de 2022.

Dende Setembro seguíu unha rutina de traballo organizada baseada en plans de produción constantemente revisados e actualizados, que me permitían levar conta xa non só do ritmo de traballo e dos avances se non tamén das posibles reducións, simplificacións e limitacións que tería que tomar no futuro (xeralmente en relación ao traballo de modelado e de animación), tendo conta dun progreso equilibrado, constante e consciente do paso do tempo. O ritmo de traballo foi o seguinte:

- Xullo e Agosto: O traballo foi mínimo. Serviron para facer unha toma de contacto e non contabilicei as horas de traballo.
- Setembro, Outubro, Novembro e Decembro: Establecín unha rutina de traballo de 5 horas diarias (de luns a venres). En algúns festivos e en Nadal fixen descanso. A estimación de horas empregadas é de: 375 h.
- Xaneiro e Febreiro: Aumentei progresivamente o tempo de traballo diario ata as 8 horas. Tamén traballaba os fins de semana, con algún día de descanso. A estimación total de horas empregadas é de: 380 h.
- Marzo: Neste mes comezou o proceso máis complicado do traballo, no que compenetraba moitas tarefas simultáneas. As xornadas foron de entre 8 e 12 horas diarias. Habitualmente traballaba os sete días da semana, con algún día de descanso. A estimación de horas é de: 280 h.
- Abril, Maio e Xuño: Foron tres meses de alta intensidade de traballo, con xornadas que ían dende as 10 ata as 15 horas diarias, sen descansos agás por días moi puntuais. A estimación de horas é de: 910 h.

O total de horas de traballo estimadas, polo tanto, son **1.945 h**. As horas, pola contra, estipuladas para a realización dun Traballo Fin de Grao na Facultade de Ciencias da Comunicación son **570** (descartando as 30 de titorías), polo que a realización de “Illa Cordura” supera o triple de horas marcadas. Xa era consciente dende o comezo, advertido incluso polo

meu titor, da cantidade de traballo que suporía este proxecto, pero asumino como reto personal.

En España, o salario dun traballador *junior* (con pouca experiencia) no eido da animación 3D oscila entre o salario mínimo e os 1.600€ (cunha media aproximada de 1.300€). Se contabilizamos as 1.945 horas de traballo en días con xornada de 8 horas, temos como resultado pouco máis de 11 meses, que multiplicados polo salario mensual de 1.300€, deixaría o valor do traballo realizado en “Illa Cordura” en **14.300€¹**.

Outra forma de calcular o valor ou custe de personal de “Illa Cordura” (sen contar o custe do software, equipos ou incluso electricidade) está en multiplicar os segundos de animación resultantes polo prezo medio establecido en España. 120 segundos de vídeo poden custar entre 2.000 e 6.000 €, cun valor engadido no caso de existir montaxe, posproducción de audio e vídeo e música. Se establecemos un valor por eses 2 minutos de 5.000€ (xa que conta con posproducción, son e música orixinal), o prezo de venda de “Illa Cordura” sería aproximadamente de **30.000€²**.

¹ Dato extraído de: Giménez, R. (2022, 24 marzo). *Cuánto cobra un animador 3D ¿qué rangos de precio hay? Animum*. <https://www.animum3d.com/blog/cuanto-cobra-un-animador-3d/>

² Dato extraído de: *Descubre el precio de un vídeo animado*. (s. f.). <https://www.cronoshare.com/cuanto-cuesta/servicio-animacion-2d-3d>

SOFTWARE

A creación de “Illa Cordura” involucra moitos procesos correspondentes a distintas áreas de traballo, e en cada unha delas se necesitan ferramentas de traballo diferentes. Por este motivo utilicei numerosos programas ou softwares descritos a continuación:

Blender foi o software principal. É un motor de traballo aberto e gratuito que permite realizar todo o proceso de produción dende o modelado ata o renderizado. O add-on de descarga tamén gratuita *BlenderKit* servíume para aplicar texturas predeterminadas.

Adobe Premiere foi o utilizado para a montaxe e aplicación de efectos especiais.

Adobe Photoshop requírese durante todo o fluxo de traballo, dende a edición de texturas ata a posproducción do póster pasando pola realización de probas de cor con fotogramas individuais.

Microsoft Word foi o procesador de textos que utilicei para escribir un guión, cunha plantilla deseñada por min mesmo optimizada e adecuada para este traballo.

Musescore é unha ferramenta de creación de partituras, utilizada por Daniel para a composición da música de “Illa Cordura”.

Reaper foi, por outra banda, o software de son que empregou para a produción da mesma, cun plugin de Orquestra Sinfónica da BBC.

Cubase, a ferramenta de traballo coa que traballa Arón, é coa que realizou a produción sonora e mastering final da curtametraxe.

Cabe mencionar, por outra banda, ao banco gratuito e aberto de modelos e texturas 3D *Poly Haven*, ao que recurrín en multitude de ocasións.

CREACIÓN DE 'ILLA CORDURA'

A creación de “Illa Cordura” foi un proceso longo e intrincado. Para explicalo, dividirei esta parte da memoria en dous. O primeiro espazo leva o nome de “Proceso técnico” e contará con toda a información relativa ao fluxo de traballo e actividades desempeñadas dende unha perspectiva metodolóxica, é dicir, é o como se fixo “Illa Cordura”.

O segundo espazo titúlase “Decisións artísticas” e relata o porqué tras as decisións de dirección, de composición de cámara, de arte, de cor e todas as metáforas visuais que complementan á narración.

Ambos procesos estarán acompañados por imaxes (fig. 33) que axuden a unha completa comprensión do proxecto.



Figura 33: Protagonista de "Illa Cordura" en posición neutral co esqueleto asociado. Fonte: Autoría propia.

CREACIÓN DE 'ILLA CORDURA'

1

PROCESO TÉCNICO

O presente apartado estará dividido non polos procesos do fluxo de traballo se non por bloques que permitan unha maior sinxeleza na explicación e comprensión dos elementos que o compoñen. Comezaremos pola busca de ideas, a escritura de guión e a creación do storyboard e, chegados ao proceso de deseño e animación 3D, explicaranse os escenarios e personaxes para posteriormente facer un percorrido, secuencia por secuencia, expoñendo como se realizou cada compoñente. Por último, seguirase o workflow tradicional para a posproducción e rematarase coa creación do cartel ou póster.

1- BÚSQUEDA DE IDEAS E REFERENCIAS. BASES DO PROXECTO

O proxecto que serviu como propulsor de “Illa Cordura” foi o anuncio de un minuto que tiven que realizar como proxecto final da materia de “Deseño e Animación”, o spot publicitario dun hipotético videoxogo para móbiles da película “The Lighthouse” de Robert Eggers. Dito spot consistía nunha montaxe de diversos planos dun faro situado nunha pequenísima illa solitaria cunha atmosfera de misterio e terror. Estaba realizado en animación 3D en Blender. Durante a realización deste proxecto (entre Outubro e Xaneiro do curso 2021-2022), xa pensaba na posibilidade futura de construír unha historia ambientada nun faro coma ese e tamén nalgúns dos elementos que se mantiveron finalmente en “Illa Cordura”, coma poden ser a inspiración lovecraftiana, a exploración da soidade e do medo coma temas ou a aparición dun tentáculo enrolándose no faro.

Durante os meses de Xullo, Agosto e Setembro, o traballo fundamental foi tentar evolucionar esas ideas primixenias, axudándome da literatura en primeiro lugar. Durante estes meses lin numerosos relatos de Lovecraft (algúns que xa tiña lido con anterioridade) e algunha das súas novelas curtas. As dúas das que máis propostas extraín foron: “A chamada de Cthulhu” e “Nas montañas da loucura”. A primeira é a novela fundacional dos mitos de Cthulhu, o ser tentacular de dimensións abisais que mora nas profundidades do mar, e a segunda presenta a un grupo de exploradores que se interna na Antártida topando cavernas xeadas cheas de estruturas e seres anteriores á orixe da raza humana. Loxicamente, ambas exploran a loucura á que chegan as personaxes dende o xénero do horror. Primeiramente linas nas súas correspondentes edicións en papel sen ilustracións, pero revisei con posterioridade as versións ilustradas por François Baranger (fig. 34) para buscar referencias estéticas (que foron, sobre todo as da segunda novela, de gran utilidade) (resultado na fig. 35).



Figura 34. Inspiración para a caverna. Fonte: Sen título [imaxe] por Brancois Baranger, 2020, Nas montañas da loucura

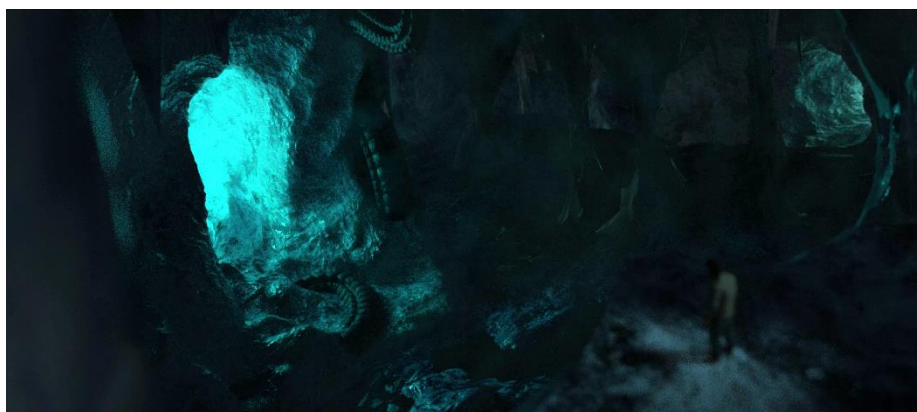


Figura 35. Caverna final de "Illa Cordura". Fonte: Autoría propia

Outras lecturas secundarias, dentro do xénero do horror e relacionadas co mar ou coa piratería (pois pensei que a maiores da historia do fareiro sería interesante introducir algún elemento de historia de piratas), foron “Os traficantes de naufraxios” (R.L. Stevenson) e Un horror tropical (William Hodgson), das que non saquei nada destacable pero me serviron para entender que o camiño da miña historia ía ser paralelo ás obras de Lovecraft, polo que o resto de pezas do puzzle foron aparecendo nun traballo de escritura de propostas constante.

Paralelamente ía facendo un traballo de busca de referencias visuais, que en retrospectiva considero que aportaron máis á propia historia da curta que as referencias literarias, pois as imaxes suxiren momentos, escenarios, accións, que terminan formando parte da trama e incluso articulando a mesma. Neste proceso seguí tres liñas de busca, das cales só dúas tiveron resultados frutíferos.

A que resultou en fracaso, por dicilo dalgunha maneira, foi a busca de obras relacionadas co mar ou cos faros realizadas por pintores galegos. O mar é unha temática habitual en Galicia pero non topei obra algunha que se achegara á miña idea. As outras dúas foron a busca de pintura clásica (principalmente romántica) tamén relacionada co mar, ca noite ou con criaturas monstruosas (ou animais) e, utilizando ArtStation como motor de busca principal, a exploración dos perfís de

artistas contemporáneos con obras de temática de horror (e máis concretamente de estilo lovecraftiano). Este foi un proceso de semanas que rematou na listaxe explicada anteriormente e exposta no *Anexo 4*.

Outro camiño que tomei na busca de inspiración visual foi, como é lóxico, o cinema, pero non topei nas películas inspiradas na obra de Lovecraft e similares ningún elemento ou imaxe que me resultase aproveitable para o desenvolvemento de “Illa Cordura”. Entre algúns destes filmes atópanse: “Dagón, a secta do mal” (Gordon, 2001), “Event Horizon” (Anderson, 1997), “Alien” (Scott, 1979), “Alien: Resurrection” (Jeunet, 1997) ou “Mad God” (Tippett, 2021) entre outros. Non podo referenciar ningunha imaxe concreta ou idea das súas historias pos non existe en “Illa Cordura” elemento algún aproveitado ou extraído destes filmes, pero si me axudaron a entender, cada unha delas á súa maneira, que tipo de sensacións quería xerar no espectador e que tipo de terror e experiencia cinematográfica me gustaría realizar. Curiosamente, o filme que si resultou de utilidade (polo tratamento visual que fai dos barcos na noite do mar) foi “Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto” (Verbinski, 2006).

2- GUIÓN

A primeira versión do guión iniciou a súa escritura en Setembro. Partía das ideas anteriormente explicadas: a soidade do fareiro protagonista no mar, unha historia secundaria protagonizada por un navegante ou pirata (que asemellara as aventuras terroríficas narradas por Lovecraft) e a aparición (en sonos) dun ser tentacular.

2.1- Condicionantes.

Nun traballo destas dimensións, realizado ao longo de tanto tempo, foi de vital importancia ter unha listaxe o máis obxectiva e honesta posible das capacidades e limitacións coas que contaba. Facer unha curta de animación de tal duración (sendo só unha persoa para a maior parte das tarefas) implica restrinxirse dende a primeira etapa de todas, a escritura do guión.

Dende a esquematización da idea hai dúas limitacións que foron básicas para poder construír a historia tal como chegou a ser: a cantidade de espazos ou escenarios nos que tería lugar a acción e a cantidade de personaxes que aparecerían. En canto as personaxes tiveron claro dende un primeiro momento que non podería ter máis de dúas. Aínda non tiña coñecementos en canto

ao deseño, modelado, texturización, *rigging* e animación de personaxes, e sabía que era un proceso complexo e longo. O ideal sería non traballar con máis dunha personaxe, pero para poder desenvolver a idea uns mínimos (fareiro e navegante), dúas serían necesarias. Unha terceira apareceu máis tarde no proceso de escritura (Manuel), pero contaba coa vantaxe de poder copiar a estrutura física xeral do fareiro protagonista, facéndolle a esta cambios superficiais. Cada escenario leva tamén moito tempo en realizarse: hai que bocetalo, construílo, texturizalo, iluminalo, compoñer os planos nese espazo, colocar as personaxes (en definitiva, realizar a *mise en scene*) e non deixa de ser ademais unha fonte de posibles novos problemas a solucionar que ralentizan a produción (problemas dos que falaremos máis adiante). Polo tanto, realicei unha listaxe de escenarios básicos necesarios e engadíñ algún extra (que chegou a formar parte da primeira versión de guión) no caso de que tivera tempo a construír un espazo máis.

Este traballo de autolimitación foi paralelo á escritura de guión. A medida que ía escribindo novas ideas, instantaneamente rexeitaba as que consideraba que sobrepasaban os límites que eu mesmo me impoñía. O proceso de escritura foi entón non como un campo aberto que ir recorrendo encontrando o camiño dende o punto A ao punto B; foi máis ben como un labirinto, onde sempre había barreiras que limitaban o espazo a percorrer e camiños sen saída.

Tamén fixen unha análise de ata onde cría que ía ser capaz de animar as personaxes. Tras unha investigación polos principais canles específicos de Blender en YouTube, fun consciente de que para ter un acabado presentable no tempo especificado, apenas podería animar ás personaxes, ou alomenos non coma nunha curta ou filme de animación 3D convencional. Polo tanto, no proceso de escritura de guión tomei unha decisión de importancia radical: ningunha das personaxes podería falar en cámara (voz in), pois a animación da boca e das expresións faciais implicadas no acto de falar estaban absolutamente fora das miñas capacidades e do tempo. Polo tanto, esta limitación creou unha das bases fundamentais para a escritura da curta, que tería que expresarse a través da imaxe e da narración over. Considero este tipo de limitacións incentivos a unha maior implicación da creatividade e dun pensamento cinematográfico puro.

A curta está baseada nos relatos de Lovecraft, escritos en primeira persoa cunha forma e dinámica moi concreta que quería referenciar na voz over. A historia cóntase a través desa voz, polo que foi importantísimo tratar de que a imaxe funcionara como un elemento narrativo propio que complementase a esa narración e non só a acompañase: a imaxe funcionando moitas veces como metáfora ou como contraposición da voz para enriquecer a narración conxunta e a historia.

2.2 - Proceso

Xa en proceso de escritura, o primeiro que fixen foron as narracións. En primeiro lugar escribín a carta do navegante coma se fose un relato, recortando e organizando información para que servise como narración da curta cun ritmo cinematográfico (sen demasiadas descrições innecesarias no medio audiovisual e pensando sempre no tempo de narración dese texto). Case paralelamente escribín a narración do fareiro durante o prólogo, que pretendía ser un texto que describise xa non só a situación do protagonista se non tamén á propia personaxe (coas súas inquietudes), ademais de deixar unha porta aberta á temática e misterios que tomarían protagonismo posteriormente.

A partires dos bosquejos das narracións esquematiciei a estrutura básica do guión: introdución, o fareiro topa a carta, a historia do navegante, os pesadelos que enlazan a ambos personaxes e o desenlace trágico. Durante Setembro e Outubro rematei a primeira versión do guión, que pode lerse no *Anexo 1*.

Ao rematar esta primeira versión do guión comecei co storyboard, cos primeiros deseños e co modelado de diversos elementos en Blender. A partires deste momento, os tres procesos comezaron a afectarse entre si de maneiras que non esperaba. O lóxico era que o construído en Blender seguira o storyboard que á súa vez seguía o guión, pero moitas veces este proceso ocorría ao revés: durante o traballo de deseño en 3D chegaba a situacións nas que este traballo influenciaba o storyboard (redeseñando sobre o papel escenas enteiras) e, en ocasións, chegaba a supoñer reescrituras de guión. Algunhas veces isto ocorría por limitacións técnicas, pero xeralmente o motivo era que durante o deseño 3D descubría novas posibilidades e opcións, era como estar nunha localización de gravación e topar ideas antes ocultas.

Por estes motivos, o traballo de guión rematou en Maio, cunha reescritura que leva o nome de v.2.5, presente no *Anexo 2*. Aínda así, esta versión de guión sufriu cambios que non se levaron á escritura, pero que foron decisivos no proceso de animación e montaxe final da curta.

2.3 – Versións de guión

Antes falaba de escenarios que aparecen nas primeiras versións de guión (e incluso nos storyboards) pero que finalmente non chegaron a aparecer na curta. Un deles, por exemplo, é o interior do faro (non da casa), o escenario que aparecía na secuencia 2 da primeira versión do guión, unha secuencia que servía como presentación do fareiro e como introdución á curta tralo prólogo, formando unha ponte entre esta e a secuencia 3, que é onde comeza a acción principal.

Por falta de tempo, este escenario foi suprimido, polo que a secuencia 2 foi tamén suprimida na súa totalidade. O feito de establecer xa dende o primeiro momento cales escenarios eran prioritarios permitíume relegar a estes escenarios secundarios accións que, de ser suprimidas, non afectarían agresivamente á estrutura fundamental da curta. Este problema serve de exemplificación de por que foi importante establecer este tipo de listaxes e consideracións para poder traballar tendo claros os dous límites principais: tempo e competencias na materia.

Nesta parte hai moitas máis diferencias entre a primeira versión de guión e a curta tal como é agora. A presentación do fareiro quedou relegada ás secuencias 4 e 5 da v.2.5., pero esta presentación tamén é diferente. O fareiro xa non está dentro da casa, está fora, unha decisión narrativa que me permitiu explorar primeiro o espazo que a personaxe habita (en penumbra, como extensión da súa personalidade) para despois atopalo no exterior, mirando cara ás estrelas. Non está fumando unha pipa, como si aparecía na primeira versión, un cambio realizado por dificultades técnicas: topeime coa complicación de animar os xestos faciais correspondentes á acción de fumar e co aínda máis complicado problema de animar fume. Estes dous exemplos amosan como os cambios tiñan como consecuencia a mellora da experiencia cinematográfica á vez que tentaban simplificar o traballo (sempre e cando non afectase negativamente a dita experiencia).

Outros cambios significativos foron, por exemplo, a forma en que o fareiro topa a carta (pola caída dunha árbore na primeira versión e, estando xa no exterior, polo reflexo da luz da lúa no cristal da botella na versión final) ou a introdución do alucinamento que sofre o navegante dentro da caverna, que axuda a entrar nunha atmosfera de hipnose.

Non pode dicirse, pois, que a escritura de guión fose un proceso no fluxo de traballo separado da realización do storyboard e da realización da curta en Blender. O guión estivo en constante evolución, pese a que as intencións iniciais sempre foron respectadas, como consecuencia do meu propio cambio de perspectiva da historia ou de como trazala.

Hai algúns cambios posteriores á versión final do guión que se fixeron directamente sobre a curta, algún durante o proceso de produción en Blender e outros sobre a montaxe final. Entre estes cambios, a supresión dalgunha liña de narración (que sobre a montaxe sentín que non tiña cabida) ou cambios de planos (fareiro sentado no escritorio en penumbra ao final e non sobre a cama, por exemplo).

3- STORYBOARD

O proceso de creación dos storyboards foi similar ao proceso de escritura (e reescritura) de guión. Realicei unha primeira versión (*Anexo 3*), correspondente á primeira versión de guión e, xa incluso antes de rematar esta, foron aparecendo modificacións na planificación das escenas e na historia, o que implicou unha constante reelaboración do storyboard.

Co guión xa nun estado practicamente definitivo, o proceso de creación en 3D (posta en escena) moitas veces influenciou a forma en que previamente visualizaba dita escena, topando na “rodaxe” outro tipo de solucións visuais ou ángulos de cámara con maior interese.

Realicei a primeira versión do storyboard nun caderno, sendo cada páxina unha secuencia, dunha forma o máis ordenada posible e numerando os planos. Esta orde, no momento en que as escenas evolucionaban e se reinterpretaban, foise esvaecendo. As actualizacións facíaas en papeis separados, buscando un proceso orgánico e sinxelo no momento correspondente. Foi habitual, xa a partires de Marzo, que as actualizacións do storyboard fosen paralelas á creación da escena en Blender, polo que os novos debuxos trasladábanse a 3D no mesmo día ou nos días seguintes.

Os storyboards non son extremadamente elaborados, conteñen a información mínima necesaria para comprender a composición da escena, a colocación da cámara e dos elementos protagonistas do plano e o movemento da mesma. Recompliei estes debuxos no *Anexo 3*.

3.1 – EXEMPLO DE EVOLUCIÓN DUNHA SECUENCIA

Na secuencia exposta a continuación (correspondente ás 4 e 5 do guión final) realicei un primeiro bosquexo (fig. 36) que marcaba o movemento da cámara e a posición da árbore caída (elemento que se retirou do guión). O cadro marcado en verde é o único que se mantivo dende a primeira versión ata a curta (evolución da secuencia na fig. 37).

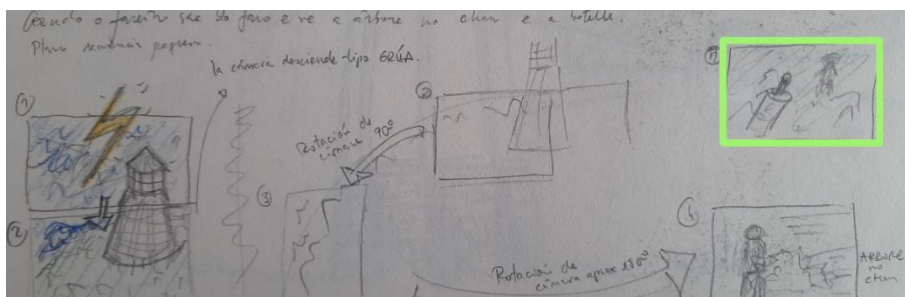


Figura 36: Primeiro bosquexo da secuencia da aparición da botella. Fonte: Autoría propia.

4- PROCESO DE CAPACITACIÓN E APRENDIZAXE EN BLENDER

Os meus coñecementos e habilidades en Blender (e en deseño e animación 3D en xeral) eran moi limitados en Setembro. Tiña unha base en modelado de figuras sinxelas, texturizado, iluminación, composición de cámara, animacións básicas e renderizado, que foi o contido impartido na materia de cuarto curso. Polo tanto, aínda considerando numerosas limitacións (xa establecidas dende a escritura de guión), existían gran cantidade de coñecementos por adquirir e un proceso de aprendizaxe longo.

A principal fonte de aprendizaxe foron os tutoriais de YouTube, onde numerosos expertos en Blender explican dende conceptos e procesos máis xerais (como o funcionamento dun *modifier*) ata o proceso de creación dun elemento concreto .

Os dous grandes obstáculos que tiña no momento de comezar (polo meu descoñecemento e pola dificultade que suporían) eran o modelado de personaxes e a animación destes, pero a maior parte do realizado na curta foi aprendido durante o proceso de produción desta.

A fase de aprendizaxe foi permanente, dende Setembro ata Maio, e pódese entender dende dous puntos de vista atendendo aos motivos polos cales recorría a un tutorial de YouTube ou artigo do manual de Blender (entre outros): o coñecemento instantáneo e o previsor. O habitual no proceso de produción da curta era ter dúbidas e problemas inesperados, para o que tiña que buscar solucións (aprendizaxe instantánea), ou necesitaba facer algo do que descoñecía o proceso (tamén instantáneo). Pero, por outra banda, tamén dediquei moito tempo a visualizar vídeos que me resultaban interesantes ou consideraba que me poderían axudar nun futuro (coñecemento previsor).

Fixen unha lista de YouTube na que gardaba vídeos que consideraba de utilidade (fig. 38) e unha lista nos marcadores de Google onde gardaba as ligazóns de todos os vídeos que me serviron para aprender algo concreto, resolver dúbidas ou simplemente como inspiración para a composición de escenas. Lamentablemente, esta última lista borrouse en Maio con todos os marcadores que tiña no buscador de Google por un problema co ordenador. Non fun capaz de recuperala.



Figura 38: Lista de YouTube. Fonte: Autoría propia

5- CREACIÓN DE ESCENARIOS

No momento de comezar a traballar en Blender pareceume interesante seguir un proceso por fases, é dicir, non facer secuencia por secuencia se non crear primeiro todos os escenarios, continuar despois coas personaxes e obxectos e seguir xa entón, secuencia por secuencia, a iluminar, animar e compoñer estas por separado. Non quero dicir que sexa o proceso máis correcto ou que mellor poida funcionar, pero pareceume o máis cómodo e o que me permitiría ter bastante avanzado (todos os escenarios) antes de modelar ás personaxes. Pode parecer un motivo non moi profesional, pero tiña certo medo a comezar polas personaxes, non ser capaz de facelas e frustrarme ata o punto de querer abandonar nun proceso primixenio da produción da curta.

Os escenarios da curta son primordialmente sete (aínda que houbo variacións dalgún segundo a secuencia), tres exteriores, tres interiores e un espazo indeterminado. Os exteriores son: a illa, o mar e os icebergs; os interiores: a caverna, a habitación e o camarote, e o espazo indeterminado é o cilindro en forma de espiral que aparece no delirio do navegante (chamarémoslle “espazo espiral”). Como dixer, isto non é que sexa extremadamente preciso, xa que houbo tres versións diferentes do espazo da illa, por exemplo, pero evidentemente partían do mesmo orixinal, polo que podemos manter esta clasificación.

5.1 – Mar

Comezamos polo escenario que menos complicación supuxo polo obvio motivo da sinxeleza de ser un escenario practicamente baleiro. Os elementos que compoñen o mar son: o propio océano (o plano imitador da auga), a néboa e o ceo.

Tiña dúas formas posibles de realizar o océano, de crear o efecto da auga líquida movéndose en forma de ondas. A primeira, máis sinxela, utilizar o *Modificador de Océano*, co que simplemente necesitaría un plano con subdivisións e controlar algúns parámetros, é dicir, unha complexidade mínima e sobre todo, fácil de renderizar para o ordenador (menos cálculos). A parte negativa é que ao ser simplemente un plano cunha forma modificada, o seu comportamento non é o dun océano real (non é auga, non ten un comportamento físico real), polo que as ondas recreadas non impactan contra os obxectos (as rochas da illa por exemplo) como o fai a auga, creando espuma e desfacéndose; simplemente a atravesan, non existe contacto. A segunda, máis complicada, é a de crear un tanque de auga, un fluído que teña un comportamento físico real,

coa mesma densidade ca auga e cun pistón que puidera recrear o movemento das ondas do mar. Ao ser un fluído que imita á auga, esta si impactaría coas rochas e daría unha sensación moito máis convincente. É por este motivo polo que intentei facelo así nun primeiro momento. Requiriu unha formación extra de dous días (pois a creación de físicas e fluídos son realmente difíciles de manexar) e tras varios intentos dinme conta da imposibilidade de usar esta opción. O motivo principal (motivo de moitas das limitacións da curta): o meu ordenador non era capaz de soportar tantos cálculos (moito menos os ordenadores da facultade).

É moi común ver mares e lagos feitos co *Modificador de océano* (ou o seu relativo nos outros programas de deseño e animación 3D), sobre todo en videoxogos, onde o renderizado é a tempo real (de 30 a 60 fps) e a consola necesita os cálculos máis lixeiros posibles, o que significa que evidentemente é posible conseguir acabados interesantes e esteticamente convincentes (fig. 39) sen ter que recorrer ás físicas de fluídos. O *Modificador de océano* conta con numerosos parámetros tales como o tamaño do mar e das ondas, a velocidade do vento, a velocidade de movemento, a altura das ondas ou a forma do seu acabado, entre outros. Estes parámetros estiveron en constante cambio dependendo das necesidades de cada escena (maior altitude das ondas no flashback de Manuel ca tormenta, por exemplo).

Para a textura basta con darlle unha cor azulada e xogar cos parámetros de reflexo e transparencia.

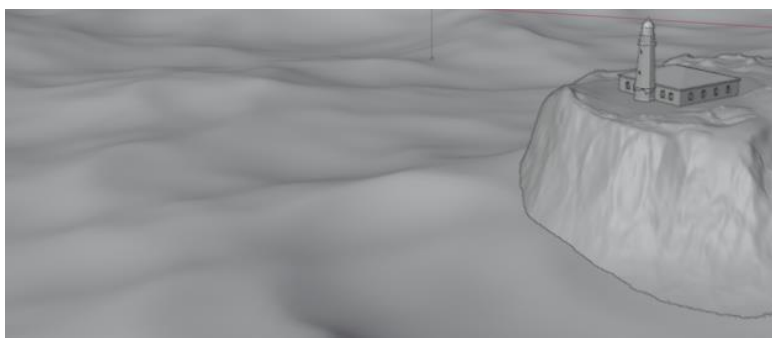


Figura 39: Forma que toma a superficie do plano ao modificalo. Pode comprobarse que non hai reacción das ondas ao tocar a illa. Fonte: Autoría propia.

Para realizar a néboa utilicei unicamente os nós de texturas e xeralmente coexisten dúas ou máis néboas diferentes no mesmo escenario. Hai unha néboa base homoxénea e necesaria para que a luz do faro sexa visible, xa que o motor Cycles non permite que os raios de luz sexan visibles no aire, a luz só se percibe no obxecto reflector, polo que os conos de luz do faro só son visibles se hai partículas dalgún material presentes no aire: unha néboa de baixa densidade e homoxénea. A maiores, hai varias néboas de diferentes densidades e formas que procuran similar ou nubes ou unha néboa escura tipo fume. Da mesma forma que o océano, estas néboas

ían cambiándose dependendo xa non só da secuencia, se non do plano concreto. Cada plano tiña a súa propia néboa (esteticamente máis adecuada por cuestións de tamaño das nubes ou sombras proporcionadas).

Unha néboa está conformada por un cubo de gran tamaño (todo o escenario está dentro del) modificado dende os nós de texturas. Os nós que utilizamos para modificalo non afectan á súa superficie, se non ao seu volume (mirar a frecha verde da imaxe seguinte, fig. 40).

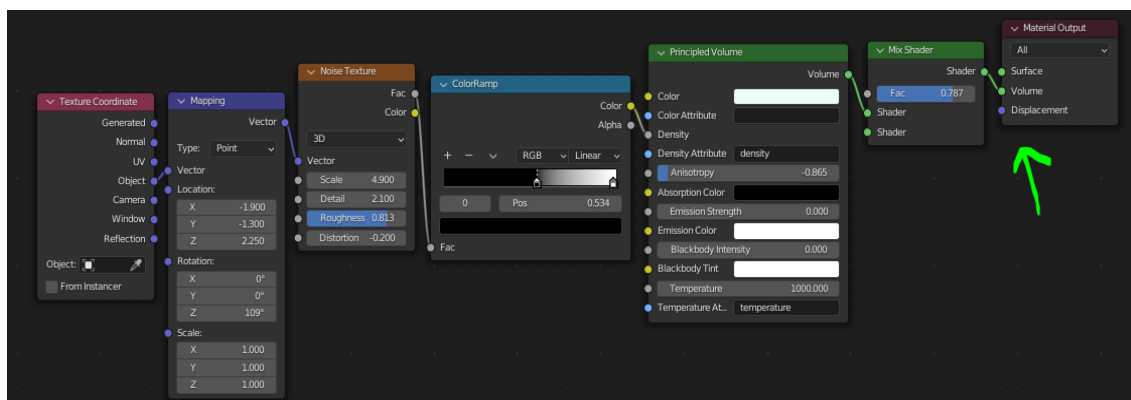


Figura 40: Conxunto de nós utilizados para facer e modificar as néboas. Fonte: Autoría propia.

Ten cinco nós que modifican o seu volume. Por orde: un indica o tamaño do que hai no interior do cubo, outro cambia as formas das nubes (tamaño, detalle, rugosidade, etc.), outros dous controlan a súa densidade e cun *Mix shader* baixamos a súa opacidade de ser necesario.

Ceos utilicei varios. Hai algúns nos que simplemente importei unha imaxe HDRI do ceo real pero no caso do ceo nocturno con estrelas este foi creado manualmente en Blender. Este ceo consiste nun fondo negro coas estrelas superpostas (fig. 41).

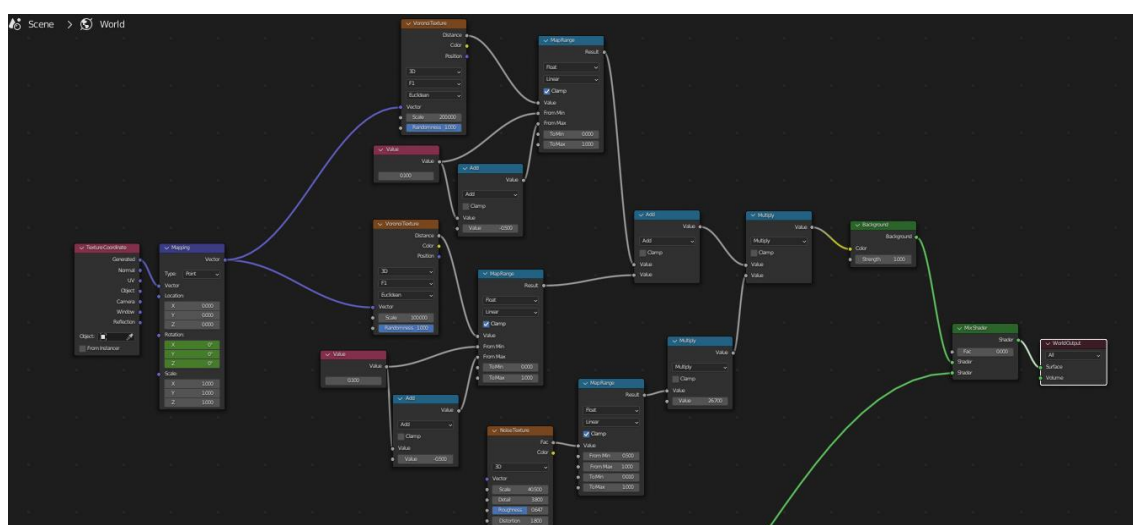


Figura 41: Conxunto de nós correspondentes á creación do ceo estrelado. Fonte: Autoría propia.

De xeito sinxelo podería explicarse este conxunto de nós coma creadores de diversas texturas xeradas de xeito aleatorio (en función de parámetros modificables) que marcan as zonas onde as estrelas van ser máis brillantes ou menos, sobre as que colocamos dous mapas diferentes de puntos brancos (estrelas) de diferentes tamaños, dentro dos cales tamén se establece un rango no cal ditos puntos serán aleatoriamente dun tamaño ou outro. Os HDRI tamén se combinan con nós (fig. 42).

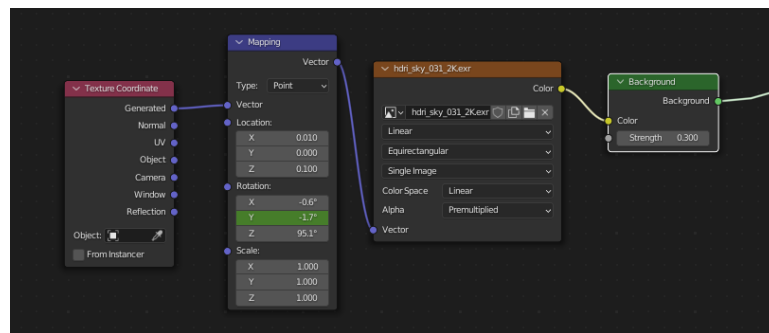


Figura 42: Conxunto de nós utilizados para importar texturas HDRI e modificalas coa intención de servires de ceo. Fonte: Autoría propia

5.2 – Icebergs

O escenario dos icebergs está composto por: os propios icebergs, o mar, unha néboa normal e unha néboa verde e o ceo coa aurora boreal.

O mar realizouse da mesma maneira que o xa explicado (cos seus parámetros concretos, neste caso, para imitar un mar en certa calma) e as néboas tamén (cada unha coas súas particularidades). Si que houbo diferencias coa néboa verde, que aparece só na superficie da auga, polo que o “cubo” que a conforma non envolve todo o escenario. Isto provocaba que se visen os bordes dese cubo (fig. 43), cortando a néboa informe con vértices rectos e precisos. Para arranxar isto, creei en vez dun cubo unha masa amorfa na que fora difícil distinguir o perímetro.



Figura 43: A néboa remataba nun corte perfecto. Fonte: Autoría propia

Para o ceo busquei unha imaxe HDRI cunha aurora boreal entre multitude de fontes de internet. Xa inxectada en Blender, modifiqueina (tamaño, rotación, deformación, cor, etc.) para cada plano en particular segundo as necesidades deste e o interese estético do mesmo.

O máis complexo, pois, do escenario dos icebergs foron os propios icebergs. Para crealos partín de diversos cubos, que modifiquei utilizando extrusións, movendo vértices por separado e esculpindo neles en *sculpt mode*. Tendo máis ou menos claro onde ía a situar a cámara, continúei modificando a súa forma e posición buscando a composición máis interesante. O modelado, polo tanto, non foi excesivamente complexo, aínda que si laborioso. Pero o que os fai realmente parecer icebergs son as texturas, realizadas manualmente en Blender no mapa de nós de textura (fig. 44).

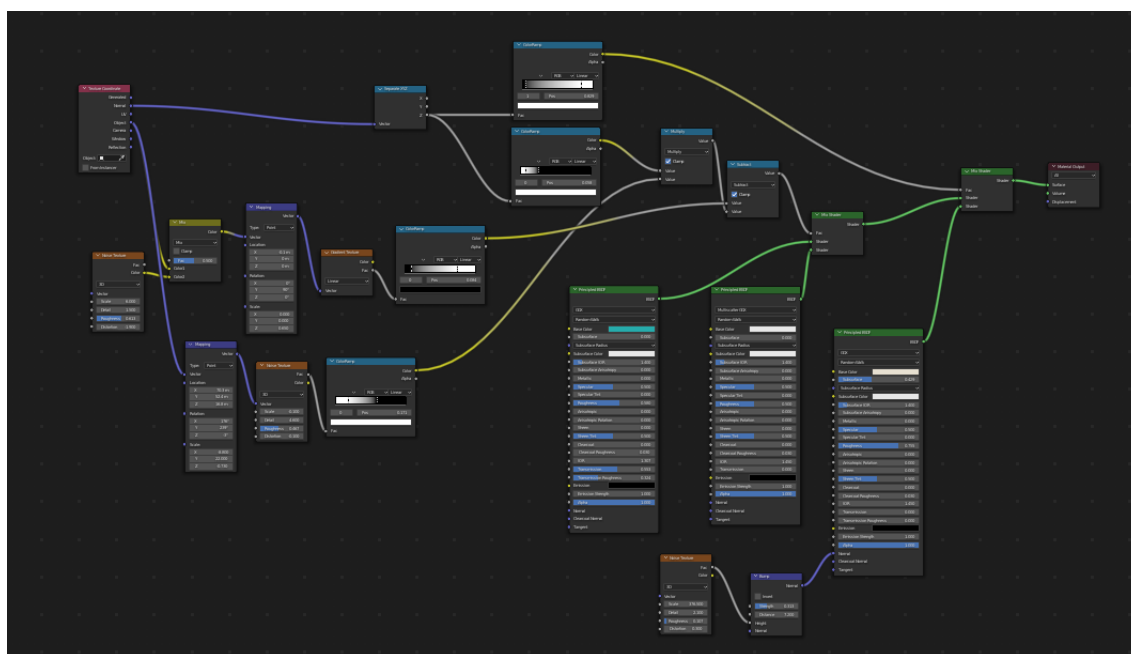


Figura 44: Nós de textura dos icebergs

En resume, estes nós crean a textura de rugosidade da superficie dos icebergs imitando á neve e dos laterais imitando ao xeo, á vez que lle da cor (branca agás polo azul presente en diversas zonas dos laterais e das partes que se atopan baixo a auga).

Inicialmente, o escenario contiña moitos máis elementos, entre os que se atopaban iluminacións baixo a auga e no ceo con difusores que pretendían darlle á escena un aire de maior misterio. Había un complexo sistema de reflexos, luces e sombras, que tivo que ser suprimido tras dous meses de probas xa que o ordenador tardaba moito en procesar tanta cantidade de información e un fotograma tardaba en renderizar case cinco horas, polo que un minuto de curta nos

icebergs tardaría en ser renderizado 7.200 horas (300 días sen descanso). Finalmente tiven que conformarme con utilizar a iluminación propia do HDRI do ceo máis algún pequeno engadido dependendo do plano.

5.3 – Illa

O espazo da illa está composto por: o mar, a néboa, o ceo, a illa e o faro, e foi posiblemente o que máis tempo de traballo requiriu precisamente pola complexidade do faro.

O mar, a néboa e o ceo teñen distintas modificacións atendendo á secuencia e plano correspondente, pero a forma de modificalos é sempre similar, polo que non habería máis que explicar. O ceo, novamente, é un HDRI cando é de día e o fondo negro con puntos brancos imitando ás estrelas cando é de noite.

Para realizar a illa tiven dúbidas en canto ao proceso a seguir. En primeiro lugar pensei en esculpila á man dun xeito similar aos icebergs e así foi a primeira proba que fixen, pero non estaba a conseguir o suficiente detalle como para que se mantivera realista e non conseguía unha forma convincente (creo que estaba demasiado influenciado e limitado pola visualización mental que tiña da illa). Foi entón cando comecei a facer probas cunha ferramenta de Blender, un xerador de formas chamado *Landscape* (que como xa di a palabra está pensado para automatizar a creación de terreos e paisaxes, fig. 45). Xogando coa multitude de parámetros realicei varias illas distintas, sendo a da imaxe seguinte a que escollín (fig. 46):

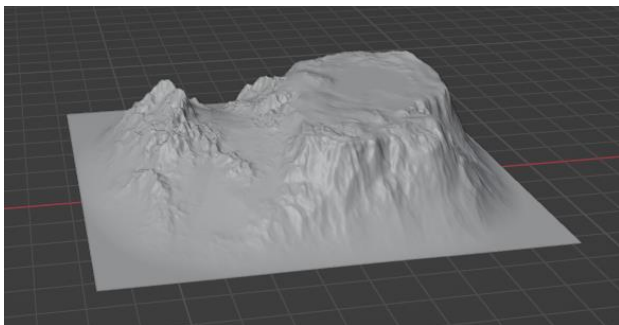


Figura 46: Resultado da creación dun "landscape" con leves modificacións posteriores. Fonte: Autoría propia

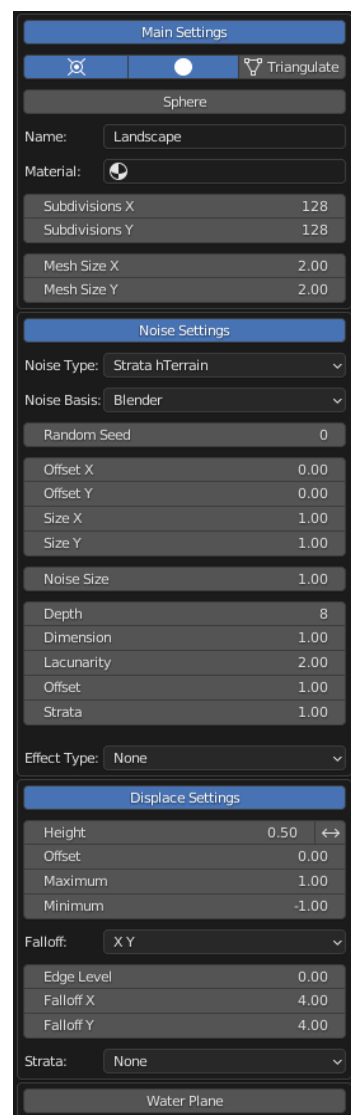


Figura 45: Desplegable cos parámetros modificables na creación dun Landscape. Fonte: Autoría propia

Na creación da illa buscaba que tivera un espazo grande onde puidera situar o faro coa casa e a illa escollida foi a que mellor combinaba isto cunha forma que se sentise, a súa vez, suficientemente irregular como para resultar realista. Unha vez creada, coa ferramenta de escultura modifiquei a superficie para aplanar o terreo onde ía situar o faro.

Para o acabado visual utilicei dúas texturas de terra e herba e unha de rochas. Utilizando os nós (fig. 47) repartín as texturas por zonas: a textura de pedra cubrindo toda a illa, unha das texturas de herba cubrindo só a superficie e a outra textura da herba (con baixa presenza) cubrindo gran parte da illa, coa idea de buscar que entre as rochas se viran fragmentos verdes e conseguir un maior realismo.

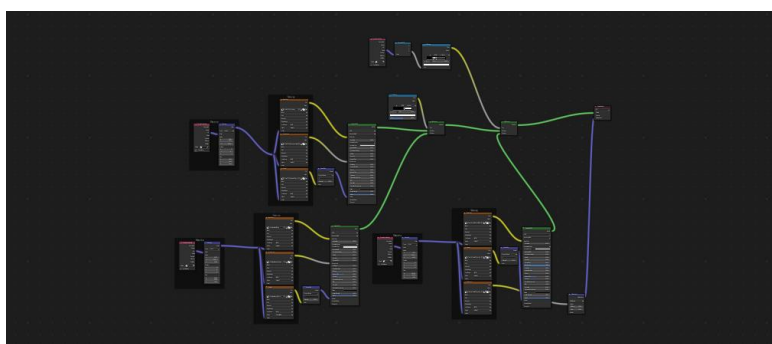


Figura 47: Mapa de nós co que controlaba as texturas da illa. Fonte: Autoría propia

As texturas teñen un tamaño limitado, polo que ao cubrir unha superficie extensa dita textura se multiplica nos eixos X e Y. Isto produce que cando vemos a superficie con certa distancia percibamos que hai un patrón repetíndose e pérdese o realismo. Pero por outra banda, se ampliamos ese fragmento de textura o suficiente como para que cubra toda a superficie da illa, cando a visualicemos de preto toparemos que a resolución baixa e que os elementos da textura (unha herba por exemplo) teñen un tamaño xigantesco e desproporcionado. É por este motivo polo cal, dependendo do plano (se este era de lonxe ou de preto) fun cambiando constantemente o tamaño das texturas, procurando que non se chegara a percibir en ningún momento calquera dos problemas estéticos mencionados (fig. 48).

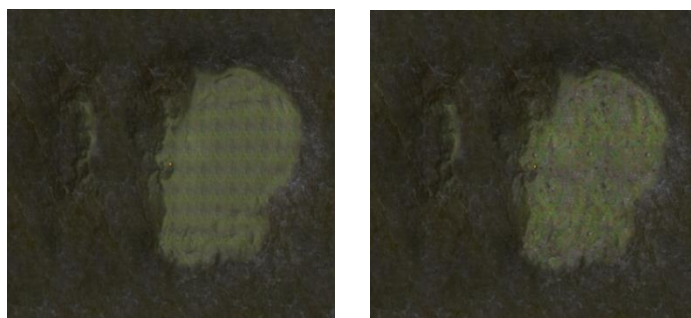


Figura 48: Comparación do tamaño das texturas da Illa. Izq: Cenital da illa coa textura reducida. Apréciase o patrón. Der: Cenital da illa coa textura ampliada. O patrón escóndese. Fonte: Autoría propia

O faro foi o elemento da curta (sen contar ás personaxes) que máis tempo de traballo consumiu. Houbo unha primeira etapa de investigación. A curta está ambientada a finais do século XIX ou principios do XX nunha illa galega ficticia, pero a miña intención é que o faro se sentise coherente co estilo arquitectónico que estes seguían nesa época (fig. 49). Para o deseño axudoume moito o libro mencionado anteriormente, “Faros de Galicia” (García, 2004), que conta xa non só coa historia de cada faro galego se non cos planos de todos eles.



Figura 49: Faro da Illa de Ons. Fonte: Faro situado na Illa de Ons [fotografía] de Danidvt, Wikimedia

As torres máis comúns construídas no s. XIX son xeralmente troncocónicas ou troncopiramidais octogonais. Aínda que as illas de Coelleira, Cíes ou Ons, por exemplo, teñen torres correspondentes á primeira tipoloxía, interesábame que Illa Cordura tivese unha torre troncopiramidal para darlle unha maior envergadura, pois ao estar esta illa moito máis adentrada no mar, considerei oportuno que o seu faro tivese máis altura e maior potencia lumínica, polo que a torre chega a parecerse en deseño ao faro de Cabo Vilán, por exemplo, aínda que de moita menor altura (fig. 50), ou mesmo ao novo faro de Ons (principios do s. XX), con torre octogonal troncopiramidal construído precisamente para aumentar a potencia lumínica en relación co seu predecesor.

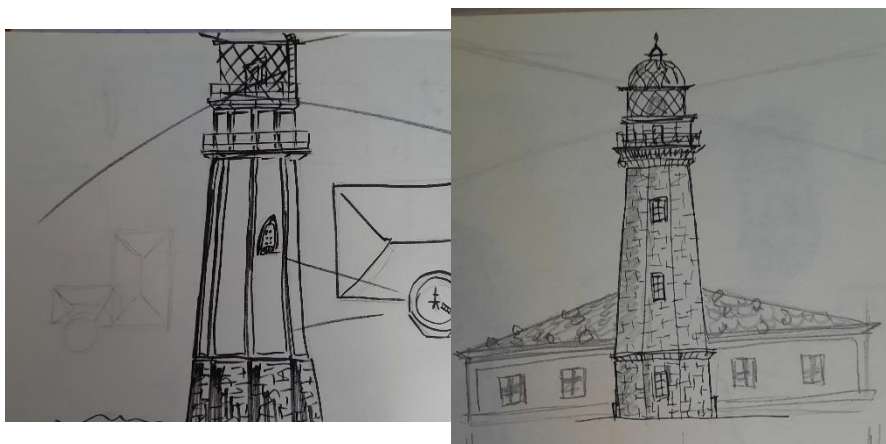


Figura 50: Primeiros bosquexos do faro de Illa Cordura. Fonte: Autoría propia

A casa do faro inspira moi de preto (aínda que similar en estilo arquitectónico á maioría delas) á casa do faro de Illa Coelleira. A intención era buscar unha casa de tamaño menor, abondo para dous fareiros, de complexidade arquitectónica e dimensións realistas tendo en conta que está situada nunha illa e non en terra firme. Tomar o exemplo dunha illa como Coelleira era o camiño lóxico. Por outra banda, e tamén pensando no aforro de tempo e recursos á hora de modelar o faro e a casa, tentei facelo o menos complexo posible para non desperdiciar tempo.

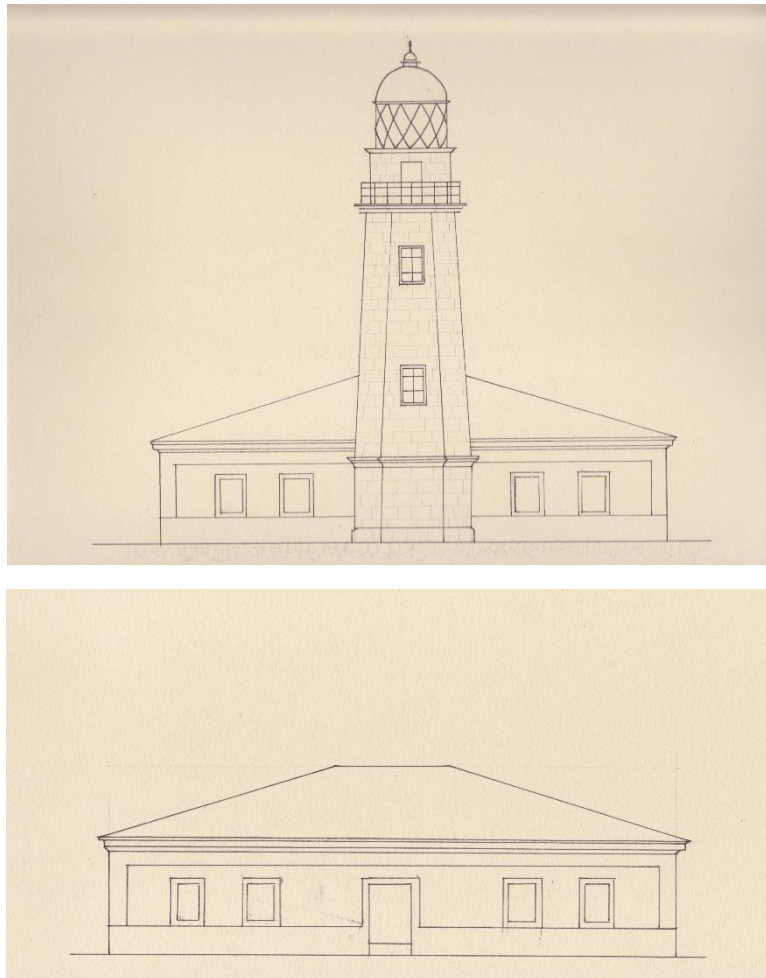


Figura 51: Planos finais do faro de Illa Cordura. Fonte: Autoría propia.

Unha vez clara a idea do estilo, forma e características do faro realicei os planos aquí enlazados (fig. 51), loxicamente xa utilizando ferramentas de debuxo técnico e medindo de forma precisa. Rematados e escaneados os debuxos importeinos en Blender e comecei o proceso de réplica en 3D. Para iso, dende unha vista frontal (en dúas dimensións), e coa imaxe de fondo, comecei cun rectángulo a facer extrusións cara arriba seguindo a forma da casa. O mesmo fixen co faro pero utilizando un octógono de base. As imaxes do proceso están dispoñibles no *Anexo 4*.

Coas estruturas básicas situadas, continúei construíndo tanto a casa coma o faro utilizando principalmente as formas básicas de Blender, as extrusións e as unións entre vértices. Para a cúpula do faro utilicei unha esfera (recortada ao medio) e para facer o pararraios combinei a utilización de formas básicas (círculo e esfera) coas extrusións. Do mesmo xeito sitúei para o tellado da casa dous vértices correspondentes á liña que forma o punto de máxima elevación do tellado, dende os cales, unidos cos vértices das esquinas da casa, utilicei a ferramenta *New face from vertices*, coa que creei os catro planos que forman o tellado.

Para as fiestras seguí os mesmos procedementos de construción. Como pode observarse, hai unha diferenza clara entre as fiestras dos planos e as fiestras do faro definitivo: as primeiras son rectangulares e as segundas acaban en arco. Principalmente contaba facelas rectangulares para aforrar traballo, pero tras varias probas considerei posible facelas cos arcos (semellantes ás do faro de Ons, por exemplo). Tendo a forma da fiestra, multipliqueina quince veces e as sitúei nos seus lugares correspondentes, despois dupliqueinas e reservei unha das copias. A outra copia utiliceina para realizar un *boolean*, isto é, “restarlle” ás paredes do faro a forma das fiestras, o que deixou dezaseis ocos correspondentes nas paredes. As que tiña reservadas comecei a modelalas: fíxenlle os ocos dos cristais e dividín a forma en dúas (marco e cristal) e o marco á súa vez dividíno en dous (marco de pedra e marco de madeira). Tiña así tres obxectos distintos por cada fiestra que posteriormente podería texturizar por separado (fig. 52).

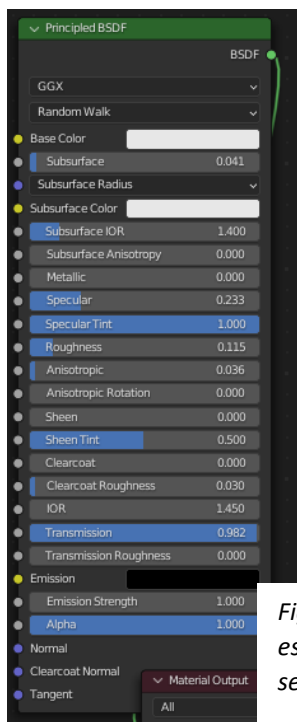


Figura 52. Tres partes que conforman a fiestra completa. Fonte: Autoría propia.

A pesares de non ser excesivamente complexo de explicar, o procedemento de modelar as fiestras e utilizar o *boolean* complicouse moito, tendo que repetir o proceso durante varios días ao longo de case dúas semanas polos erros constantes.

Para as fiestras do faro, que teñen un tamaño e forma diferente ás da casa, seguí o mesmo proceso, e de forma semellante fíxen tamén á porta de entrada da casa e a porta do faro (situada baixo a lámpada na parte posterior).

Para facer tanto a varanda do faro como a reixa que envolve os cristais utilicei un *modifier* chamado *Wireframe*, que o que fai é suprimir as caras dun obxecto deixando só os bordos e xerando un grosor (modificable) nestes. E para realizar a lámpada do faro partín dun círculo do que fixen extrusións seguindo una fotografía dunha lámpada do faro real.



As texturas utilizadas no faro son: unha textura de pedra usada para as paredes e marcos exteriores das fiestras (da que modificaba tanto cor e contraste coma reflexo dependendo do plano e da luz presente nese plano para unha maior coherencia plástica), unha textura de madeira para os marcos interiores das fiestras e unha textura de tellas tipo pizarra para o teito. Os cristais texturiceinos manualmente nos nós de textura, establecendo un *roughness* e unha transparencia determinada para conseguir a sensación visual máis próxima á dun cristal (fig. 53).

Figura 53: Nó de textura establecido para xerar a sensación visual do cristal.

Á diferencia da illa, cuberta por unha textura homoxeneamente, os obxectos complexos como as fiestras, as paredes do faro ou o tellado, con multitude de bordos e vértices, teñen que texturizarse manualmente, xa que hai que indicarlle a Blender como esta textura ten que comportarse ao longo do obxecto. Por exemplo: no tellado hai catro caras, e en cada cara ás tellas apuntan á unha dirección distinta. Isto hai que indicarllo a Blender, porque no caso contrario, situaría a textura sobre o tellado sen cortes e todas as tellas mirarían á mesma dirección. Podemos apreciar isto nas seguintes imaxes (fig. 54):

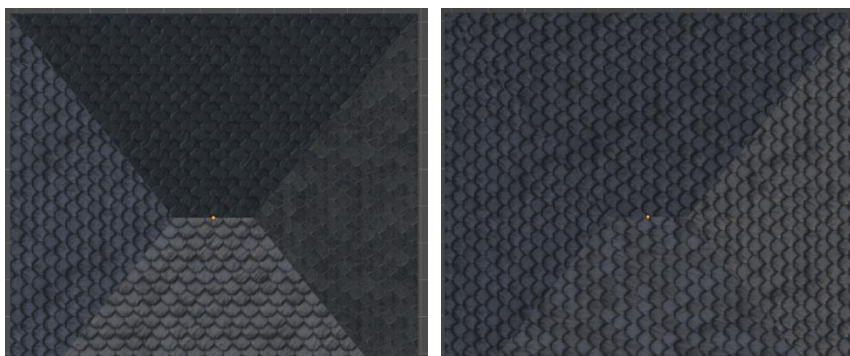


Figura 54: Na primeira imaxe, as tellas ben colocadas. Na segunda, as tellas se non editásemos manualmente as texturas, todas mirando á mesma dirección. Fonte: Autoría propia.

5.4 – Habitación

Continuamos explorando o faro. Neste caso polo interior. Ao comezo da produción da curta pensei que sería unha boa opción a de crear a habitación nun proxecto separado ó do faro, coma se fose un plató de televisión, polo feito de que fose máis manexable xogar cos elementos situados no interior da habitación, coas personaxes no momento de animalas e coa cámara. Finalmente, a pesares de ser máis complicado (chegando a ser ata molesto e frustrante), decidín facer a habitación dentro da mesma casa (fig. 55) polo motivo de que hai varios momentos onde dende o exterior se ve o interior e viceversa, e pareceume que ter que falsear ese efecto tantas veces complicaría aínda máis o traballo.

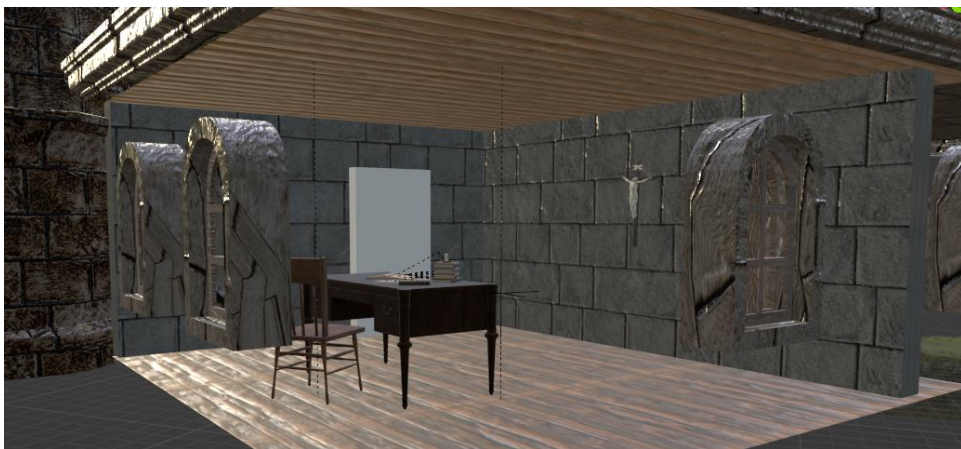


Figura 55: Habitación aínda sen rematar (sen paredes). Fonte: Autoría propia.

Fixen dous bloques cos que creei dúas falsas paredes (coa mesma textura que as paredes exteriores) e á súa vez puxen un falso teito e un falso chan, ambos con novas texturas de madeira. Á vantaxe de facer a habitación dentro da casa xa existente foi que os ocos das fiestras xa estaban. A disposición desta fíxena, pois, atendendo ás ventás: a cama situeina baixo unha delas e, a carón das outras dúas situei o escritorio. Dos obxectos falarei máis adiante.

5.5 – Caverna

Dende un primeiro momento xa souben aproximadamente como quería que fose a caverna e, o que foi moito máis importante para un desenvolvemento rápido do espazo en Blender, sabía que só ía a haber un plano xeral dende un ángulo (aínda que despois apareceran tres planos dende cerca), o que me permitiu deseñala pensando en certa maneira en que tivera unha funcionalidade bidimensional: que só funcionara vista dende o ángulo de encadre.

Grazas a isto fíxose máis fácil a creación da perspectiva esaxerada (o navegante está situado nun punto que en tres dimensións non ten sentido (fig. 56) pero si se o vemos dende o ángulo de composición) e dos fondos.

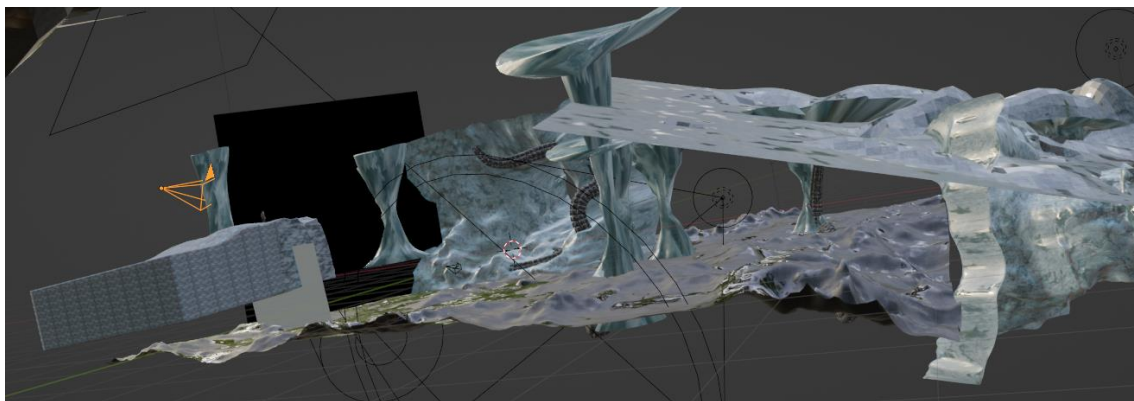


Figura 56: Caverna vista dende outra perspectiva. O elemento laranxa é a cámara. Fonte: Autoría propia.

Xa falei anteriormente das ilustracións que Francois Baranger realiza para os relatos de Lovecraft. Unha delas, procedente da súa versión de “Nas montañas da loucura” pareceume moi interesante en termos compositivos para amosar a grandiosidade do espazo que está a presentar fronte a uns minúsculos humanos (fig. 57), que aínda situados máis preto do espectador ca o resto de elementos, seguen a ser minúsculos. Foi esta a miña referencia en canto a composición para o plano da caverna (fig. 58).



Fig. 57. Ilustración de Baranger. Fonte: Fonte: Sen título [imaxe] por Brancois Baranger, 2020, Nas montañas da loucura.

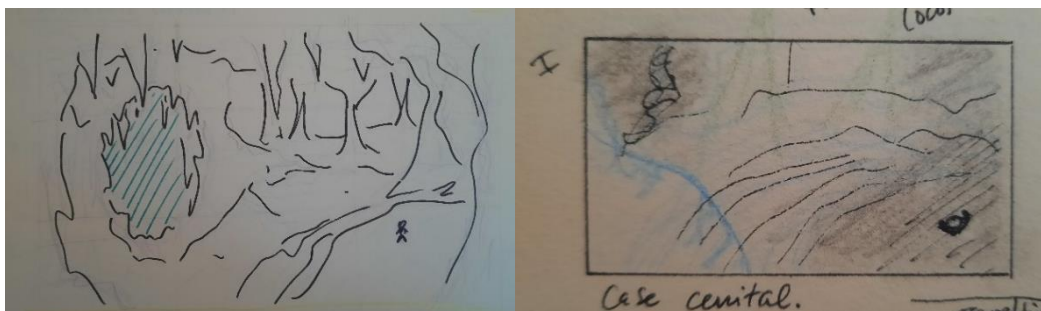


Fig. 58. Esq: Bosquexo da caverna dende o ángulo da cámara. Der.: Plano da caverna no primeiro storyboard. Fonte: Autoría propia.

Os elementos que conforman a caverna son: as dúas entradas a aparentes túneles; o bloque de xeo e neve onde se atopa o navegante; numerosos planos modificados que teñen unha función de teito, chan ou parede; un plano de auga, e os tentáculos estraños. Dos tentáculos falaremos máis adiante, no apartado dedicado á creación de obxectos e escenas.

O bloque de xeo fíxose dunha maneira moi similar aos icebergs, en canto a modelado e texturizado, aínda que so modelei a parte visible en cámara (como dixen, todo o que non se ve non paga a pena rematalo). O gran oco do túnel modelouse a partires dun plano, deformado dende *Edit Mode* (movendo vértices por separado) e co *Sculpt Mode*, co que rematei os detalles. Eliminei un círculo de vértices no centro do plano, creando o oco, e despois perfeccionei a forma do oco coas mesmas ferramentas, dándolle profundidade. O outro oco (situado na parte superior dereita do plano) é unha copia do anterior, colocado nun ángulo distinto. Esta parede ten unha textura rochosa modificada (ten certo brillo particular que me gustou cando a luz azul interactuaba sobre esta)

Para facer os teitos creei terreos coa ferramenta *Landscape*, os cales configurei para que tiveran esaxerados picos, e despois volteein os, tendo así un teito que imita ao dunha caverna con estalactitas. O chan tamén se fixo con esta ferramenta, pero escollendo parámetros diferentes (non é tan esaxerado), e a textura da auga que forma pequenos lagos interiores ou charcos foi creada co *Ocean Modifier*, situada a unha altura estratéxica con respecto á textura do chan para que estean superpostas e vexamos en cada parte da súa superficie a que está máis alta nese punto (creando esa sensación de que hai rochas e lagos) (fig. 59).

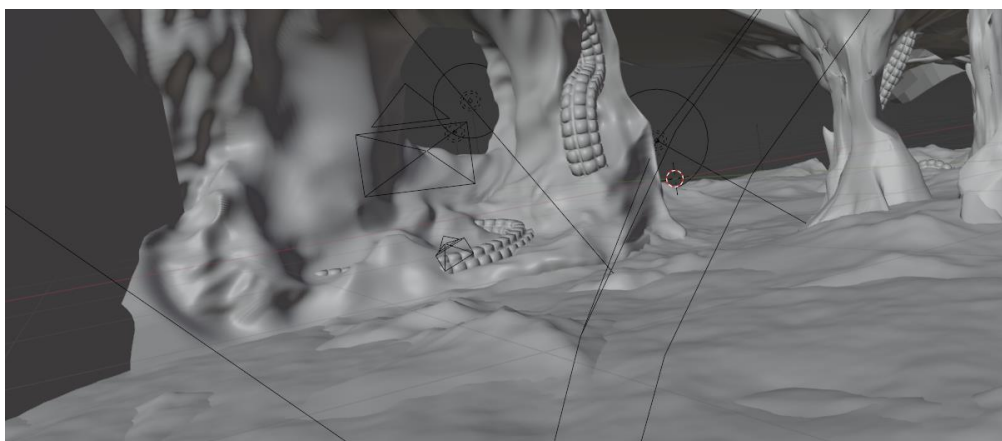


Figura 59: No viewport de modelado: o oco do túnel e as texturas do chan e auga superpoñéndose.
Fonte: Autoría propia

A textura da auga seguiu o proceso manual similar ao da auga do océano e, para chan e teitos, utilicei as texturas de xeo que me resultaron máis convincentes neste caso (tendo que modificarlles a cor en Blender).

Para as columnas creei varios cilindros que, dende *Edit Mode*, encollín no centro e estendín nas partes superior e inferior. A partires de aí, continuei coa ferramenta de escultura a darlles unha forma característica, deforme e con picos agresivos. E para a textura, xeo.

No escenario da caverna en realidade conviven tres escenarios distintos. Este é o principal, pero por detrás está todo o universo de cores e nebulosas (fig. 60).

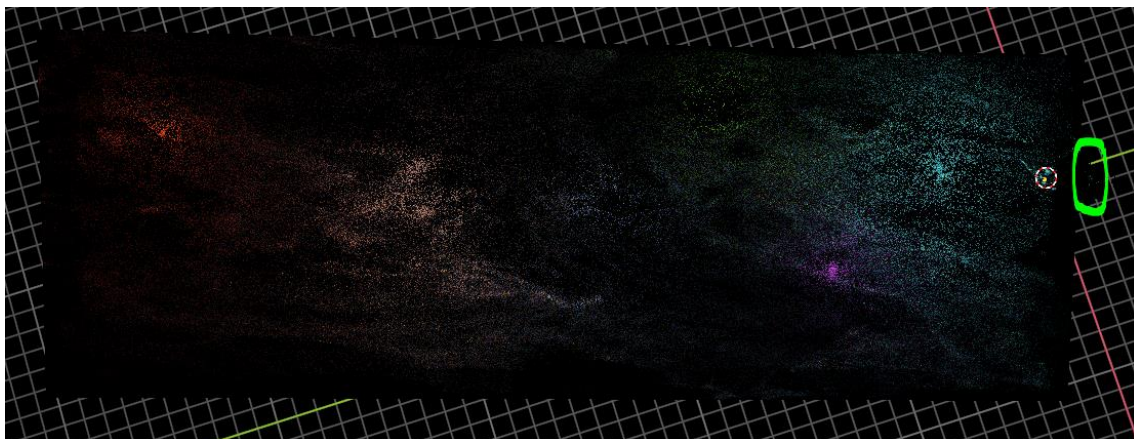


Figura 60: Escenario da nebulosa dende vista cenital. Fonte: Autoría propia

Na imaxe de arriba pode comprobarse o xigantesco tamaño do universo. O recadro verde marca onde está o escenario da caverna ensinado na páxina anterior, minúsculo ante o resto. Este universo está composto por un gran cubo con textura de néboa (como a néboa usada para recrear as nubes, por exemplo) pero cunha forma moi particular.

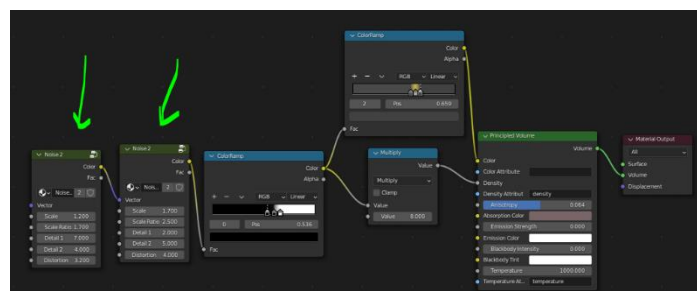


Figura 61: Mapa de nós xeral da néboa. As dúas frechas marcan dous nós de forma que, dentro, teñen outro mapa de nós. Fonte: Autoría propia.

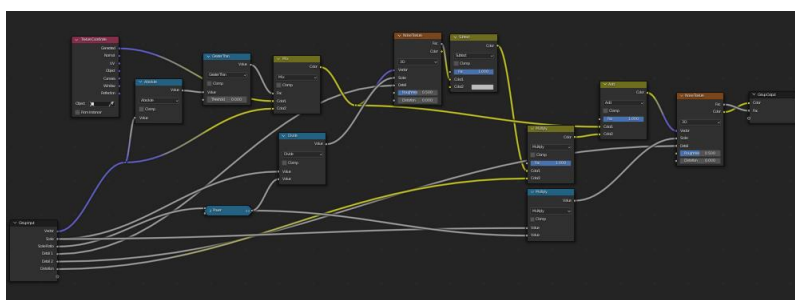


Figura 62: Mapa de nós que está dentro dos sinalados na Figura 61. Crean o ruído particular da néboa. Fonte: Autoría propia

Para facela seguí o mesmo procedemento pero engadí dous nós de forma (fig 61) dentro dos cales se atopan outros mapas de nós que recrean un tipo de ruído particular (fig. 62). Non é unha programación de números e nós excesivamente precisa, só trataba de conseguir un resultado aproximado: nubes que puideran parecer nebulosas do espazo, con fíos e remuíños.

Dentro desta gran nube escura situei varias luces de gran intensidade de diferentes cores que son as que lle dan a aparencia tan característica á escena. A luz vermella está ao final pois era necesario narrativamente, como xa expliquei, e é a que nos conduce, a través dunha transición ao seguinte escenario (a espiral estraña).

O outro pseudo-escenario situado a carón do principal é un túnel completamente escuro que utilicei para colocar á personaxe nos planos da entrada a caverna (fig. 63).

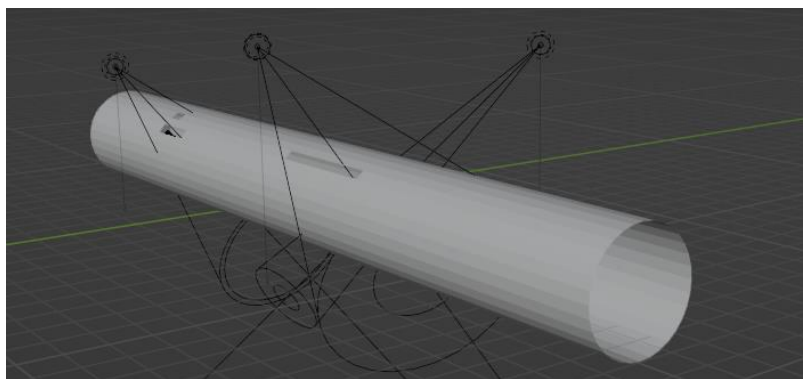


Figura 63: Túnel realizado en Blender. Fonte: Autoría propia

Sinxelamente é un cilindro oco con diversos buratos polos que entra a luz (loxicamente moi medidos) que é a que ilumina á personaxe ao seu paso por ese carreiro escuro.

5.6 – Camarote

Do mesmo xeito que ocorreu coa habitación, o camarote podería telo feito nun lugar a parte, nun plató, pero decidín facelo no propio camarote do barco (do cal falarei máis adiante) polas formas e texturas que xa tiña (fig.64).

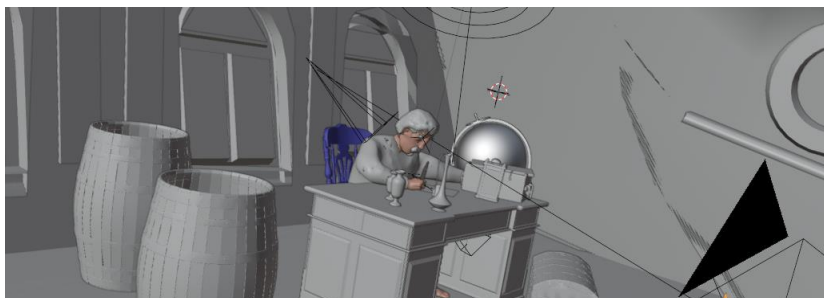


Figura 64: Camarote no viewport de modelado. Fonte: Autoría propia

Coma na caverna, o encadre dentro do camarote foi o primeiro, e todos os elementos foron colocados pensados para ese encadre, polo que visto o escenario dende outro ángulo, o tamaño dalgúns obxectos parece irreal e a forma en que cobren o lugar resulta aleatorio e raro. A tridimensionalidade foi trampeada en pos dunha mellor sensación de profundidade, tratando de conseguir tamén que o espazo se sentise vivo, cheo de cousas. Dos obxectos falaremos máis adiante.

5.7.- Espazo espiral

Nun primeiro momento este espazo non estaba no guión. Máis ben figuraba un segundo espazo dentro da caverna que nunca cheguei a realizar. Este xurdiu como idea para prolongar a secuencia de hipnose do navegante e non tiña practicamente ningún límite creativo: ao fin e ao cabo é unha alucinación.

O espazo (fig. 65) ten catro elementos principais: as espirais de bloques, unha textura de néboa, os dous elementos tentaculares e a luz vermella do final.

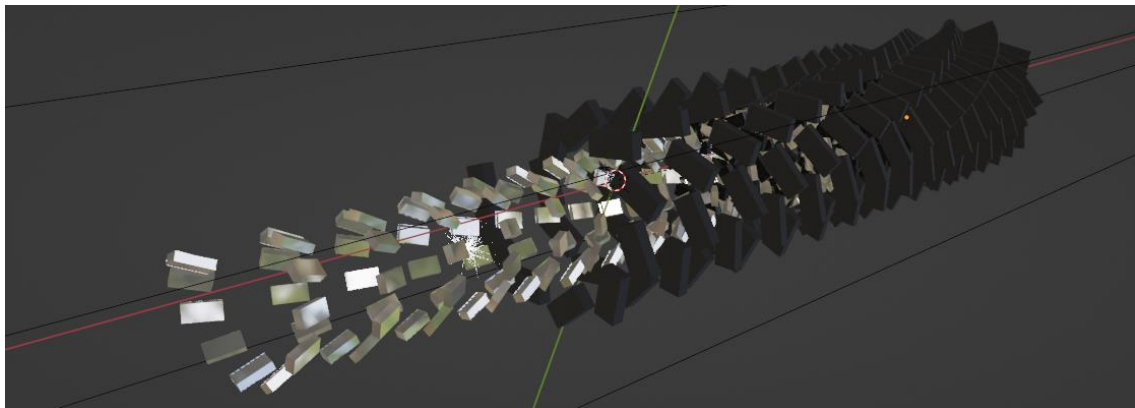


Figura 65: Elementos do espazo espiral vistos dende un ángulo xeral. Fonte: Autoría propia

Para as espirais creei un bloque sólido e usei a ferramenta *Array* (un modificador que multiplica obxectos xerando espirais). Hai dúas espirais distintas: a primeira ten textura de espello (para facela, similar á auga, pero sen transparencia e co parámetro de reflexo case ao máximo) e a segunda, unha textura sólida negra con ruído branco. Os elementos tentaculares fíxenos creando unha explosión de partículas (cun aparato xerador de vento asociado para que as impulsara nunha dirección) e, nun fotograma en pausa concreto, convertín dita explosión nun obxecto (*mesh*), o que fixo que todo o percorrido que realizaban esas partículas polo aire se

solidificara. Isto creou esa aleatoriedade na posición e forma dos rabos ou tentáculos do elemento (fig. 66).



Figura 66: Elemento extraño. Fonte: Autoría propia

O primeiro ten unha textura de emisor de luz, o que fai que en aspecto sexa branco pero nos espellos (no resultado final, non no viewport de texturas onde saquei a imaxe anterior) aparece reflexado con moita forza a ilumina todo ese camiño de espellos inicial. O segundo ten unha textura de vísceras (polo delgadas que son as ramificacións, apenas perceptible). A néboa fíxena igual ca sempre e a luz vermella é un punto de luz (tipo sol) situado ao final das espirais.

Antes de ter clara a idea das espirais, pensara multitude de ideas para elementos abstractos que poderían estar situados na caverna ou nas ensoñacións. Un deles, descartado no resultado final, foi un complexo obxecto realizado cos nós de xeometría que ten un comportamento físico extraño (para Blender, compórtase coma se fose un obxecto de catro dimensións, pois ten catro capas de xeometría). Esteticamente encantoume, pero a cantidade de cálculos que ten que facer o ordenador para procesalo é tal que non fun capaz de traballar con el unha vez modelado e texturizado. É o obxecto a continuación (fig. 67), do que deixarei máis imaxes no *Anexo 4*.



Figura 67: Obxecto tetradimensional realizado como proba. Fonte: Autoría propia

6- PERSONAXES

A creación das personaxes era, para min, o maior reto e medo do traballo antes de comezar e xa entrados en materia. Fíxenas en Marzo, unha vez os escenarios estaban máis ou menos completos e xa tiña renderizado algún plano. Non tiña coñecementos nin experiencia en modelado de corpos, nin modelado de rostros, nin de roupa, nin de texturizado de nada disto. Moito menos sabía como facer un *rigging* e como funcionaba o *Weight paint* (que por estraño que pareza aprendín a usar xa a mediados de Maio). Ver tutoriais sen coñecementos previos sobre o proceso completo, sinceramente, facía maior o meu medo e as miñas dúbidas en se sería capaz de facer algo, xa non bonito e cun bo acabado, se non minimamente funcional e presentable. De feito, busquei en bancos de obxectos 3D gratuítos modelos de persoas por se vía factible usar un modelo xa existente no caso de non ser capaz de facer as personaxes dende cero por min mesmo.

Por este motivo, decidín ir aprendendo a medida que realizaba o proceso de creación da personaxe (a mesma filosofía que utilicei para realizar a curta completa pero máis esaxerada), é dicir: aprender a modelar un rostro á vez que modelaba o rostro, aprender a modelar roupa á vez que modelaba a roupa, etc.

Pero o primeiro, loxicamente, foi pensar como quería que fosen as personaxes. Que tipo de estética, que tipo de realismo. Fixen varios debuxos (figs. 68 a 71):



Figura 68: Primeiras probas, que descartei por un estilo demasiado cartoon e porque non semellaba ter a idade do protagonista.



Figura 69: Bosquexo 1 do fareiro. Fonte: Autoria propia.



Figura 70: Bosquexo 2 do fareiro. Fonte: Autoria propia.



Figura 71: Bosquexo 3 e 4 do fareiro. Fonte: Autoria propia.

Ningún dos debuxos me convencía pola aparente dificultade que topaba en trasladar os seus rostros a un personaxe con relevo: a profundidade dos ollos, o grosor do nariz,... Son personaxes que ben poderían valer para un cómic, pero non tiñan as características faciais adecuadas para poder trasladalos ao 3D. Meu irmán fixo algún debuxo a maiores (fig. 72), que tamén contaba con eses problemas pero considerei máis indicado como punto de partida.

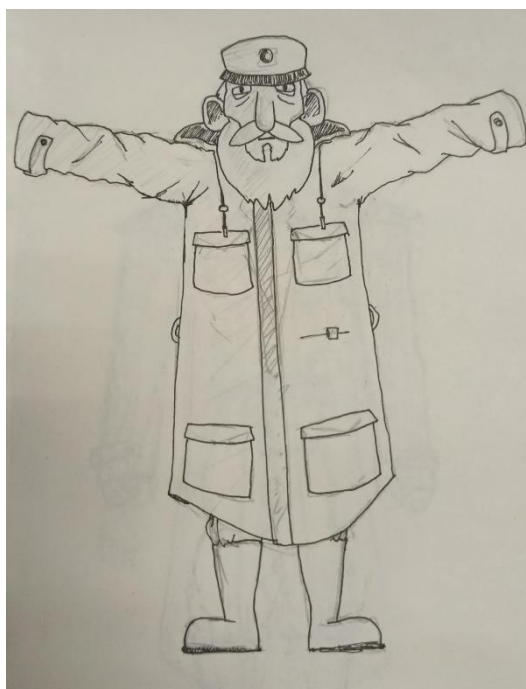


Figura 72: Debuxo realizado polo meu irmán Daniel.

Son claras as diferencias entre esta personaxe e a que definitivamente sae na curta, mais é o deseño que serviu de base e sobre o que modelei a estrutura xeral do corpo e da cabeza, aínda que posteriormente, tendo a estrutura principal rematada, fose capaz de variar as formas da cara para conseguir un resultado máis parecido ao que eu me imaxinaba nun primeiro momento. Dúas características que obrigatoriamente necesitaba que a personaxe cumprira eran: que a barba e o bigote taparan completamente a boca (pois a boca, para min, é o máis complexo de modelar e que quede minimamente realista, e ademais ao non falar non ía necesitar dela) e que en xeral, o fareiro tivese un aspecto afable e tenro (en relación á súa personalidade tímida e con medo e para que o espectador conectase dunha forma máis sinxela con el).

Para modelalo seguí un proceso semellante ao utilizado na construción do faro: Importei a imaxe anterior en Blender (e a súa correspondente de perfil) e comecei a engadir as primeiras pezas sobre estas dende unha perspectiva completamente frontal ou lateral.

Para facer a cabeza empecei enxertando formas base: un prisma decagonal para a estrutura xeral da mesma, un cilindro achatado para as orellas (é un co *modifier* de espello para ter a mesma orella invertida no outro lado), un cilindro estirado para o nariz e un rectángulo para o bigote. O bigote extruíno cara ambos lados, aumentando ou reducindo o tamaño e desprazando cara abaixo para conseguir a forma que se aprecia na seguinte imaxe (fig. 73):

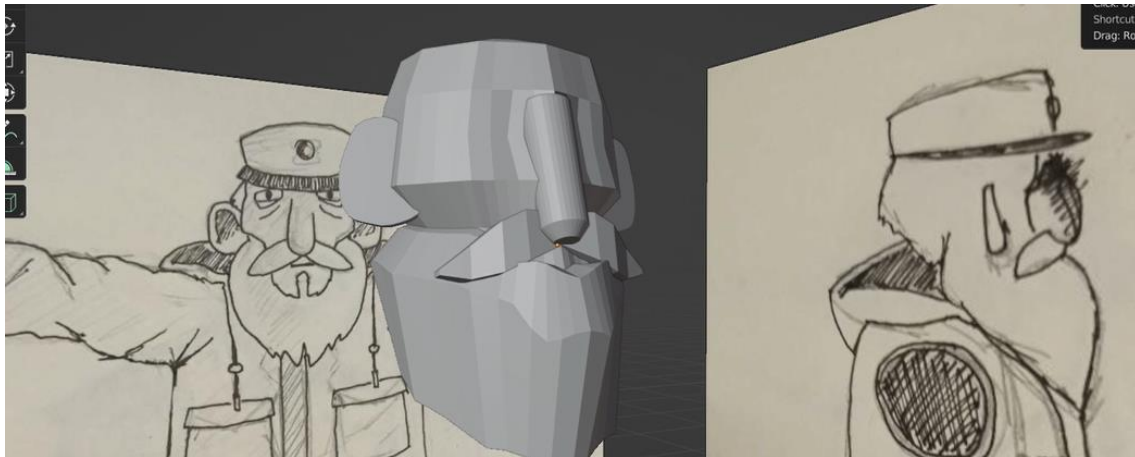


Figura 73: Primeira modificacións das formas base. Fonte: Autoría propia.

Nesta imaxe xa está levemente deformada a cabeza e está tamén a estrutura da barba, que foi unha extrusión da parte de abaixo da cabeza (separada despois como un obxecto a parte), e se aprecia levemente deformada. Os pasos seguintes foron facer un *remesh*, é dicir, aumentar a cantidade de vértices (e triángulos) presentes no obxecto, para poder modificalo con maior resolución (fig. 74), e coa ferramenta de escultura comezar a buscar as formas básicas: cuncas dos ollos, nariz, pómulos, fronte, pescozo, etc (fig. 75).



Figura 74: Resultado do primeiro remesh. Fonte: Autoría propia

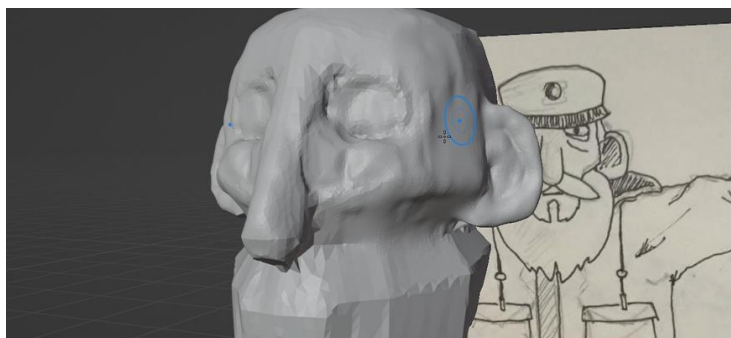


Figura 75: Primeiros pasos da escultura. Fonte: Autoría propia.

Ao principio, as esperanzas por conseguir unha personaxe que resultase críble e medianamente humana non eran moitas, pero pouco a pouco, con multitude de probas e borrados, comezou a coller forma. O seguinte paso foi colocar dúas esferas nas cuncas dos ollos (fig. 76), para poder seguir modelando estas sabendo onde ían estar os ollos e poder cubrilos (facer as pálpebras) correctamente.



Figura 76: Colocación de dúas esferas nas cuncas dos ollos. Fonte: Autoría propia.

Despois de esculpir as pálpebras e continuar a perfeccionar a superficie da cara e os elementos que esta a conforman (con ferramentas para estirar, inflar, soterrar, facer marcas, etc.), recuperei a estrutura da barba e do bigote e continuei a facer o mesmo nestes elementos: suavizado de superficies e crear os detalles necesarios para conseguir un mínimo realismo (coa ferramenta de afundir, fixen marcas verticais intentando imitar a textura do pelo) (fig. 77).



Figura 77: Cabeza xa con barba e bigote. Fonte: Autoría propia.

O seguinte foi realizar a gorra, para a que carguei unha imaxe de internet e a superpuxen sobre o debuxo do fareiro, utilizándoa de base. Comecei cun cilindro (fig. 78) que fun estendendo e deformando ata que conseguín a forma do corpo da gorra. A viseira é unha extrusión e para a chapa dourada con forma de faro utilicei o faro que xa tiña construído (dupliqueino, xuntei tódalas formas que o compoñen nunha sola, reducín o seu tamaño ata que a escala correspondese coa da gorra e achateino ata conseguir certa bidimensionalidade) (fig. 79).

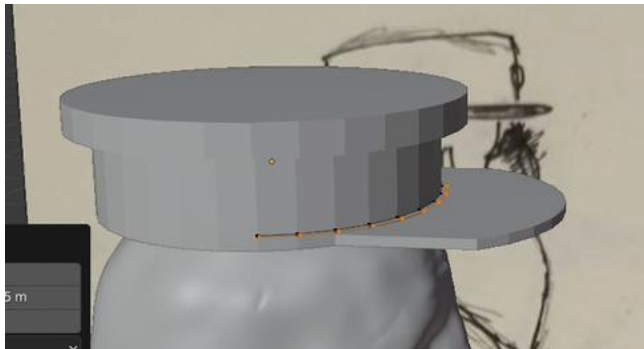


Figura 78: Forma orixinal da gorra. Fonte: Autoría propia.



Figura 79: Faro, reducido e comprimido para a colocación na gorra. Fonte: Autoría propia.

O seguinte paso a seguir foi a creación do pelo. O proceso, moi similar ao resto: creación dunha forma base, modificación xeral desa forma base (fig. 80) e posterior escultura para deixala cunha sensación de certa caída, que semellara pelo e que non sobresaíra por ningún lugar da gorra.



Figura 80: Primeiras modificacións da forma base utilizada para o pelo. Fonte: Autoría propia.

O último paso do modelado, a parte de continuar perfeccionando elementos durante días (como a forma da barba na parte da mandíbula, os pómulos, as engurras dos ollos e da fronte, a forma

do nariz e das orelhas, etc.), foi a colocación e modelado das cellas, seguindo un proceso moi semellante ao do bigote.



Figura 81: Cabeza nun estado de modelado case definitivo. Fonte: Autoría propia-

O resultado (fig. 81) pareceume moi convincente, tendo en conta as expectativas previas, aínda que como xa dixen, aos debuxos non se parece en nada (cousa que me alegra, pois prefiro o deseño definitivo a calquera dos debuxos previos).

O seguinte paso foi modelar o corpo, que nun primeiro momento pensei que sería máis sinxelo que a cabeza e cara e, pola contra, resultoume moito máis difícil. Partín de novo de elementos base: unha caixa para o tronco e cilindros para os brazos e pernas, pero desta vez o posterior modelado resultou nunha masa deforme que non fun capaz de arranxar nun prazo de tempo considerable (fig. 82).



Figura 82: Corpo deforme realizado en primeiro lugar. Fonte: Autoría propia.

É posible que co tempo e con moito máis traballo por riba dese intento de corpo, puidera chegar a conseguir un resultado aceptable (da mesma forma que coa cabeza, que comezou pouco esperanzadora), pero por motivos de tempo recorrín aos bancos de modelos 3D, busquei un

corpo calquera (pois hai que ter en conta que o corpo en realidade non se ve agás polas mans, está oculto pola roupa) e, quitándolle a cabeza, xunteino coa miña. Foi a partir dese corpo do que, con extrusións, modelei a roupa.

A chaqueta é unha extrusión da parte superior do corpo, separada deste e modelada a parte, e o mesmo cos pantalóns. Para a chaqueta buscaba conseguir unha forma que transmitira a sensación de ter certa caída (evitar unha sensación de rixidez) e coas ferramentas de escultura definín o aspecto, as engurras e as dobreces do pescozo (facendo tamén unha apertura no peito) (fig. 83). Cos pantalóns seguí un proceso similar. Caso diferente son as botas e botóns da chaqueta, que descarguei de bancos de modelos pola complexidade (de novo, traducida en tempo extra inexistente de traballo).



Figura 83: Chaqueta nas últimas fases do modelado. Fonte: Autoría propia.

Para o pescozo da camisa (que se lle ve por baixo da chaqueta) tratei de facer unha modelaxe seguindo a mesma técnica que a usada para realizar a chaqueta, pero o resultado non foi do meu gusto e decidín descargar unha camisa dun banco de modelos e cortala e editala para a ocasión á miña conveniencia. Non foi un proceso sinxelo pero quiteime de ter que elaborar eu a forma do pescozo (que a pesares de non o parecer, resultaba ser realmente dificultoso).

Unha personaxe implica moitas texturas e técnicas de texturizado que non tiña utilizado ata o momento. Houbo partes máis sinxelas, onde busquei texturas existentes que encaixaran cos diversos elementos: a chaqueta e pantalón por exemplo, despois dun intento de texturizar manualmente con cores, apliqueille unha textura de tela azul que me gustou. Modificada, utilicei a mesma textura para o corpo da gorra; a viseira, pola contra, foi coloreada manualmente, así coma a chapa do faro (coloreada en dourado e con un elevado porcentaxe de reflexo e efecto metalizado). As botas, os botóns e o pescozo da camisa xa traían as súas propias texturas (que foron lixeiramente editadas en canto a cor para conseguir unha unidade estética entre todos os elementos).

Para o pelo, bigote, cellas e barba utilicei unha textura de pelo (non de pelo humano, creo que pelo sintético) que me resultou convincente. Era marrón, polo que a tornei branca e gris, tras o cal a superpuxen sobre a cor que eu xa lle aplicara anteriormente (dúas texturas combinadas nun *mix shader*). A textura que eu lle tiña de antemán aos catro elementos era un coloreado completo en gris sobre o cal, coa ferramenta de pintura (*texture paint*) lle fixen detalles finos en tons de gris máis claros e máis escuros (dende branco ata negro). Para que a textura aplicada seguira a dirección correcta (vertical na barba e pelo e torcida nas cellas e bigote), houbo que traballar dende o mapa de UV (do que xa falamos na texturización do faro). Cada elemento tiña a súa propia textura xa que, aínda que todas se realizaron da mesma maneira, cada unha tiña o seu tamaño e orientación distinta (fig. 84).

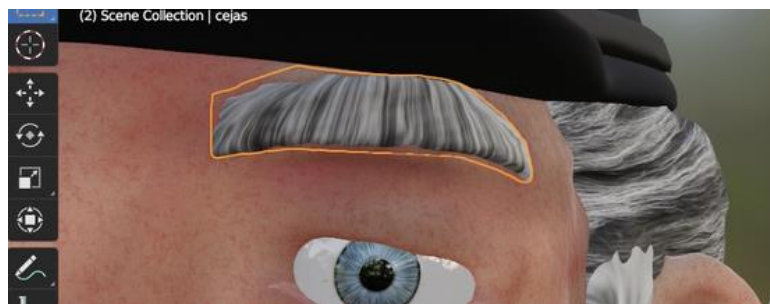


Figura 84: Textura do pelo xa ben colocada e da cella aínda en proceso (falta axustar o tamaño, a proporción e a orientación). Fonte: Autoría propia.

Para a pel tamén usei dúas capas de textura. A primeira, a modo de base, é unha textura predeterminada de pel da que dispón o add-on *BlenderKit*, con nós con parámetros modificables tales como: cor de pel (varias capas), cor das manchas da pel (tamén de varios tipos), a intensidade destas manchas, o brillo da pel, etc. A segunda, superficial, é unha textura baleira sobre a cal pinteí no *Texture Paint*. Coa pintura fixen as sombras dos ollos, as das orellas (tremendamente importantes para conseguir o efecto de que hai un oco no ouvido), cor escura no interior do nariz e, entre outras cousas, manchas na pel que emulan certa sucidade.

Para os ollos utilicei tamén unha textura predeterminada de *BlenderKit*, que ten parámetros modificables tales coma cor dos ollos (mestura de varias cores), tamaño do iris, da pupila, etc.

Unha vez rematado o fareiro pensei a forma de, coa mesma figura, facer os mínimos e máis sinxelos cambios que permitiran que parecera outra persoa e ter así a Manuel. En Marzo, cando realicei o modelado das personaxes, xa sabía que Manuel ía a aparecer de cara no flashback (aínda que agochado e en escuridade) e de costas no epílogo, polo cal non era completamente necesaria unha perfección nos trazos faciais coma no caso do fareiro protagonista, pero si era

necesario que tivera elementos a primeira vista moi diferenciadores, xa que ao ter a mesma roupa e mesma gorra (o uniforme de traballo), podería pasar que pareceran a mesma persoa.

Os cambios que realicei, entón, foron radicais: en vez de ter pelo, sería calvo; non tería barba e o bigote sería máis prominente, cunha forma diferenciábel. Por outra banda fíxeno máis de media cabeza máis alto e con dita cabeza lixeiramente estirada. Outro cambio menor foron os ollos: marróns en vez de os azuis do protagonista. Manuel converteuse entón nun home máis alto e delgado, características sen importancia máis que pola propia diferenciación.

Para facer estes cambios bastou con aplicar as modificacións de tamaño pertinentes, retirar a capa correspondente ao pelo e á barba e cambiar a cor dos ollos no mesmo nó que anteriormente programara. O bigote requiriu traballar de novo coas ferramentas de escultura. Tamén lle cambiei a cor, marrón escura, e fixen o cambio de cor tamén nas cellas. Como no protagonista a mandíbula e o queixo estaban escondidos pola barba, non tiñan unha forma definida. Para Manuel tiven, pois, que modelalas (fig. 85).



Figura 85: Tras o cambio de bigote realicei a modificación e escultura da mandíbula e parte inferior da cara. Fonte: Autoría propia.

Unha vez rematado fixen pequenos cambios nos rostros da cara en *sculpt mode*. Pequenas variacións no nariz, na fronte, arredor dos ollos, nas orellas, etc. O resultado foi o seguinte (fig. 86):



Figura 86: Cara de Manuel. Os ollos aínda sen rematar. Fonte: Autoría propia.

O acabado, como dixen, non é extremadamente preciso (non ten as sombras detalladas que ten o protagonista), pois non foi necesario tendo en conta os planos que o requiriron na curta.

Para realizar á terceira personaxe (segunda se só contamos aos protagonistas), o navegante, tamén partín do fareiro coma base. Non tiña debuxos (pois non tiña moi claro como quería que fose fisicamente), e vendo que no caso do fareiro os debuxos tampouco me serviron de tanta axuda (máis que para establecer tamaños e as formas básicas) preferín partir do outro modelo e modifícalo, coma fixera con Manuel pero sendo moito máis preciso.

Os modelo da chaqueta e do pantalón aproveiteinos, pero no caso da chaqueta fixen modificacións coas ferramentas de escultura para reducir grosores e simplificar a forma e que parecera unha camiseta. En canto ás texturas, escollín esta vez unha de trapo vello (que colocado sobre os modelos dá a sensación de prendas de roupa vellas e remendadas). No caso da camiseta deixei a cor orixinal e para o pantalón modifiquei e levei ata os azuis escuros.

Na cabeza reinventei practicamente todo: o pelo tiven que facelo dende cero, xa que o pelo do fareiro só existía fora da gorra; o bigote modifiquei (tamén tiña que tapar a boca) e engadí unha perilla, ademais de pintar na cara unha sombra para emular unha barba de varios días; as cellas fíxenas máis estreitas; o cor de pel máis escuro; peguei as orellas máis á cabeza e cambieille a forma; o nariz e demais características e marcas na cara foron modificados e cambiei tamén os ollos (fig. 87).

Neste caso non quedei de todo satisfeito co resultado. Non é tan convincente coma o fareiro, pero tratei, coa iluminación de cada escena, intentar ocultar os maiores defectos.



Figura 87: Navegante visto dende o viewport de texturas. Fonte: Autoría propia.

6.1 – Rigging de personaxes

Xa tendo as personaxes en posición o seguinte paso é colocar o esqueleto dentro do corpo e facer un rigging funcional para poder animalas. Non é un proceso complexo de explicar pero si o foi de realizar. Por dar un dato revelador, por complicacións orixinadas por diversos motivos é posible que tivera que facer o rigging do fareiro en máis de dez ocasións ao longo das semanas.

Blender proporciona esqueletos predeterminados, os de humano poden ser só de corpo ou de corpo e cara. Os primeiros riggings que fixen foron co esqueleto de cara (fig. 88), o cal foi un erro, pois só me deu problemas (figs. 89 a 91) e nunca rematei animando expresións faciais fora dos ollos e das pálpebras para os pestanexos (que animei doutra forma, máis adiante explicarei como). Definitivamente, os riggings das personaxes foron só de corpo.

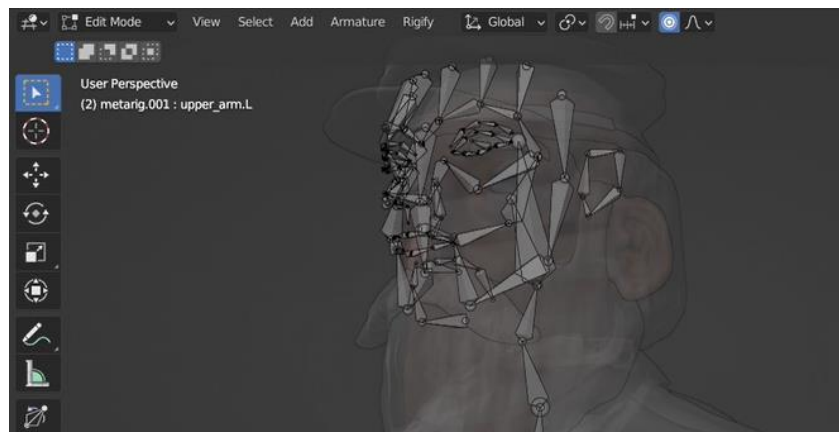


Figura 88: Así se vían os osos correspondentes ao rigging da cara. Fonte: Autoría propia.



Figura 89: Exemplo de comportamento extraño da personaxe tras intentar animala cun dos primeiros riggings realizados. Fonte: Autoría propia.

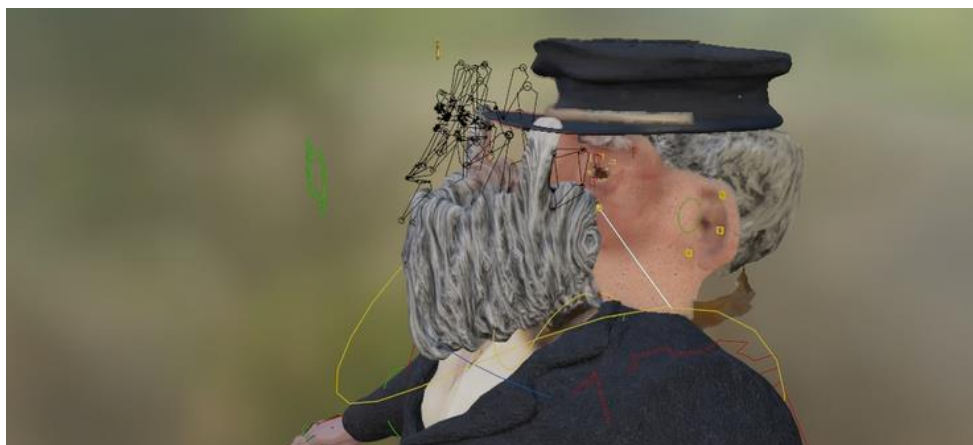


Figura 90: Como reaccionaba a cabeza da personaxe cando intentaba rotar o pescozo. Fonte: Autoría propia.

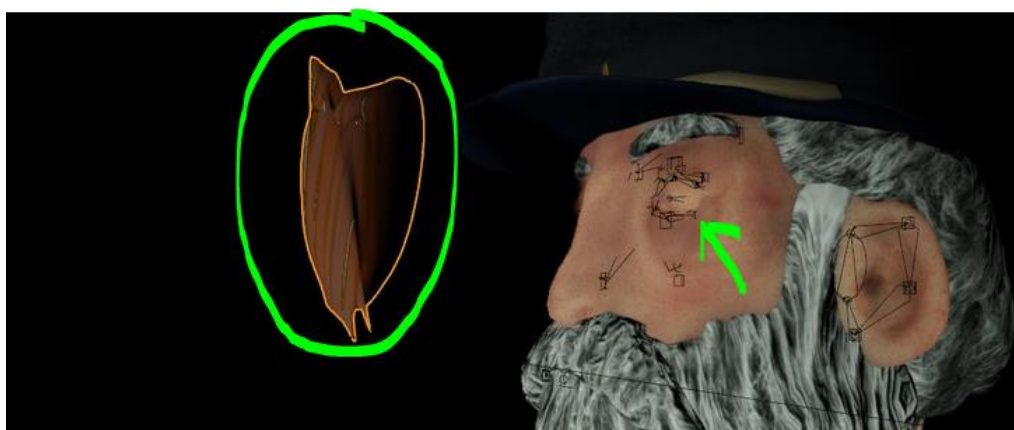


Figura 91: O elemento rodeado é un ollo. A primeira vez que intentei mover os ollos para que a personaxe cambiara a dirección da mirada, ese ollo saíuse da cunca e se deformou. Fonte: Autoría propia.

Para colocar o esqueleto dentro das personaxes situaba ambos no centro do proxecto de Blender e, cambiando de vista frontal a lateral e posteriormente facendo un percorrido 3D de cerca polo corpo, trataba de desprazar cada óso ao seu lugar correspondente (óso do pescozo no pescozo, ósos de todas as falanxes da man en cadanseus lugares) (fig. 92). Ao rematar, con opcións que ofrece Blender de parentesco entre obxectos, combinaba ambos, obtendo resultados non sempre moi positivos. Foi un proceso tremendamente frustrante e angustiante, probablemente o traballo relativo á animación 3D máis complexo e desagradable de realizar. Non pola colocación de cada óso no seu lugar (aínda que cando este proceso se repite por máis de dez veces si chega a ser batente frustrante) se non por chegar a conseguir que estes moveran cada parte do corpo como é debido (se se deu o caso no que xa anteriormente conseguiras que o corpo non se deformase absolutamente coma nas imaxes anteriores).

Blender proporciona tamén unha ferramenta secundaria ao rigging que son os controladores externos (figs. 93 e 94), un exoesqueleto que permite, en teoría, animar máis facilmente os ósos.

Tratei de usalos nun par de ocasións pero o ordenador non era capaz de traballar de forma minimamente fluída con eles.



Figura 92: Proceso de colocación dos ósos. Fonte: Autoría propia

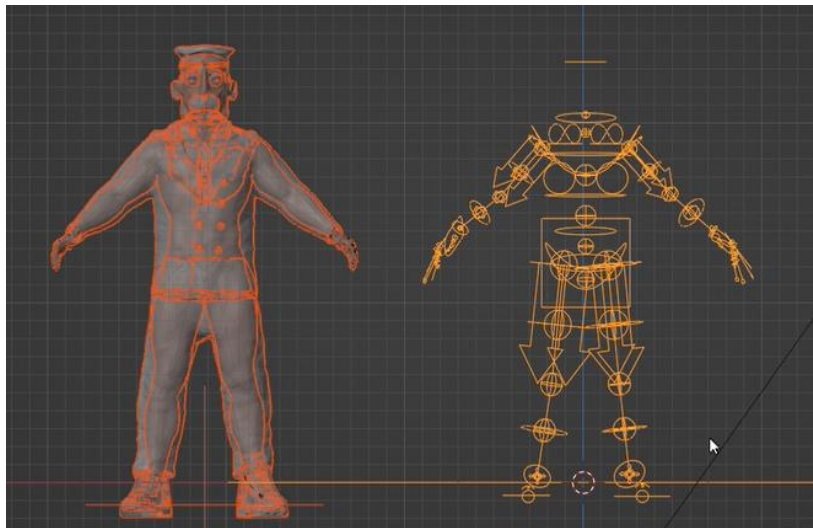


Figura 93: Manuel xa co rigging realizado e á dereita, o exoesqueleto, desprazado fora do corpo (a causa dun erro). Fonte: Autoría propia



Figura 94: Exoesqueleto no fareiro, ben situado. Fonte: Autoría propia

O proceso que seguí finalmente para animar os ollos e as pálpebras resultou ser considerablemente máis sinxelo que utilizando un rig da cara. O proceso para as pálpebras consistiu en establecer posicións clave dos vértices da pel que rodea o ollo: unha posición base (cos ollos abertos) e outra posición final (cos ollos pechados), que realicei utilizando a ferramenta de escultura e estirando a pel ata que quedara ocultando totalmente o ollo. A ferramenta *Shape keys* permite gardar ditas posicións clave dos vértices da figura e dispón dun slider onde podes escoller unha posición intermedia entre as dúas posicións gardadas entre o 0 (p. base) e 100 (p. Final). A ferramenta tamén permite animar, polo que para facer un pestanexo establecí no fotograma X un punto chave co slider a 0 e, dependendo de se quería un pestanexo rápido ou lento, outro punto chave co slider a 100 no fotograma X+1 ou X+2, co conseguinte punto chave de novo a 0 para que a personaxe volva a abrir os ollos (neste caso no X+2 ou no X+4) (figs. 95 e 96).

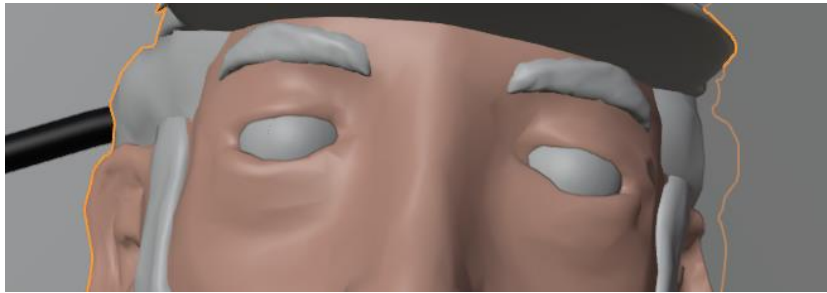


Figura 95: Ollos co slider a 0. Fonte: Autoría propia

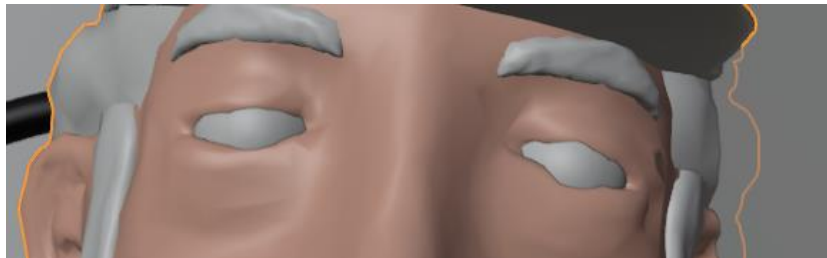


Figura 96: Ollos co slider a 30. Fonte: Autoría propia

Para mover os ollos simplemente realicei rotacións de obxecto establecendo fotogramas chave en cada movemento. Tendo en conta que os ollos están asociados á cabeza e que o punto de rotación de ambos están nos seus propios centros, poden rotarse individualmente con liberdade sen que saian das cuncas.

7- POSTA EN ESCENA E ANIMACIÓN

Neste apartado, coñecendo xa os escenarios e ás personaxes, falarei de como se fixo cada escena individualmente, coas súas particularidades de posta en escena (iluminación, obxectos utilizados, planificación de cámara, etc.) e coas animacións realizadas en dita escena (dende un movemento de travelling da cámara ata a animación das personaxes).

Novamente aparecen limitacións debidas a que só unha persoa realiza todos os traballos, a que o tempo é moi limitado e que os coñecementos e capacidades en materia de animación 3D tamén son limitados pola miña parte. É por iso que dende o principio tiven que ter en conta que, por unha banda, tería que recorrer a bancos de modelos 3D de internet para os obxectos (ao principio non tiña claro cantos, pero xa fora unha das recomendacións establecidas polo meu titor) e que as animacións deberían ser o máis sinxelas posibles. En proceso de animación, todo resultou moitísimo máis complexo do que pensaba (requirindo unha curva de aprendizaxe e unha potencia do ordenador imposibles), polo que para certos aspectos tiven que tomar camiños secundarios que explicarei máis adiante.

Os dous medos principais que eu tiña á hora de utilizar obxectos descargados eran: principalmente, non topar os necesarios, pois os obxectos de descarga gratuíta son limitados e as estéticas non sempre son as desexadas (hai que ter en conta que en deseño 3D as “realidades” son radicalmente distintas dependendo do estilo que utilices. Dende o *cartoon “low poly”* máis semellante en texturas a unha animación 2D que a unha 3D ata o hiperrealismo existen milleiros de estilos) e en segundo lugar, chegando a topar os obxectos necesarios, ao estar certos escenarios cubertos por obxectos non deseñados por min especificamente para esta curta, sentir unha sensación con certas escenas de non autoría, de que algúns espazos na curta (e por conseguinte, algúns dos encadres), non me pertencen. Pero en certa medida, un ten que asumir as limitacións obvias dun traballo destas xigantescas características e en realidade, case todas as grandes producións audiovisuais utilizan obxectos 3D preexistentes por limitacións de tempo. Así que, no fondo, isto tamén forma parte dun aprendizaxe e non estou facendo nada fóra do normal.

No anexo 5 está dispoñible a lista de obxectos que utilicei.

7.1 – Prólogo (SECUENCIAS 1 A 3)

O prólogo está todo ambientado no escenario da illa. É posiblemente a secuencia (tendo xa construídos escenarios e personaxes) que menos complicacións técnicas tivo. Houbo que introducir algúns elementos (a barca ou os lóstregos), animar as cámaras e a Manuel coa barca e tentar manter un equilibrio na iluminación.

A barca é un elemento descargado de bancos de obxectos, mentres que os lóstregos son aproveitados do meu proxecto final da materia, do que aínda gardaba o arquivo de Blender e simplemente tiven que copiar e pegar o obxecto no novo proxecto.

No primeiro plano, sobre a auga poden apreciarse as estrelas reflexadas. En realidade, non son tal. O reflexo das estrelas na auga era practicamente indistinguible, polo que tiven que realizar un plano coa mesma textura ca o ceo, axustar os tamaños e poñelo baixo a auga. O que estamos a ver, entón, non é un reflexo do ceo, é un plano baixo a auga. No ultimo plano da secuencia, o cenital, ocorre o mesmo.

Para a iluminación utilicei diversos planos (que como xa dixemos se comportan como luces led ou semellantes) de tamaño xigantesco sobre a illa (fig. 97). A intención era iluminar sempre ó a illa e o faro e deixar o mar a escuras (sobre todo impedindo que chegara a luz ao horizonte).

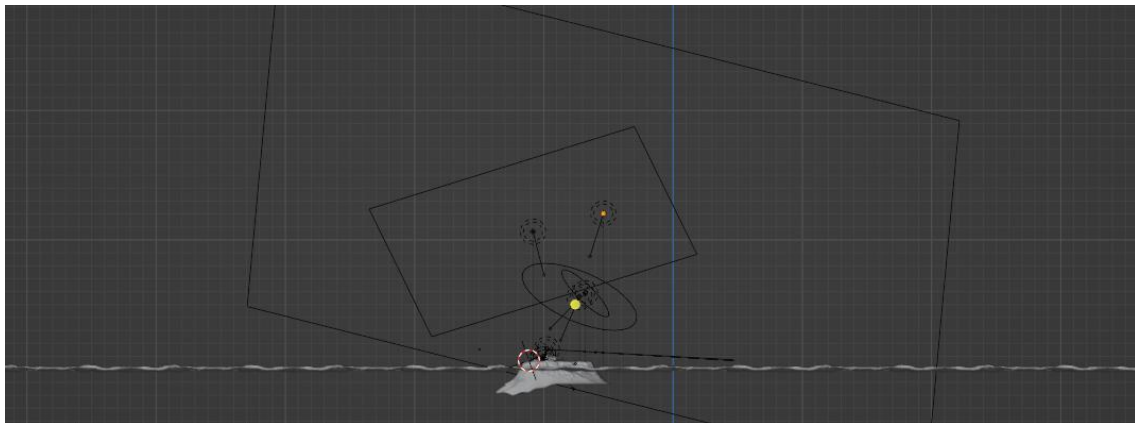


Figura 97: Os elementos en negro son algunhas das luces utilizadas para iluminar esta secuencia. Fonte: Autoría propia

O outro elemento de iluminación principal da secuencia é a luz do faro. Dentro da lámpada atopase un foco de luz (tipo puntual) e hai dous focos (con forma de cono) que parten desta lámpada horizontalmente, as luces visibles do faro. Como a luz en Cycles só é posible vela ao impactar contra un obxecto, o aire ten que estar cuberto de néboa (nesta secuencia hai sempre entre dúas e tres capas de néboa con densidades diferentes).

En canto á animación presente nesta secuencia, o elemento que ten unha animación constante é a auga do mar, en base a un movemento automatizado propio do modificador de océano. As luces do faro están animadas en rotación (cada 100 fotogramas establecín un fotograma clave con xiro a 180º, polo que unha volta enteira corresponde a 200 fotogramas, aproximadamente oito segundos). O lóstrego ten dous tipos de animación: animación de posición, localización e rotación e animación de potencia de luz. Cada vez que aparece ten unha presenza en pantalla de aproximadamente 8 fotogramas, nos cales establecía oito fotogramas clave con diferentes posicións, rotacións e tamaños e potencias de luz, para conseguir un efecto o máis similar posible ao dos lóstregos reais.

A animación máis complexa da secuencia foi a da barca e de Manuel. O primeiro elemento que coloquei foi a cámara (xa sabía aproximadamente como quería que fose o primeiro plano, en canto a angulación da cámara e posición da illa e de Manuel respecto a esta). A continuación coloquei a barca no lugar correspondente e a Manuel dentro da barca. Co rigging xa realizado puiden situalo na posición indicada (as pernas encollidas, un brazo suxeitando a barca, o outro brazo suxeitando a gorra e co lombo e cabeza agochados). Foi a primeira vez que tiveron que colocar a unha personaxe nunha posición (fig. 98) e resultou certamente custoso (múltiples intentos de proba ou error), pois para colocar ben os dedos agarrando a gorra xa ten que estar na posición precisa a man, o brazo, o antebrazo e o ombreiro. Se non o están é posible que a posición final deixe o brazo deformado e, ao necesitar recolocar o ombreiro, por exemplo, o antebrazo vaise mover con este, o brazo con este, a man con este e os dedos con esta. Todo se descoloca nunha cadea.

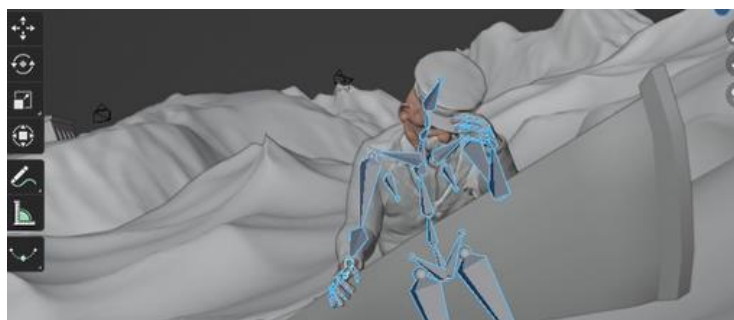


Figura 98: Proceso de colocación dos osos de Manuel na pose correspondente. Fonte: Autoría propia.

Xa colocado na posición realicei unha animación sinxela da barca (con Manuel asociada a esta para que compartira o movemento) colocando fotogramas claves de rotación e posición baseándome na posición das ondas en cada fotograma. Despois, animei por separado o pescozo de Manuel, o lombo e o brazo co que agarra a gorra, para aportar un movemento realista no

seu corpo. Sempre o rotei na dirección contraria na que tiña rotado a barca, para crear unha sensación de inercia.

Todas as cámaras se moven con animacións sinxelas: panorámicas, travellings ou, no caso do flashback, treme coma se fose unha cámara en man (co *add-on* 'Camera Shakify'). O plano frontal do faro no que hai un travelling cara dentro da lámpada ten tamén un cambio de distancia focal (outro elemento que ten que animarse, se entendemos como animación todo o que hai que realizar ou programar para que cambie de posición A a B). Por outra banda, no segundo plano hai un cambio de foco. Teríamos entón só na primeira secuencia todos os tipos de animación que se poden realizar cunha cámara.

7.2 – Interior da habitación (SECUENCIA 4)

A secuencia 4 está composta por precisamente catro planos fixos do interior da habitación. Son planos de situación, de ambiente e de posta en realidade. Xa falamos do espazo pero non dos obxectos integrados nel.

Nun primeiro momento pensei en recargar a habitación con moitos máis elementos dos que finalmente tivo, pero tendo en conta que non se explora nunca completamente e que sempre a vemos en semi-escuridade, coloquei unicamente os obxectos que o guión esixía e que axudasen a ambientala. Todos os obxectos son extraídos de bancos de obxectos 3D gratuítos. A miña idea era modelar os máximos obxectos posibles, pero para cumprir co plan de produción (aínda que traballei con retraso constantemente acumulado dende Outubro ata o día de entrega) tiven que recorrer case sempre aos bancos. Neste caso, os necesarios para a narración son: a cama, o escritorio, a lámpada e o crucifixo. A maiores incluíñ diversos libros e follas escritas para mellorar a ambientación. Como curiosidade, o modelo de libro aberto que conseguín tiña debuxos de plantas, polo que editei a textura en Photoshop e cambiei as imaxes das flores polas follas escritas do diario dun fareiro que existiu na realidade.

A complexidade desta secuencia foi a iluminación. Xa que os planos non teñen movemento interno (e ao querer que fosen fixos polo sentido narrativo tampouco teñen movemento de cámara) necesitaba que polo menos a luz servise para crear dinamismo non só nos planos por separado se non tamén nos planos en conxunto. Polo tanto trampeei as luces do faro, en cada plano de diferente maneira.

Para o plano do crucifixo coloquei unha luz na fiestra dereita que imitara á luz da lúa (fig. 99), suprimín as paredes e situei elementos sólidos entre a luz e o crucifixo que crearan sombras (fig.

100) na parede visible en cámara, para conseguir que o crucifixo tivese partes en luz e partes en sombra.

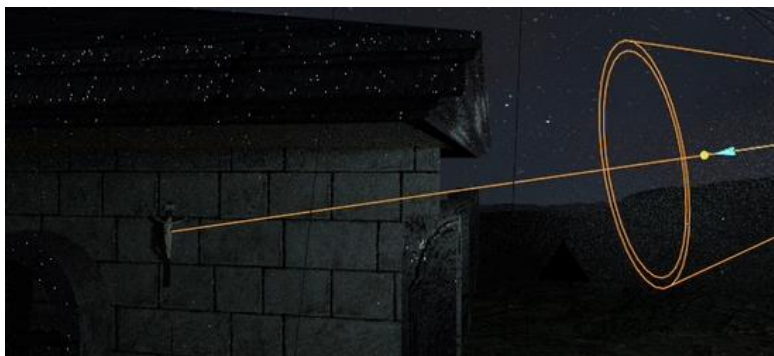


Figura 99: retirada das paredes e colocación dunha luz. Fonte: Autoría propia



Figura 100: Barras entre a luz e a parede para conseguir as sombras no lugar indicado e coa dureza apropiada. Fonte: Autoría propia

A maiores animei o movemento e intensidade da luz para que o plano abrise en case escuridade para ser o crucifixo iluminado pouco a pouco (como se unha nube houbera pasado por diante da lúa).

No segundo plano, o do escritorio, xa incluín luces que recrearan ás do propio faro (por cuestións físicas obvias a súa luz non chega dentro da habitación), para xerar ese dinamismo e coherencia espacial da que falaba. Para iso situei dúas esferas de luz pegadas por fóra ás paredes do faro e animeinas para que diran voltas ao redor da habitación á mesma velocidade que as luces do faro. Tamén realicei algo semellante ao do plano anterior: hai unha luz de lúa semitapada (fig. 101) por un plano (coa intención de crear sombra no lugar da mesa indicado, por motivos estéticos) e que en certo momento é tapada por outro plano en movemento que pasa por fóra da habitación (imitando, de novo, a unha nube pasaxeira). Na fiestra contraria (a que está detrás da cámara) situei outra luz lixeira de lúa. Os cristais das fiestras foron suprimidos para mellor control da luz.

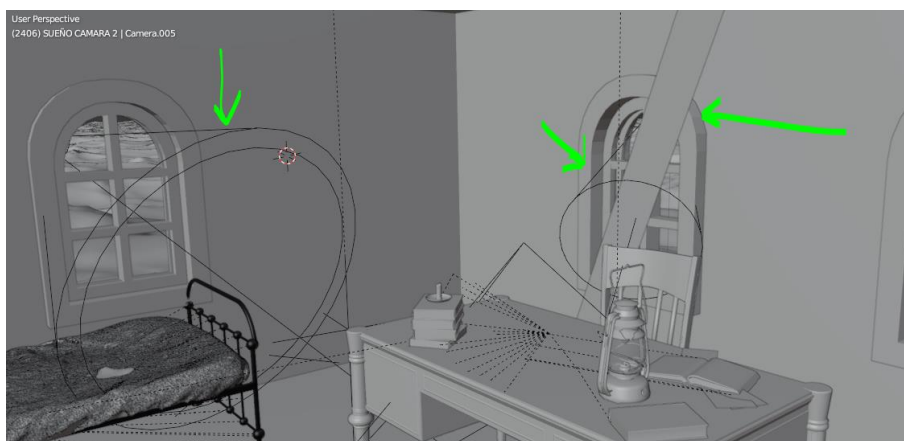


Figura 101: Nesta imaxe poden verse as dúas luces da lúa e a táboa que crea sombra. As falsas luces do faro están por fóra. Fonte: Autoría propia

No terceiro plano, o da cama, tamén trampeei as luces do faro. Neste caso, xa que se ve o exterior a través da fiestra, non puiden usar luces puntuais á altura destas, pois veríanse, polo que tiven que crear dúas luces focais, situadas a maior altura e direccionadas cara abaixo. Tamén hay tres luces que imitan á lúa, unha no exterior de cada fiestra e, agás o visible, os outros dous cristais tamén foron suprimidos. Cada unha destas luces tiña o obxectivo de xerar unha sombra concreta (cunha dureza concreta buscada) (fig. 102).



Figura 102: Fotograma final do terceiro plano. Fonte: Autoría propia.

A luz da fiestra visible (círculo azul) tiña como propósito iluminar o fondo da cama formando o recadro propio que forma a cruz de madeira da ventá. A luz ten unha dureza, un tamaño e unha forza determinada para conseguir ese efecto. A luz da primeira fiestra da dereita (círculo verde) tiña como propósito iluminar a cabeza da cama e o chan. É a luz máis forte, pois quería que o elemento protagonista do plano fose a cama coa raia formada pola sombra madeira da fiestra

cruzándoa, e ilumina o chan co propósito de crear profundidade na escena. A terceira luz, da fiestra situada a carón da cámara, (círculos amarelos) tiña como función complementar ás demais, creando tridimensionalidade (xa buscada no momento en que situei a cámara xusto detrás dos libros e da lámpada, que están desenfocados en primeiro termo).

O cuarto plano é un cadro dentro dun cadro. Vemos ao fareiro no exterior a través da fiestra. Hai unha luz no interior apuntando cara a parede (pero con intensidade baixa), unha luz exterior apuntando cara o interior (crea un bordo de luz na madeira), as luces exteriores correspondentes e as luces do faro, que neste caso non parecen falseadas pero si o están. Son copias das luces reais do faro pero están inclinadas aproximadamente 20º cara abaixo (fig. 103) para poder ser visibles dende o encadre e que poidan pasar por diante do fareiro (para xerar o efecto de contraluz).

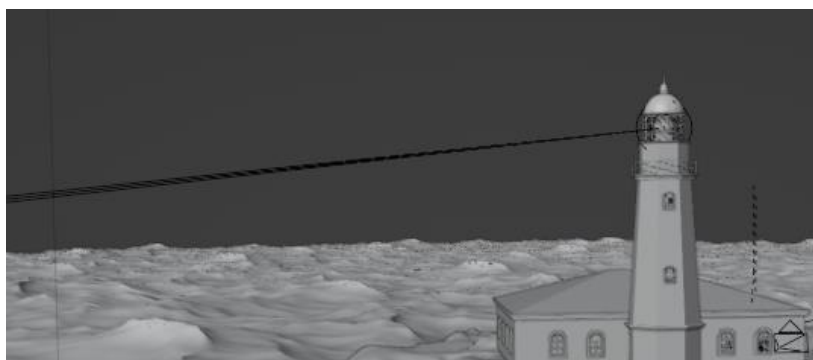


Figura 103: Vista dende fora da inclinación da luz do faro. Fonte: Autoría propia

O fareiro ten unha leve animación de movemento de corpo en reposo, da que falaremos no apartado da seguinte secuencia.

7.3 – Exterior do faro (SECUENCIA 5)

O primeiro plano comeza nas estrelas para facer un lixeiro travelling cara atrás e amosar ao fareiro de costas. A iluminación consiste nunha luz que recrea a lúa (principal) situada na esquerda do plano e nunha pequena luz de recheo situada do outro lado do fareiro (coma se fose luz de rebote). A maiores, claro, está a luz falseada do faro (as mesmas que no plano anterior), que pasan por diante do fareiro.

O fareiro non está situado no mesmo lugar que no plano anterior. A posición deste cambia constantemente nesta secuencia falseando por conveniencias relacionadas coa colocación da cámara e da situación do faro en relación á personaxe. Ten unha animación, como comentamos no apartado anterior, de reposo. Apenas se move, parece sinxela, pero realmente é unha

animación que involucra un movemento total do corpo (case todos os ósos participan deste movemento). Esta animación foi extraída da web de Adobe *Mixamo*, implementada á personaxe a través do rig. O movemento de pescozo, no momento en que levanta a cabeza para mirar cara as estrelas, realiceino manualmente.

O seguinte plano é un close up picado. A iluminación é similar, pero a luz da lúa ten unha inclinación diferente, coa idea de que só a cara da personaxe fose iluminada e non tanto o chan. Ademais, incluíuse unha segunda luz, máis preto, de menor tamaño e con semellante forza para embelecer as sombras na cara do fareiro e conseguir, o máximo posible, que este lle resulte entrañable ao espectador. A animación é a mesma que no plano anterior (aquí xa coa cabeza inclinada), aínda que a maiores se animaron os ollos (movemento destes máis pálpebras nun pestanexo).

No terceiro plano, unha composición lixeiramente picada e xeral, a botella (que aínda non é recoñecible) brilla cando a luz do faro pasa por riba dela. Este foi un dos efectos máis complexos de realizar da curta, para o cal tiveron que utilizar o *compositing* por primeira vez (fig. 104). O efecto fíxose colocando unha pequena luz puntual, coa intensidade variable (en función da posición da luz do faro sobre esta), programando un *glare* (destello) para esa luz. O destello é editable (número de brazos da estela, intensidade destes, forma, etc.). Conteí coa dificultade engadida de que non era capaz de visualizar o resultado ata que non tiña o fotograma renderizado, polo que cada vez que facía un cambio tiña que esperar case sete minutos antes de saber como quedaba dito cambio, volver a cambiar o que non me gustaba e outra vez a empezar. A programación do destello foi un proceso que me levou un día completo.

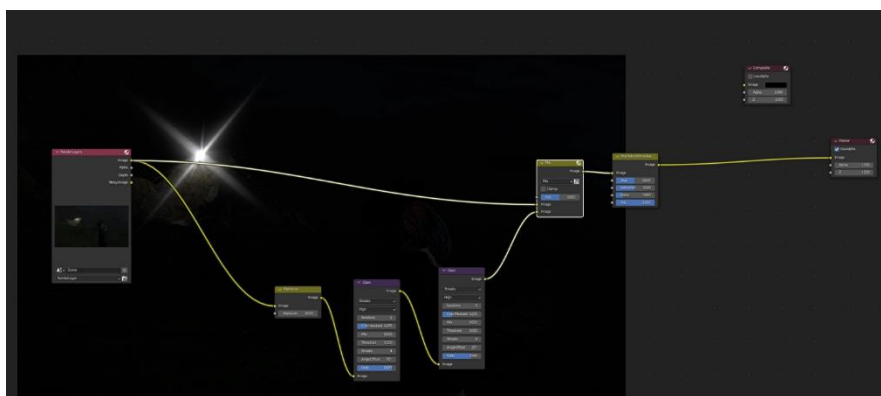


Figura 104: Nós do compositor durante a realización do destello. Fonte: Autoría propia

O fareiro aparece en plano camiñando e párase. Esta é outra animación predeterminada de *Mixamo*, combinada co posicionamento manual que fixen da personaxe no espazo. Neste caso hai unha luz principal de baixa intensidade para todos os elementos do plano, unha concreta

para o mar (pois ata que aparece o fareiro e o destello pretendía que fose o punto de atención principal), unha luz menor nas rochas onde se atopa a botella e unha luz á esquerda do plano que ilumina ao fareiro ao entrar en plano (e darlle tridimensionalidade, xa que a luz xeral provén da dereita).

Os tiros inversos teñen, de novo, ao fareiro situado en lugares diferentes (falseando a súa localización no espazo). As animacións da personaxe que hai nestes tres planos son todas realizadas manualmente. No primeiro plano xírase cara a cámara (onde está a botella), nunha reacción de sorpresa e levanta o brazo para taparse a cara coa man. Hai un corte por xesto a un plano máis pechado, onde rematamos de ver como se tapa a cara coa man e posteriormente (cando a luz marcha) a retira.

A rotación de torso e de cabeza son movementos bastante sinxelos, combinados cun movemento de ollos para aportar realismo. Para o xesto de levantar a man graveime a min mesmo (fig. 105) e tratei de copiar o movemento. Importei o vídeo en Blender e, movendo todos os osos do brazo, man e dedos, fun colocando un fotograma chave cada 3 ou 4 fotogramas (dependendo da cantidade de movemento hai máis ou menos fotogramas entre chaves).

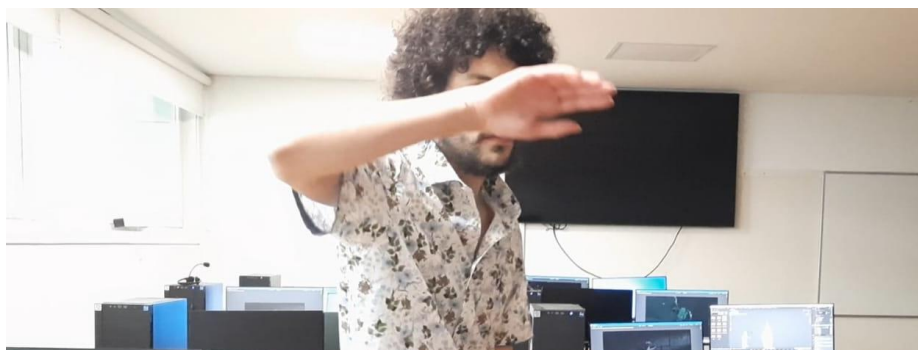


Figura 105: Referencia orixinal para o movemento. Eu mesmo. Fonte: Autoría propia.

Cabe mencionar que nesta escena tiven numerosos problemas co rigging da personaxe. Houbo un fácil de solucionar e varios que complicaron moito a realización de algo aparentemente sinxelo. O problema fácil foi que, ao xirar a cabeza do fareiro, a parte baixa da barba quedaba pegada ao peito, non xiraba coa cabeza, dando unha sensación estraña e irreal. Para solucionalo, utilicei a ferramenta de *weight paint*, coa que literalmente pintas a cantidade de influencia que ten un óso sobre a parte do corpo pintada (vermello máxima influencia, azul nula influencia). A parte baixa da barba, ao estar situada por baixo do pescozo tiña de forma automatizada unha case nula influencia do óso do propio pescozo (fig. 106). Tiven que pintar, polo tanto, toda a barba de cor vermella.

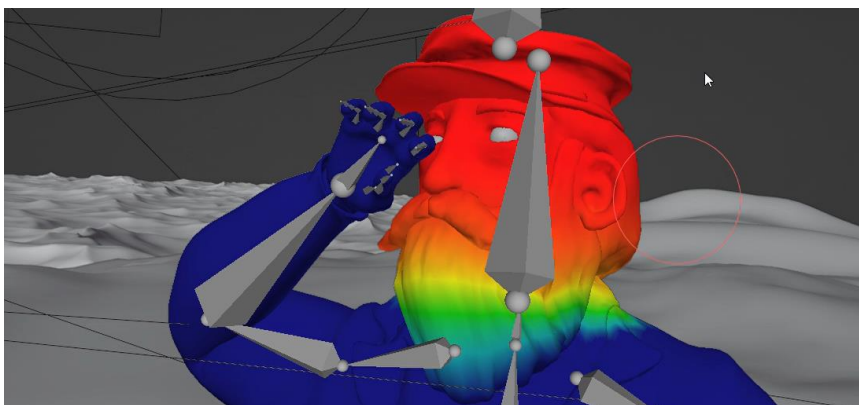


*Figura 106. Mapa de Weight Paint que marca a influencia no corpo do óso do pescozo.
Fonte: Autoría propia*

Os problemas máis complexos tiñan que ver con momentos nos que o modelo se deformaba (fig. 107) por motivos que descoñecía e coa dificultade de facer un novo rigging (pois o que tiña neste momento era inservible). Os problemas solucionáronse ao cabo de case dous días investigando, durante os cales cheguei a crer que o modelo do fareiro estaba dañado e inutilizable.

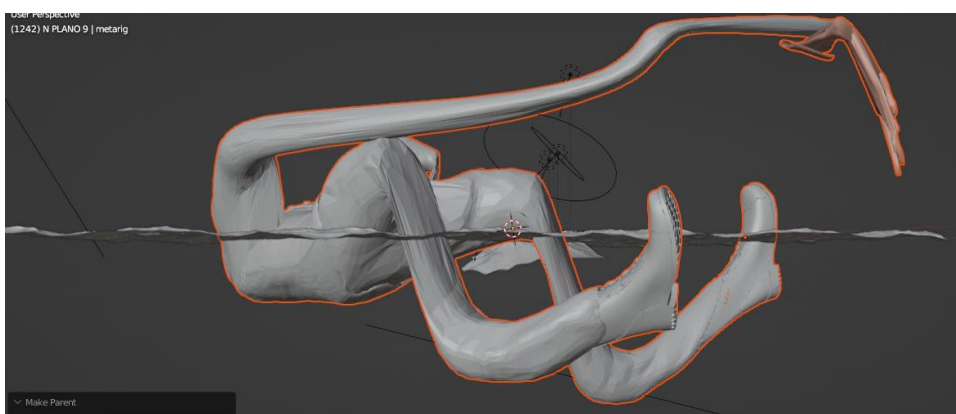


Figura 107: Posición que adoptaba o o fareiro cando emparentaba o esqueleto ao modelo. Fonte: Autoría propia.

A iluminación destes tres planos é moi semellante (ten pequenas variacións) ao xa descrito terceiro plano da secuencia. No último, no que a botella aparece en primeiro termo, incluíuse unha luz que rota ao redor da botella para xerar un brillo máis intenso ao proporcionado polas luces do faro.

Dende este plano faise unha transición por disolución, evidentemente xa pensada con anterioridade, ao seguinte, no que todo o escenario cambia pero a botella se mantén no sitio. Para realizar este efecto, tiven que copiar a cámara coa que se gravaba este plano máis a botella e trasladalas sempre xuntas (en bloque) ata a habitación do faro, onde a posición final da cámara

viña dada polo feito de que, obrigatoriamente, a botella tiña que estar pousada na mesa perpendicularmente a esta.

7.4 – Lectura da carta (SECUENCIA 6)

Regresamos ao interior da habitación, na que xa coñecemos todos os elementos agás un par deles: a carta e o mapa colgado da parede.

A secuencia comeza co plano de transición por disolución. A cámara, como dixen, está colocada obrigatoriamente nesa posición pola súa relación coa botella. Lóxicamente, antes de compoñer o plano da secuencia anterior (e colocar alí a botella), tiña medido polos storyboards e por probas en Blender como quedarían ambos planos, para que non saíra nada indesexable.

O plano anterior pasaba de ter a botella desenfocada a pousar o foco nela. Neste caso, a situación é inversa. Descubrimos así co transfoco ao fareiro, que le unha carta. A carta é, realmente, a transcripción da narración do navegante no guión. Para levala a Blender, primeiro a escribín nun papel moi poroso de alto gramaxe (fig. 108), utilizando unha pluma de madeira irregular e tinta chinesa. A caligrafía é moi semellante á miña pero tratei de facela o máis romántica posible, xerando tachóns e manchas voluntariamente coa idea de facela unha carta viva, realista.

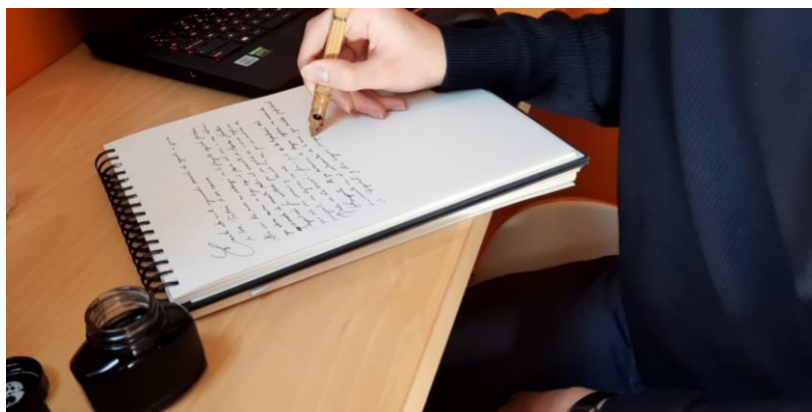


Figura 108: Proceso de escritura da carta. Fonte: Autoría propia.

Despóis, escaneeina por ambas caras e paseina a Photoshop, onde editei a cor e superpuxen texturas de pergamino antigo e desgastei os bordos entre outras. Unha vez rematada a “textura” da carta, creei en blender un plano coa mesma proporción de tamaño e apliqueille como textura os jpg da carta, cun anverso e un reverso. No sculpt mode enruguei a carta e

xereille unha dobrez en ambos extremos para axudar a crear a sensación de que levaba moito tempo enrolada dentro dunha botella.

Co mapa seguí un proceso similar, pero máis sinxelo, xa que é unha imaxe de internet, un mapa de Azores antigo real. O guión di que a fragata Fortuna se afundi a 90 millas aproximadamente ao noroeste de Azores, polo que situei en Photoshop un debuxo estéticamente similar aos debuxos do mapa no lugar indicado. Exportei o mapa en jpg e apliqueillo a un plano coma textura e o situei sobre un marco descargado dun banco de obxectos 3D.

En canto a animación desta secuencia, o primeiro que observamos é ao fareiro, que xira lixeiramente a cabeza e os ollos mentras le a carta e move un dedo índice nerviosamente. Tanto a colocación da personaxe na posición (sentado, cos cónbados e brazos apoiados na mesa, etc.) coma as pequenas animacións corporais foron realizadas manualmente. Para conseguir un movemento de ollos e cabeza realista utilicei un video meu para establecer os fotogramas chave (fig. 109).

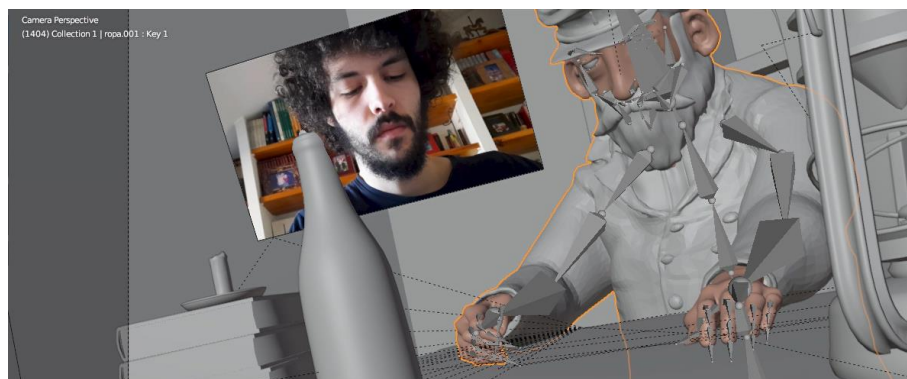


Figura 109: Animación dos ollos e da cabeza do fareiro usando un video meu como referencia. Fonte: Autoría propia.

Tamén hai un lóstrego animado, cunha luz pegada á habitación polo exterior sincronizada con este, e unha pequena chama na lámpada, que animei manualmente, establecendo fotogramas chave (neste caso fotograma a fotograma) cambiando o tamaño, rotación e posición. Conseguí así un efecto de lume movéndose bastante convincente (xa que ese lume é un obxecto, non un efecto de lume verdadeiro).

Para a iluminación, situei una luz de lúa dende o exterior da fiestra visible, que ilumina a botella e os libros, outra luz de lúa na fiestra situada á dereita do plano e dúas luces cálidas a carón da lámpada, imitando ser a súa propia luz: unha xeral e outra que apunta dunha forma máis precisa á cara do fareiro.

Despóis do primeiro plano hai dous planos detalle da carta. No primeiro, a cámara fai un movemento de close-up e, no segundo, unha panorámica lateral explorando as palabras escritas nela, cunha profundidade de campo mínima. O último plano da secuencia fai un travelling dende a mesa cara o barco afundido do mapa, pasando por riba da carta e realizando varios cambios de foco. Neste plano hai unha luz exterior que apunta cara o mapa directamente. Ao chegar ao final do percorrido, co barco en primeiro termo, hai de novo unha disolución na que se superpoñen o debuxo do barco co barco real, nun cálculo de posición lóxicamente medido.

7.5 – Viaxe en barco (SECUENCIAS 7 E 8)

A secuencia 7 convertiuse nun único plano, xeral, longo, do barco, ao que nos acercamos cun travelling estable mentres o ceo cambia e se fai de noite. Xa sabemos como se fixo o mar (cos ceos, coa agua e coa néboa, aínda que neste caso a néboa está esaxerada ata o punto de parecer fume), polo tanto, o único elemento novo é o barco.

Ao comezo do proxecto, tiña a intención de modelar e texturizar eu o barco (fig. 110). Dinme conta a tempo (tras tres días de modelado) da barbaridade que iso supoñía. Facendo cálculos xa a posteriori, o modelado e texturizado do barco poderíame ter levado entre tres e catro semanas (no suposto de que fose un progreso de avance constante e sen obstáculos), un tempo lóxicamente inasumible. Polo tanto, buscar un barco acorde á época e á estética, e que fose convincente, foi un dos meus primeiros esforzos. Xa topado decidín facerlle certos cambios para que se parecera algo máis ao que tiña en mente e fose en certa medida funcional.

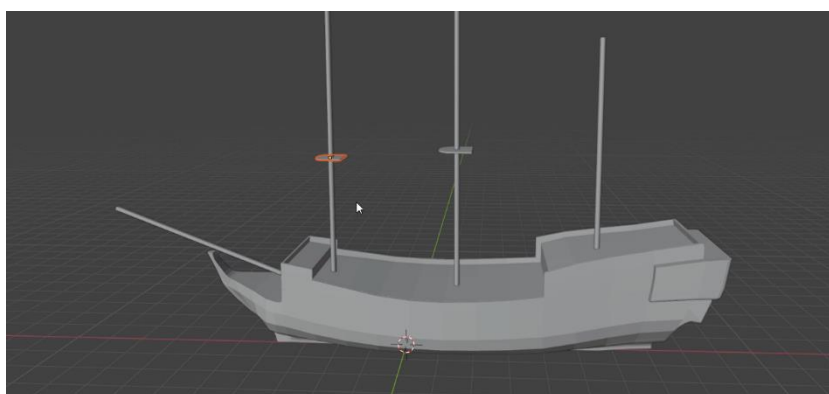


Figura 110: Barco no segundo día de modelado. Fonte: Autoría propia.

Fixen unha edición de cor das texturas axudándome de Photoshop, tratando de apagalas (que no barco orixinal resultaban excesivamente vivas para o contexto visual para o que era requirido) e cambiando a paleta (máis centrada nos verdes, cor predominante nas secuencias

pertencentes á historia do navegante); cambieille o nome (pois o modelo orixinal tiña gravado outro nome: “Leusden”(fig. 111), e o barco do meu guión chámase “Enriqueta”) utilizando tamén Photoshop e facendo a edición correspondente nos tres mapas de texturas principais (cor, *roughness* e *normal*)(fig. 112): tras un proceso de borrado do anterior nome tratando de danar o menos posible o fondo, busquei unha fonte de letra similar, escribín o novo nome e coloreei e sombreei as letras da forma máis realista posible, deformando a posteriori ditos caracteres tratando de imitar a curva que formaban as letras orixinais. Esta mesma edición foi aplicada nos mapas *roughness* e *normal*, que despois modifiquei para conseguir que a textura e o relieve das letras fose o máis preciso posible (hai que ter en conta que se non editara estes dous mapas e só o de cor, no resultado final veríamos a palabra “ENRIQUETA” no barco coas texturas da madeira facendo un relieve en forma de “LEUSDEN” e a luz sombreando estes caracteres xa inexistentes (fig. 113)).

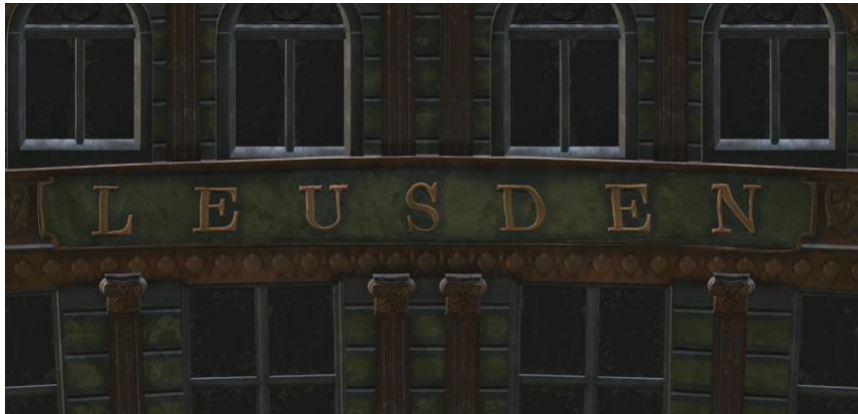


Figura 111: Traseira orixinal do barco. Captura de Blender Fonte: Autoría propia.

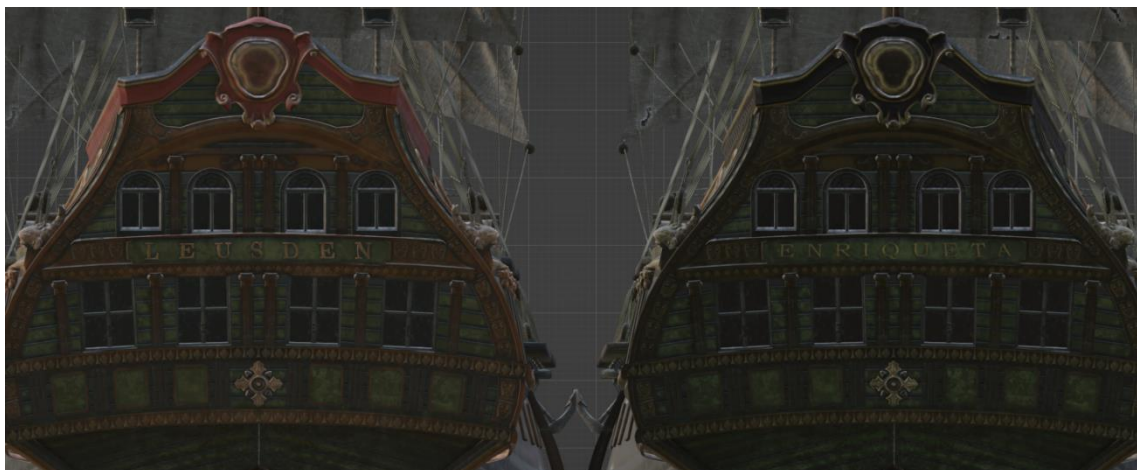


Figura 112: Ilustración comparativa de cor e nome entre o barco orixinal e o editado. Fonte: Autoría propia



Figura 113: Modelo coa nova cor (e o nome Enriqueta) pero sen editar os mapas Roughness e Normal. Fonte: Autoría propia.

No *Anexo 4* están as imaxes da comparativa entre os mapas orixinais e os editados por min en Photoshop.

Entre outros cambios menores o último foi cortar as fiestras do barco (que non eran de cristal, simplemente estaban pintadas), e crear unhas novas que si fosen de cristal, para que transparentasen e poder integrar luz dentro do barco e que esta fose vista dende fóra. Algo similar fixen coas lámpadas situadas na popa do barco, colocando dentro destas un obxecto emisor de luz con forma de vela.

O barco está lixeiramente animado, cunha leve rotación aleatoria e un desprazamento mínimo cara adiante. O ceo tamén está animado: en primeiro lugar, no cambio de atardecer a noite, as texturas rotan para dar a sensación de paso do tempo e, en segundo lugar, o *mix shader* que controla a presenza de ambas texturas está animado para pasar de 0 a 100 (sendo 0 a textura do atardecer e 100 a textura de fondo negro con estrelas). A iluminación é unicamente a que proporcionan os propios ceos (ambientes).

A secuencia 8 é un conxunto de planos que retratan a viaxe do navegante ata os icebergs. No primeiro plano aparece a lúa, un novo obxecto. Para facela creei unha esfera (dos obxectos básicos que ten Blender) e lle asocie unha textura de lúa (pódense atopar moitas en internet)(fig. 114). A lúa está en acoplamento de marea coa terra (é dicir, vemos sempre unha mesma cara dela), polo que utilizando as ferramentas de desprazamento de texturas tiven que colocala na posición real, posición dende a cal é vista dende a Terra.



Figura 114: Textura da lúa. Fonte: Blenderkit

Nos demais planos o único obxecto que non tiñamos visto previamente é o mapa do Ártico, que aparece nun plano como parte do ceo e noutro como obxecto sendo sostido polo navegante. Este foi realizado da mesma maneira que o mapa de Azores: descargueino, importeino en Photoshop e o editei (neste caso para incluírlle o debuxo da cruz, previamente pintado con rotulador nun papel). Para incluílo fisicamente en Blender, coma un mapa, o proceso foi igual ca na outra ocasión, e para situalo como ceo simplemente houbo que importalo como textura HDRI.

Tendo en conta que os elementos pertencentes ás escenas da carta non teñen vida, non hai nada animado, por esta parte non houbo complicación. Os únicos elementos animados son o ceo (nas transicións) e a cámara, que é a que viaxa a través desas fotografías tridimensionais e intenta crear dinamismo e expresividade.

O máis laborioso foi colocar ao navegante nas posturas, nun proceso manual xa coñecido, e iluminar algúns planos. A iluminación de día é unicamente a propia do HDRI, pero é na de noite na que tiveron que utilizarse diferentes emisores de luz (paneis e focos) e pantallas para crear sombras. Sempre hai un ou dous paneis no ceo iluminando as néboas coma se fose a luz da lúa e, no plano da propia lúa, hai unha luz puntual escondida detrás desta para xerar ao redor dela unha luz realista. Nos planos do navegante sentado (figs. 115 e 116) fixen dúas esquematizacións diferentes de luces coa pretensión de xerar unha atmosfera misteriosa, moi inspirada no filme de “Piratas del Caribe” (fig. 117), nos que a cara da personaxe estivese metade en sombra pero que a outra metade destacara sobre toda a escena.



Figura 115: Plano cunha iluminación inicial. Fonte: Autoría propia.

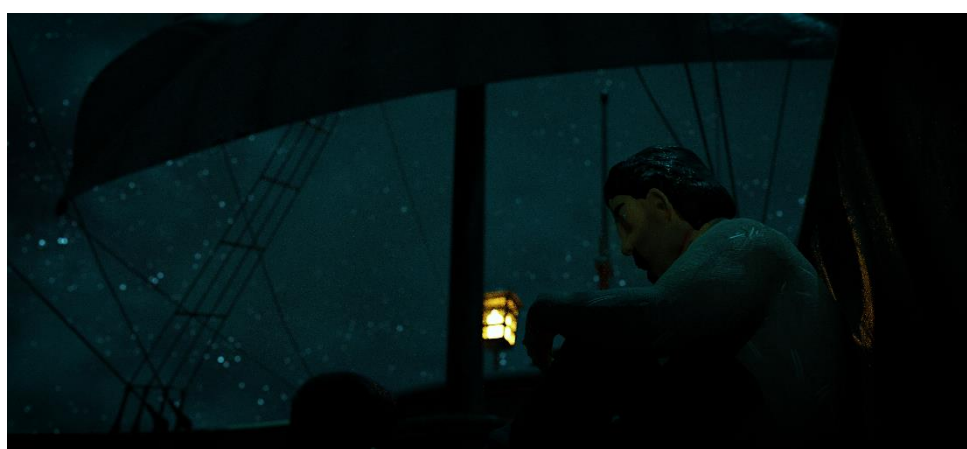


Figura 116: Plano final. Fonte: Autoría propia.

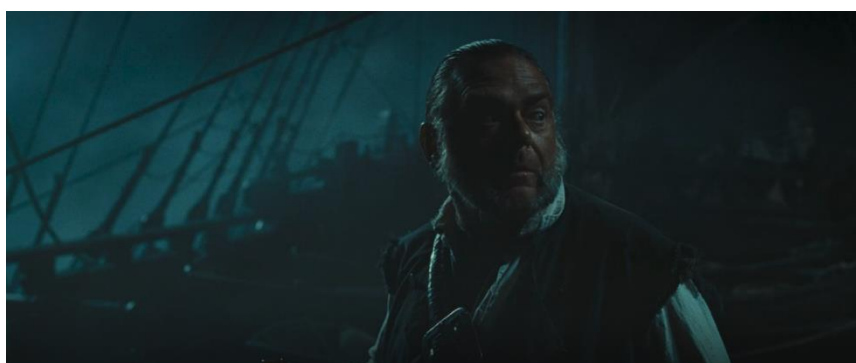


Figura 117: Piratas del Caribe. Fonte: Fotograma de Piratas del Carribe: el cofre del gombre muerto [película] de Gore Verbinski, 2006, Disney

7.6 – Icebergs (SECUENCIA 9)

O entorno dos icebergs presente nos dous primeiros planos xa está explicado: os propios icebergs, a néboa verde, o barco, a aurora, etc. Orixinalmente, como tamén dixemos, esta

secuencia tiña un sistema de iluminacións e sombras moito máis complexo, pero por problemas de render e potencia do ordenador houbo que suprimilas. A iluminación única da escena, polo tanto, é o HDRI do ceo, modificado en canto a forza de luz e cor (de feito é fácil ver a diferencia de cor ambiental entre o primeiro plano e o segundo, buscando que parezan o día e o atardecer). As únicas luces que hai na secuencia son as do interior do barco (que reflexan na auga) e as das lámpadas.

O segundo plano ten certa complexidade no movemento da cámara, realizado a través de varios puntos chave pero ao que realicei múltiples modificacións para conseguir unha máxima fluidez e organicidade (que parecera un plano de dron ou o punto de vista dun paxaro). O terceiro plano é fixo (con un travelling cara adiante case imperceptible) e o cuarto, un plano cun movemento cara atrás e con panorámica vertical algo estraño (moi complicado de realizar se fose cine de acción real) que ademais ten cambio de distancia focal, buscando un leve efecto “vértigo” para crear a sensación de que estamos ante algo xigantesco.

A entrada da caverna está conformada por dous bloques de icebergs e, nun deles, hai unha apertura (realizada en *edit mode* para eliminar varios vértices e conseguir o oco e en *sculpt mode* para suavizar os cortes e afundir os bordos cara dentro). A composición de plano e estética da caverna foi un dos elementos da curta que se mantivo apenas sen cambios dende o inicio do proceso (fig. 118).

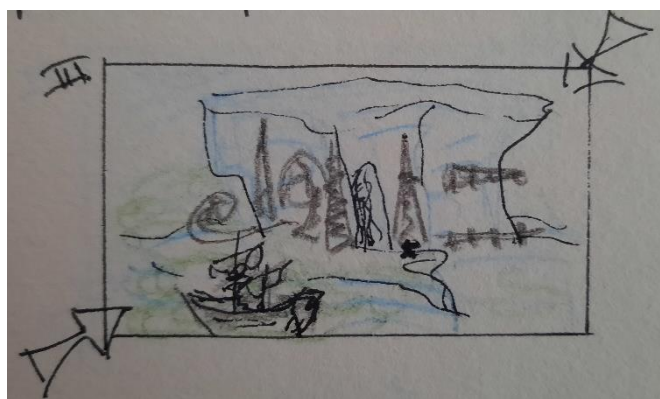


Figura 118: Plano da entrada da caverna na primeira versión do storyboard. Fonte: Autoría propia.

Por último, hai diversos elementos (no guión chamados “construcciones aparentemente humanas”) coa forma de grandes columnas que sobresaen do xeo. En realidade non son columnas, son modificacións do tentáculo que modelei para secuencias posteriores (o proceso de creación deste será explicado máis adiante). Como resumo, o tentáculo foi realizado dende

os nós de xeometría, e varios deses nós permiten crear as protuberancias tan marcadas que se aprecian nas versións incluídas neste plano. A maiores, cambiei a textura por unha de pedra para que deran sensación de obxecto inerte.

7.7 – Interior caverna (SECUENCIA 10)

O primeiro plano do interior da caverna está gravado no túnel escuro xa mencionado, que tiña diversos ocos (simplemente borrei algún vértice deste), polos que entraban tres focos de luz distintas, mentres a personaxe era animada (de corpo completo) cara a cámara, frontalmente. O corpo non ten movemento (pois como xa comentamos todas as escenas do navegante son coma fotografías tridimensionais), pero sí hai acercamento á cámara. Coloqueino manualmente nunha pose de encorvamento e a textura do ollo púxena completamente branca.

No seguinte plano, o xeral da caverna, o navegante está nunha pose semellante, fronte ao escenario xa descrito. A cámara ten un movemento lixeiro cara adiante con rotación e fai un trasfoco, para pasar do navegante ao xigantesco oco do túnel azul.

Só hai un elemento do que aínda non falamos: os tentáculos negros (fig.119). Da mesma forma que as pseudo-columnas da secuencia anterior, estes son variacións de forma e cor (completamente negros) dos tentáculos orixinais. Están colocados entre o xeo coa intención de que parezan fósiles de antigos seres.

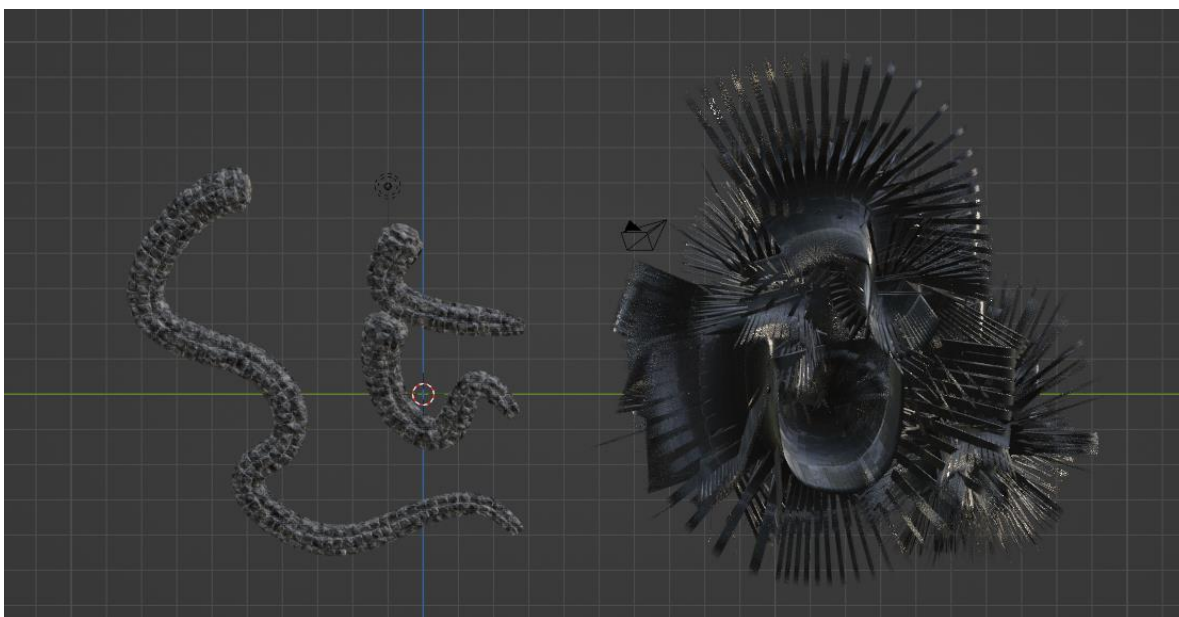


Figura 119: Á esquerda, os tentáculos modificados. Á dereita, unha forma estraña que pensei utilizar nunha hipotética segunda habitación da caverna e que finalmente non se levou a cabo. Fonte: Autoría propia.

Os dous seguintes planos son detalles do corpo do fareiro, nos que introducimos xa (por motivos narrativos e que continuará con frecuencia ata o remate da curta) o *Camera Shakify* ou efecto de cámara en man. E por último, un plano con moito movemento que comeza na escuridade do chan da caverna para explorar o oco do túnel azul. Está animada de maneira que pareza cámara en man cun movemento irregular (para parecer que non estaba moi claro o rumbo desta), ata que entra no túnel e, nese momento, fai un movemento de travelling cara adiante con rotacións de 360º constantes.

A iluminación da caverna consiste en dous puntos de luz situados nas dúas bocas dos túneles (de alta intensidade e de cor azul), dúas luces de recheo para o resto da caverna e unha luz para o navegante, situada á dereita deste. A idea con esta iluminación era que parecera que a luz se interna na caverna a través de hipotéticos ocos no teito, da entrada pola que veu o navegante e a través do xeo. Como xa comentamos, dentro da nebulosa hai luces puntuais de altísima intensidade e diferentes cores, situadas estratexicamente para que non se viran superpostas e que nalgúns zonas se xeraran mesturas de cores.

No “espazo espiral” o único que faltaría por mencionar é o movemento da cámara: travelling cara adiante con rotacións de 360º, continuando coa inercia que levaba a cámara dende o plano anterior.

7.8 – Lúa xigante (SECUENCIAS 11 E 12)

Ao rematar coa secuencia onírica no “espazo espiral”, a cámara sae do ollo do navegante aínda xirando. Cortamos ao fareiro na mesma posición e despois ao plano inverso, onde nos topamos cunha das fiestras da habitación e unha lúa xigantesca do outro lado.

Para facer esta montaxe rápida de tres planos primeiro realicei o movemento de cámara ao redor do navegante e substituínlle a textura dos ollos por unha verde croma (foi no proceso de postproducción onde incluíu o universo dentro deste croma do ollo). No escenario do faro realicei o mesmo movemento de cámara co fareiro (ou o máis semellante que puiden) e o mesmo co plano inverso da fiestra. A fluidez da montaxe foi cousa da posproducción.

O fareiro, neste caso, tamén ten os ollos en branco. A diferenza respecto aos ollos do navegante é que este ten as pupilas marcadas (cunha forma en espiral). Foi resultado de numerosas probas para buscar un resultado máis interesante e sinistro.

No plano da lúa, a cámara atravesa os cristais da ventá e párase fronte a lúa. É entón cando aparece o fareiro camiñando dende a cámara, frontalmente. Coordinar a velocidade de movemento do fareiro co da cámara foi máis complicado do que parecía, para ter un resultado fluído e realista. O movemento de camiñar e parar é o mesmo utilizado na secuencia 5 (e xa explicado).

Tras o encadre en primeiro plano do fareiro, regresamos ao plano frontal (das costas do fareiro), coa lúa ao fondo pero, nesta ocasión, cunha espiral de tentáculos xirando sobre o seu eixo (fig. 120).

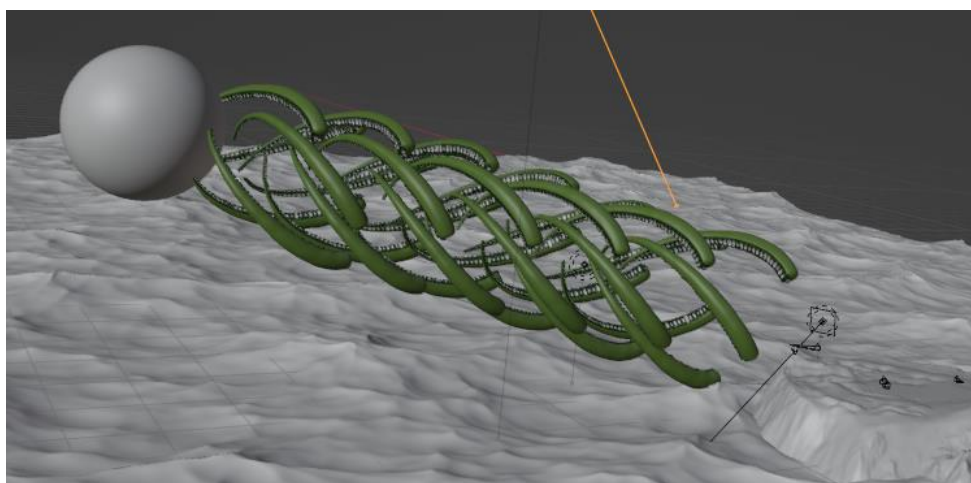


Figura 120: Estrutura do plano dende outra perspectiva. Fonte: Autoría propia

Neste plano a illa foi cambiada, modificada coa ferramenta de escultura para situar ao fareiro nunha elevación (non existente na illa real) e o faro e a casa foron retirados para un manexo máis cómodo da cámara.

Os tentáculos foron creados a partir dunha curva (formada por dous vértices) cos nós de xeometría (fig. 121). Un nó para crear o grosor, outro nó para establecer a cantidade de grosor en cada parte do tentáculo (mais grosso nunha punta e máis delgado na outra), outro para dividilo en dúas partes, outro para crear nunha desas partes subdivisións, varios deles para extruír desas subdivisións as ventosas e darlles forma, outros para darlle cor e textura a cada parte en particular, etc. É dicir, un proceso laborioso. A parte positiva deste proceso é que os nós de xeometría crean “materia” a partir dunha curva, polo que só con crear un tentáculo (fig. 122) podo debuxar numerosas curvas coas formas que queira e automaticamente, a programación de nós xa realizada, vai crear a partir desas curvas novos tentáculos (fig. 123).

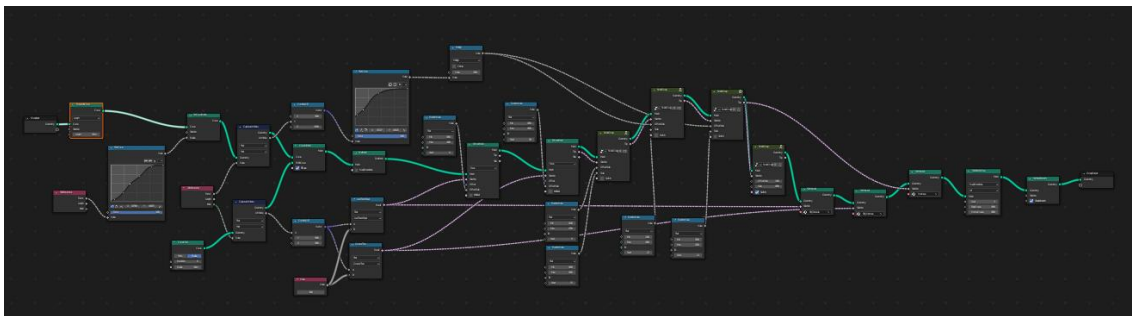


Figura 121: Nós utilizados na creación do tentáculo. Fonte: Autoría propia



Figura 122: Tentáculo orixinal. Fonte: Autoría propia

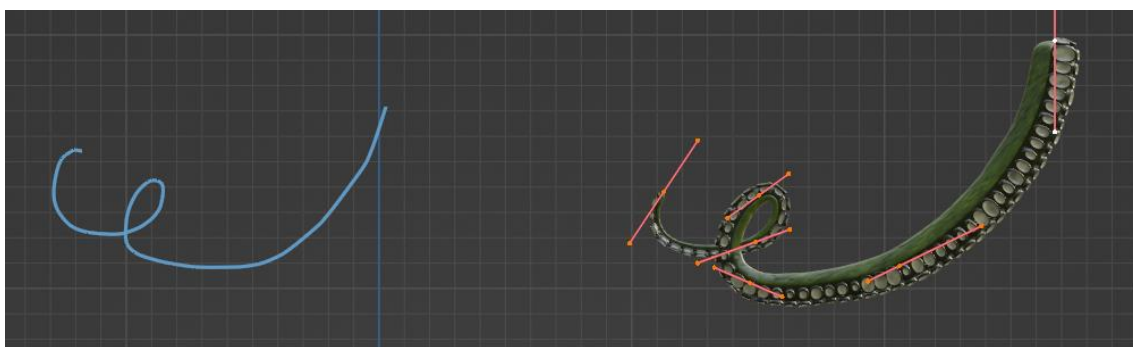


Figura 123: Creación dun novo tentáculo só con facer un debuxo en Edit Mode. Fonte: Autoría propia

Para crear a espiral de tentáculos, primeiro debuxei un coa forma convinte. Despois convertino nun obxecto sólido (recordemos que os tentáculos son, baixo a parafernalia dos nós, só unha curva) e a ese obxecto sólido lle apliquei o modificador *Array*, do que xa falamos, pois foi co que creei as espirais do “espazo espiral”. A programación do *Array* nesta ocasión foi certamente máis laboriosa, pois colocar o tentáculo orixinal na posición adecuada para conseguir un “túnel” de tentáculos do modo en que finalmente o conseguín, foi un constante proba e error bastante difícil de entender (fig. 124).

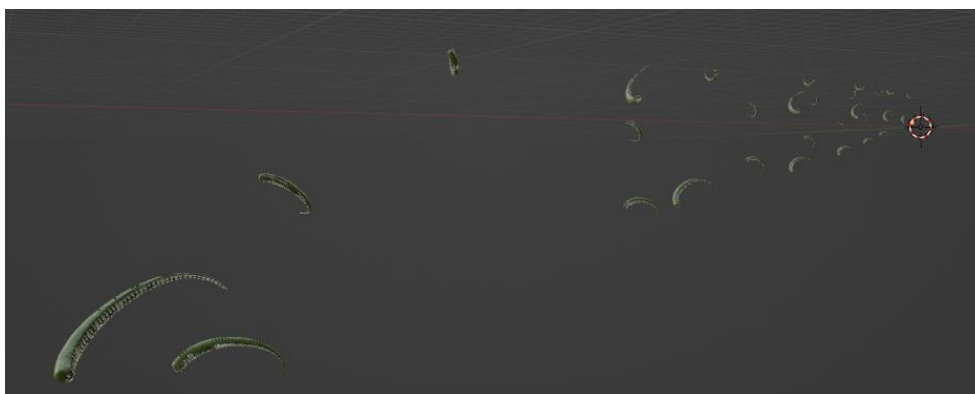


Figura 124: Resultado de utilizar o Array só cambiando lixeiramente un parámetro con respecto ao resultado final. Fonte: Autoría propia.

Despóis hai un plano das pernas do fareiro, que parece disposto a suicidarse. A animación das pernas realiceina manualmente. Tras este, despóis da aparición dun lóstrego, o fareiro volve en sí nun plano totalmente frontal, que se afasta pouco a pouco ata converterse nun gran plano xeral picado da illa (nun movemento irregular realizado co *Camera Shakify*). Na caída do fareiro ao chan hai varias combinacións de movementos e posturas: en primeiro lugar, un pestanexo (no que os ollos pasan de estar brancos á súa cor orixinal) realizado manualmente, para pasar en segundo lugar a un movemento de caída (descargado dos movementos predeterminados de Mixamo). Xa no chan programei unha pose na que o fareiro remata sentado, coma en reposo, para que tras a caída houbera unha mínima recuperación realista, pois o movemento de Mixamo remata co esqueleto nunha posición intermedia, non de reposo.

A iluminación da secuencia é bastante sinxela. Na habitación, hai un foco de luz cálida apuntando dende a lámada cara a fiestra. Fóra, só mantiven a luz da lúa pois, co seu masivo tamaño, a emisión lumínica desta xa era suficiente (e crea un efecto sobre a auga precioso). No primeiro plano engadíñ unha luz a maiores para que a cara do fareiro resaltara con forza e animeina para que cambiara de cor (de branca a verde) para que o espectador sinta que algo cambiou fronte a el. No plano dos tentáculos engadíñ unha luz puntual no centro dos tentáculos para ressaltalos por dentro e, no plano final, regresei ao estilo de iluminación do faro da primeira secuencia.

7.9 – Fareiro durmindo e espertando (SECUENCIAS 14 E 16)

Pouco hai que dicir destes tres planos, realizados conxuntamente. A habitación está igual que anteriormente, coa diferenza de que a lámpada está apagada (eliminadas por tanto todas as luces cálidas), pero aproveitei a iluminación do plano xa visto na secuencia 4 (un plano da cama

encadrado dende un ángulo moi semellante a este) con lixeiras modificacións. A intención neste, obviamente, era destacar o corpo do protagonista, a súa cara por encima de todo.

A pose na que está sentado/tombado o fareiro foi realizada manualmente e non conta con movemento, agás a apertura de ollos cando esperta cun leve movemento de cabeza repentino cara adiante (á vez que a cámara se interna con velocidade dentro do ollo).

7.10 – Pesadelo. Animación 2D (SECUENCIA 15)

A secuencia do pesadelo está realizada en animación 2D “tradicional”, debuxada a man. O proceso a seguir foi bastante laborioso e dividido en múltiples etapas.

Dende un primeiro momento, cos bocetos e storyboards iniciais, a proposta desta secuencia xa buscaba unha estética diferente: alto contraste, expresionista (fig. 125). Pero a idea era facela en 3D coma o resto da curtametraxe.

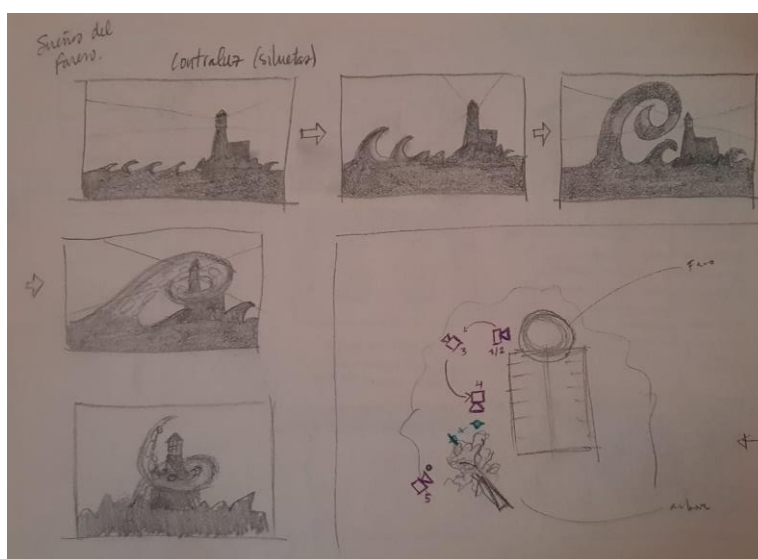


Figura 125: Primeiros bosquejos da secuencia. Fonte: Autoría propia.

Foi co tempo que pensei que, para diferenciala do resto de secuencias e conseguir unha identidade propia, respetando os bosquejos iniciais, podería tratar de facela en 2D con debuxos imperfectos realizados a man. A primeira parte deste proceso foi a de crear a secuencia en Blender e renderizala en baixa calidade (e sen texturas) para ter unha idea que poder seguir (fig. 126). Esta secuencia consistía simplemente nun movemento de cámara de 181 fotogramas a 8 fotogramas por segundo na que esta se acercaba ao faro nun movemento aberrante e cambiando a lonxitude focal (pasando dun 50mm a un gran angular).

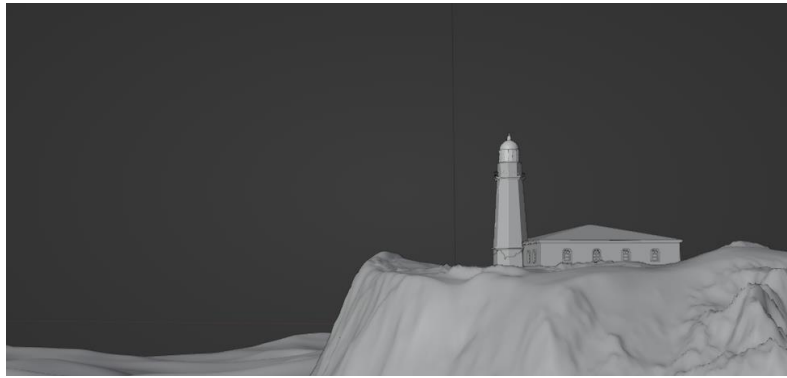


Figura 126: Fotograma de exemplo desa secuencia. Fonte: Autoría propia

Imprimín os 181 fotogramas para utilizar de base e, antes de debuxar, fixen probas sobre a posición do tentáculo con fotogramas chave (fig. 127), para asegurarme de que o movemento tería sentido.

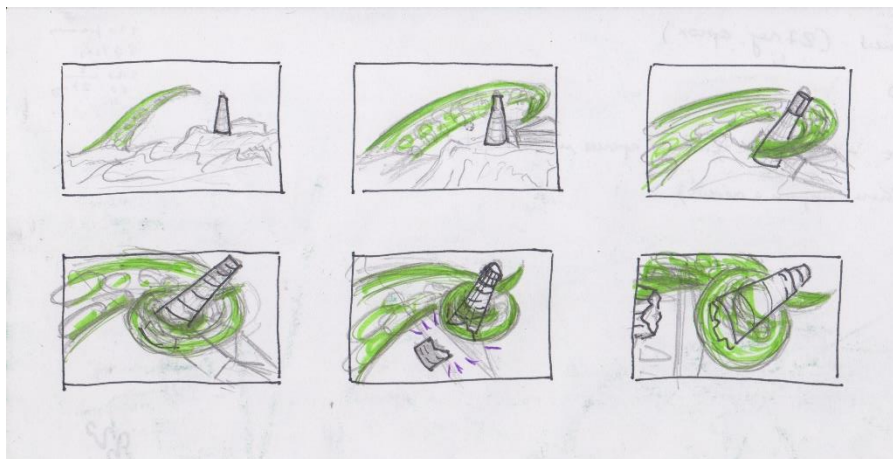


Figura 127: Primeira idea dos fotogramas chave. Fonte: Autoría propia

O proceso de debuxo consistiu entón en replicar os 6 fotogramas chave (máis un inicial no que o tentáculo aínda non aparece) e ir debuxando novos fotogramas chave entre estes, para despois debuxar os situados entre estes e así continuamente. Por exemplo: Debuxei o 1 e o 40, despois o 20, despois o 10 e o 30, e así continuamente ata ter completados todos. Realicei todos os debuxos con carbón de debuxo, un lapis de carbón e un lapis verde para o tentáculo (aínda que a curta final teña esta escena en branco e negro) (fig. 128).

O paso seguinte foi escanealos, un por un, en png e importalos en Premiere como secuencia de imaxes (mesmo proceso que seguí para importar os fotogramas exportados por Blender).



Figura 128: Algúns dos 181 debuxos. Fonte: Autoría propia.

7.11 – Saída da caverna. (SECUENCIA 17)

O plano da saída da caverna é un plano secuencia (non excesivamente longo), no que a cámara, cun movemento irregular percorre unha ruta ata o barco. A idea era que semellara a vista en primeira persoa do navegante escapando ou dun posible monstro perseguíndoo. É dicir, que dera a sensación de que a cámara realizaba un movemento orgánico.

Todos os elementos da secuencia xa estaban no plano da entrada na caverna agás unha segunda capa de néboa que neste caso cobre todo o espazo. O ceo segue sendo o mesmo (HDRI da Aurora) pero cas cores moi modificadas. A intención coa cor do ceo era a de crear algo irreal, onírico, que misturara as cores propias do lugar (verde), coas cores cálidas (hipnose), nunha mestura propia dun ceo da apocalipse.

Cando a cámara chega ao final do percorrido, párase na lámpada e, no mar, unha luz verde aparece. Esta luz é un gran plano “led” situado baixo a auga animado pra que aumente a intensidade de brillo dende 0.

Un plano semellante a este por localización é o plano no que o navegante está a punto de suicidarse, nunha pose realizada manualmente, na que a cámara se desliza dende a cuberta do barco ata a auga, onde a botella remata en primeiro termo. En cuestións de iluminación é exactamente igual que o plano da secuencia 17, por iso o inclúo aquí.

7.12 – Camarote (SECUENCIA 18)

O camarote coma escenario xa foi explicado con anterioridade. Esta é a única secuencia na que aparece e, da mesma forma que o escritorio do fareiro, foi completado con obxectos descargados de bancos de internet. Busquei obxectos que puideran ambientar e darlle unha sensación realista a un escenario vacío máis aló do mobiliario necesario (mesa, silla, pluma e carta).

Para a carta realicei o mesmo proceso que na secuencia 6, pero neste caso está sen enrugar e tiven que borrar en Photoshop todas as letras do remate da carta, xa que nese momento só ten escrito ata “terminado” e ten a pluma colocada nesa palabra.

A colocación de tódolos obxectos foi laboriosa, pero a cuestión máis complexa foi, novamente, colocar á personaxe na posición adecuada, sobretudo en canto a posición do brazo co que escribe e os dedos suxeitando a pluma. Para realizar a pose da man fixébame na miña propia man suxeitando un bolígrafo.

A iluminación baséase en dúas luces cálidas de distinta intensidade: unha de recheo para xerar un ambiente na escena e outra máis concreta dirixida ao rostro do fareiro (imitando a luz da lámpada que impacta sobre este). A través dos cristais situados atrás pode visualizarse o ceo verde e violeta, do cal aumentei a intensidade e recoloquei buscando unha forza de cor determinada.

7.13 – Habitación a escuras (SECUENCIA 19)

Do plano da habitación final do fareiro pouco hai que comentar. Este está colocado nunha pose de reposo (realizada manualmente e buscando crear unha sensación de melancolía), sentado na mesa e iluminado por unha única luz de lú, creando un ambiente de escuridade total un tanto opresivo.

7. 14 – Epílogo (SECUENCIA 20)

O epílogo está composto por tres planos. No primeiro, a cámara está instalada na superficie da barca, con Manuel situado na proa de costas. A barca está animada dunha forma semi-aleatoria (rotación e posición), con Manuel e a cámara asociados a esta. Á súa vez, Manuel ten unha animación predeterminada de Mixamo (animación de reposo ou espera) e, por riba,

manualmente lle apliquei unha lixeira animación de rotación en contra da que realiza a barca, para crear maior sensación de realismo.

O segundo plano ten un movemento de cámara bastante preciso, polo feito de que Manuel oculta nun primeiro momento ao fareiro. É un movemento de cámara animado en tres posicións. E finalmente, o plano contrapicado e aberrante do fareiro.

Hai un novo elemento, a maiores do barco, que é a corda coa que o fareiro está colgado. A corda modeleina manualmente, pero para facer o nó apliqueille a forma dunha curva que atopei en internet. A textura, aplicada co UV editor, é tamén descargada. Por outra banda, o fareiro foi colocado manualmente nesa posición, modificando a apertura da corda para que esta se adecuara á forma do pescozo deste. De igual maneira, o crucifixo e a man foron colocados paralelamente, variando a posición dos dedos e do obxecto constantemente ata topar unha na que verdadeiramente se sentise que as mans semiabertas están suxeitando a cruz (fig. 129).

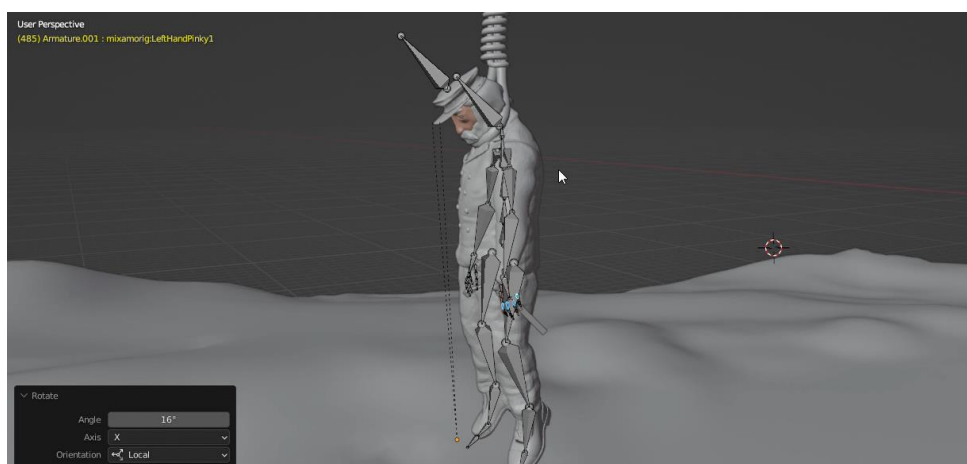


Figura 129: Proceso de colocación do fareiro. Fonte: Autoría propia.

A iluminación da secuencia é extremadamente sinxela. A maior parte das luces e sombras son xa aportadas polo HDRI de amencer/atardecer que escollín para esta secuencia concreta. A maiores, hai dous focos apuntando cara o fareiro para que non quedara tan ensombrecido (xa que o lado no que o vemos, o lado do crucifixo, era o lado máis ensombrecido polo HDRI).

8- RENDERIZADO

Todas as imaxes da curta suman entre si case **16.000 fotogramas** (seguramente superados se contamos os fotogramas recortados na montaxe que non chegaron ao corte final). Tendo en conta que, de media, cada fotograma tardou en renderizar **15 minutos** (hai algúns fotogramas que tardaron 3 e outros que tardaron 40), as horas totais de renderizado da curta son **4.000 horas. 166 días completos**. Máis de 5 meses e medio sen descanso. Coñecendo estes datos asúmese como obvio que en ningunha circunstancia podería ser capaz de renderizar todos os fotogramas da curta co meu ordenador, xa non só polo tempo, se non porque é o mesmo ordenador que necesito para seguir traballando e, mentres Blender procesa imaxes, o ordenador queda inutilizable.

Foi por isto que, a partires de Marzo, falei co titor e cos técnicos da facultade e pedín a aula da facultade R1 para poder facer os renderizados. A medida que ía tendo cada plano rematado, ía á aula, pasaba os arquivos de Blender aos ordenadores, configurábaos e deixábaos renderizando. Nun comezo só durante o día, pero chegou un momento de tal acumulación en que comecei a deixalos traballar 2 ou 3 días seguidos, dependendo das necesidades.

Os ordenadores que habitualmente tiña dispoñibles eran entre seis e nove. Usualmente non usaba máis de seis. Para saber que planos poñer en cada un, como repartir planos entre ordenadores (pois nun plano excesivamente longo ou excesivamente pesado tiña que repartir o traballo) e canto tempo tardarían, facía múltiples cálculos antes de comezar o proceso e así repartir o traballo dunha forma optimizada e controlada (fig. 130).

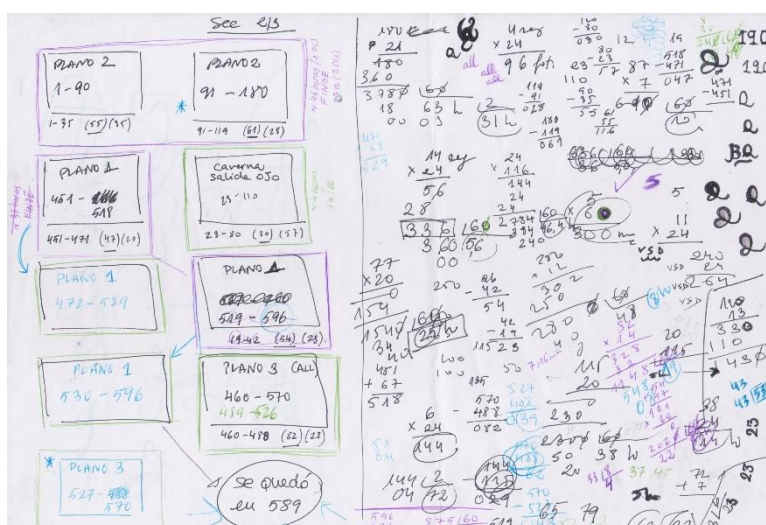


Figura 130: Folla de cálculos dun día de renderizado. Teño unha ou dúas follas similares a esta por cada día de renderizado. Os recados da esquerda corresponden aos ordenadores. Fonte: Autoría propia.

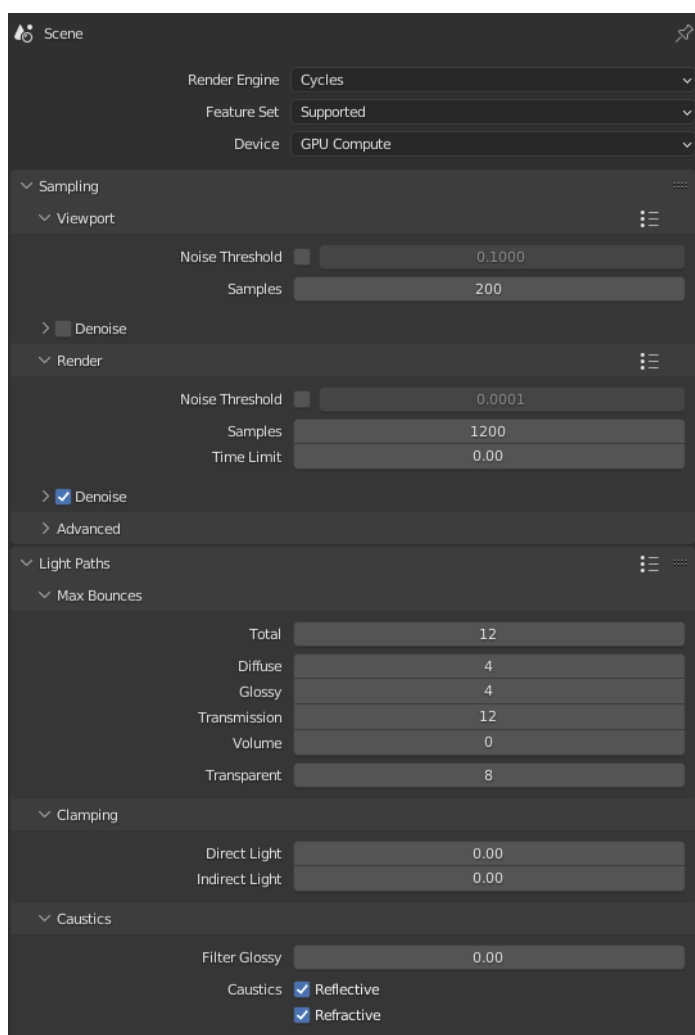


Figura 131: Opcións de render en Blender. Fonte: Autoría propia.

A opción de *denoiser* (redución de ruído) tíñaase case sempre activada, sobre todo nos planos do faro nos que os impactos da luz sobre tantas partículas de néboa facían que aparecera gran cantidade de ruído (fig. 132).



Figura 132: Plano do faro sen denoiser. Fonte: Autoría propia

Nalgúns planos, xeralmente os xerais do barco, o denoiser provocaba a aparición de bandas de píxeles moi molestas e non eran planos nos que aparecera moito ruído (ou polo menos non un ruído molesto ou esteticamente desagradable). Neses planos desactivaba o denoiser.

A resolución de renderizado de toda a curta foi de 1920x1080 píxeles, cun *frame rate* de 24 fotogramas por segundo (agás algunha excepción previamente mencionada). O formato de arquivo escollido para exportar foi o PNG pola pouca compresión que dito formato lle aplica ás imaxes (fixen probas en JPG, que ocupaban moito menos espazo pero comprimían a imaxe ata un punto inservible).

9- POSPRODUCCIÓN E ETALONAXE

Para realizar a posproducción da curta utilicei Adobe Premiere. En gran medida traballei nos ordenadores da facultade, facendo alí a montaxe e rematei a etalonaxe e os efectos no meu ordenador.

O proceso de montaxe dunha curta como esta é realmente sinxelo, pola razón de que todo está absolutamente medido dende os storyboards e, a lo menos eu, nas secuencias que poderían ter algunha complicación ou dúbida respecto á montaxe, realicei *animatics* previos: renderizaba co viewport de modelado (caracterizado por ser todo de cor gris), que tarda poucos minutos e facía unha montaxe provisional en Premiere. Outras veces combinaba estes renderizados con imaxes xa definitivas ou con fotos do storyboard. Polo tanto, a montaxe da curta xa estaba feita de antes, só quedaba xuntar os planos na orde establecida (fig. 133). Por este motivo foi un proceso que só levou dous días.

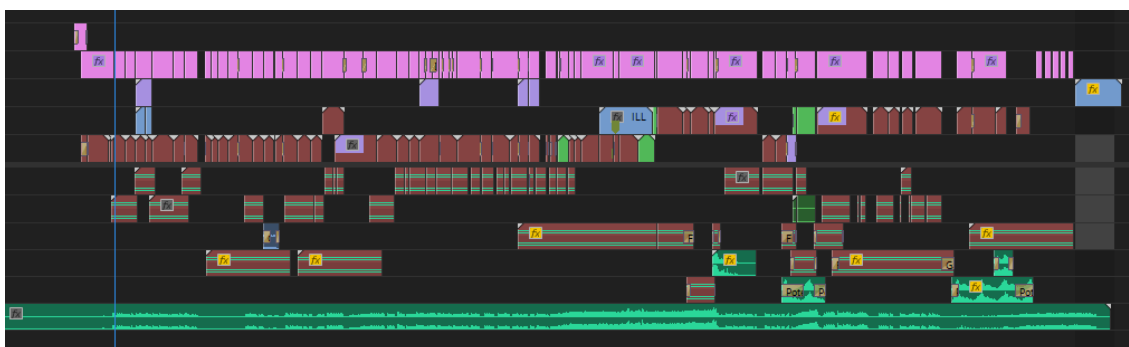


Figura 133: Montaxe de "Illa Cordura". Fonte: Autoría propia.

A curta ten algúns efectos “especiais” superpostos durante a montaxe. No flashback de Manuel hai unha textura de choiva (excesivamente complexa de realizar e pesada de procesar en Blender) e nun par de planos da viaxe do barco hai texturas de néboa en movemento (que si podería ter realizado en Blender pero foi na montaxe onde topei eses planos excesivamente estáticos).

Para facer a etalonaxe utilicei o meu ordenador, posto que as pantallas da facultade teñen un rango dinámico amplísimo e tiña medo de provocar, con certos planos en sombras, que realizando nesas pantallas a cor puidera no futuro ter problemas de visualización en pantallas con menos rango dinámico (como á do meu portátil ou á da televisión da miña casa). Os técnicos axudáronme a calibrar a cor da miña pantalla cun aparello profesional do que dispón a facultade, para tratar de ser o máis preciso posible.

Da mesma forma que a montaxe, a etalonaxe foi máis un proceso de corrección e perfeccionamento que de creación, pois xa trataba en cada plano en Blender que a luz e cor estivese do xeito que eu quería. Os arquivos PNG permitiron unha edición de cor e luz sen que a imaxe fose resentida pola compresión. A continuación amoso unha comparación entre un plano sen edición de cor e a súa versión definitiva (figs. 134 e 135).



Figura 134: Fotograma exportado de Blender sen etalonar. Fonte: Autoría propia

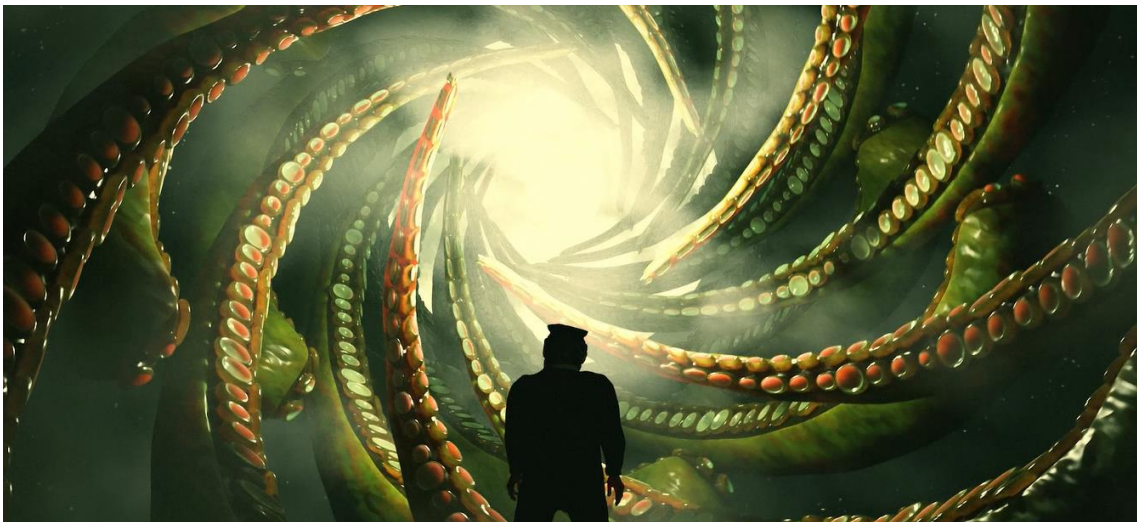


Figura 135: Fotograma etalonado. Fonte: Autoría propia

Os puntos chave a seguir durante dita etalonaxe foron marcar ben as cores cálidas e frías, contrastar mellor a imaxe (xa que xeralmente de Blender non saían con moito contraste), separar en canto a cor moi marcadamente a parte do faro, a parte do navegante e os soños e alucinacións (resaltando os verdes na imaxe anterior, por exemplo).

O formato de “Illa Cordura”, no que foi pensado, composto e exportado, é o 2.2:1, correspondente neste caso a 1929x873 píxeles.

10- GRAVACIÓN DE VOCES

En Abril comecei a buscar os posibles actores que puideran dobrar “Illa Cordura”, pero non foi ata Maio onde topei ás persoas indicadas para facelo. A Pedro Galocha, que lle pon voz ao navegante, coñecino na rodaxe de “Tara”, curta dirixida por meu irmán Daniel e Rebeca Tella. A súa voz pareceume a indicada e a súa capacidade adaptativa a calquera rexistro (tendo ademais de formación actoral, formación en locución) foi o que fixo decidirme. El, cando viu o proxecto, interesouse por este e ofreceuse a vir á facultade a dobrar unha tarde.

A dobraxe fíxose a finais de Maio na aula de dobraxe. Arón Arias, amigo e compañeiro de carreira, que foi o encargado de realizar o son, tamén foi o encargado da parte técnica ese día, mentres eu dirixía ao actor. Fixemos varios ensaios ata topar o ton e o ritmo adecuados e gravamos en aproximadamente hora e media (fig. 136). En retrospectiva houbera ido con moito máis tempo (que Pedro non tiña ese día) para poder escoitar máis veces o gravado e poder realizar novas tomas dalgúns frases das que non estou completamente contento. Pero en xeral, o traballo de Pedro foi asombroso.



Figura 136: Gravación de voz con Pedro Galocha e Arón Arias. Fonte: Autoría propia

Para o fareiro investiguei que actores de dobraxe galegos poderían ter a voz profunda, melancólica e cálida que buscaba. Nunha *wiki* de dobradores galegos, topei o perfil de Paco Barreiro, no que había asociadas varias gravacións de voz. Ao escoitalas souben que esa era a voz. Foi algo curioso, tras aproximadamente 20 voces distintas escoitadas, con tres segundos da voz de Barreiro vino claro. Conseguín contactar con el a través do estudo de dobraxe de Vigo,

Iberolusa, e amosou moi interesado no proxecto. O problema era que non podía vir a Santiago por traballo, polo que decidimos, xa que non hai texto sincronizado con boca, que eu lle daría indicacións a distancia (presentes no Anexo 8) e el faría as probas necesarias.

A comunicación era a través de teléfono móbil. Barreiro mandábame audios interpretando diversas frases e eu lle respondía con novas indicacións, ata que comprendeu á personaxe e o ton adecuado e me enviou os audios completos definitivos.

A idea nesta narración é a dun home con medo, que escribe no seu diario coma se estivese falando consigo mesmo, non dí as cousas coma se llas estivese explicando a alguén. Por iso o da sobriedade, non busco entoacións dinámicas ou esaxeradas (a parte do "se no abismo do mar [...] que non haberá na profunda escuridade do espazo" por exemplo ou o de "marchou na barca só", pénsao dunha forma moito mais plana) . E ao ser un personaxe introspectivo iríalle ben algo menos de forza ao articular as frases.

O primeiro parágrafo ben. Fállame unicamente o final: "no barco". Rematas coma se a dinámica fixera unha subida, mais gústame que acabe en baixada, coma se as frases morreran cando terminan. Creo que fundamentalmente é evitar ese acento na "a" de "barco".

O mesmo pasa na "e" de inxenuo ou "nesa carta hai algo". Realmente o principal a pulir é o que che comentei das subidas nas entoacións.

Indicacións enviadas a Paco Barreiro.

11- SON E MÚSICA

Dende un primeiro momento, en Xuño do ano pasado, falando con Arón a posibilidade de realizar unha curta en 3D, xa se ofrecera a realizar o son da mesma (este é o campo do audiovisual que mellor domina e que está a traballar constantemente pola súa conta). É unha persoa coa que me gusta traballar porque é sinxelo comunicar con el ideas, enténdelas e é capaz de convertelas en son. Ademais, traballa rápido e case sempre ten claro o que ten que facer.

Cando tiña o guión terminado fixemos unha primeira reunión onde lle expliquei as ideas básicas, para que tivera clara a magnitude do traballo. Foi tempo despois, xa en Abril, cando nos reunimos por segunda vez, fixemos a lectura da última versión de guión por aquel momento e ensineille as imaxes que xa tiña renderizadas e as que tiña en proceso. Nese momento comezamos a discutir conxuntamente as posibilidades do deseño sonoro. Este proceso continuou ata a última semana de Maio, cando xa tiña a curta montada, onde deixamos claras todas as ideas sobre as cales realizou unha primeira versión de son bastante precisa. Realizou correccións ata a semana de entrega e seguiremos perfeccionando elementos no futuro.

Unha das ideas respecto ao son que tiven absolutamente clara no momento en que rematar de montar a curta foi que, a pesares de estar dividida por secuencias, había varios bloques que a conformaban e lle daban sentido (fig. 137). Sobre o guión non me din tanta conta, pero coa curta montada foi fácil de ver. Polo tanto, o son tería que axudar a diferenciar estes bloques, con atmosferas sonoras diferentes. Fixen un esquema para axudarme a explicarllo:

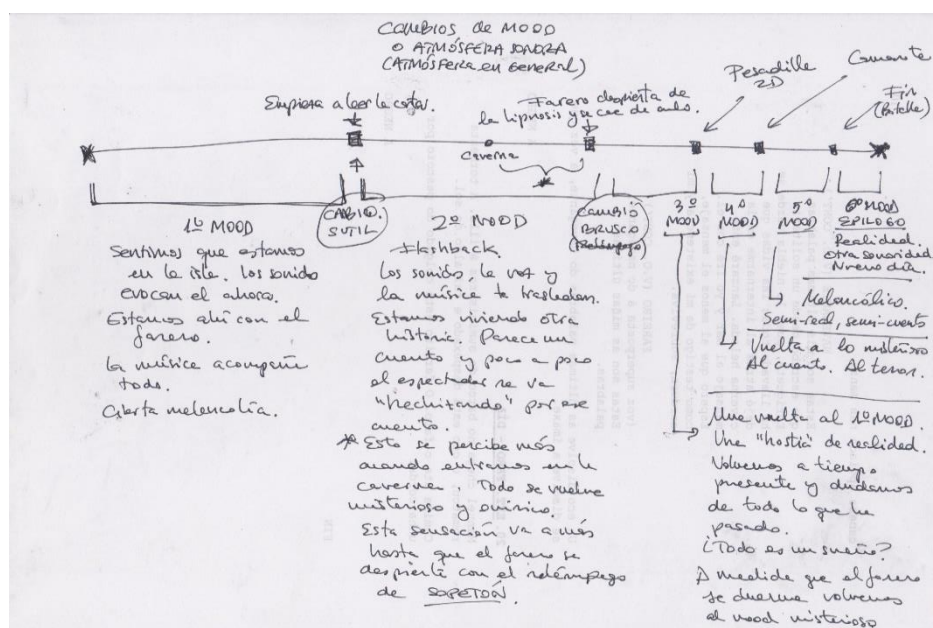


Figura 137: Explicación dos seis "moods" ou atmosferas sonoras da curta. Fonte: Autoría propia

Estas atmosferas, basicamente, tratan de separar os momentos de realidade no faro, da historia do navegante e dos soños. Foi importante para min realizar este esquema pois entendín que dende a entrada do navegante á caverna ata que o lóstrego esperta ao fareiro fronte aos tentáculos e cae ao chan, había un bloque que non podería ser fragmentado (e si se fragmentaba atendendo ao guión), un caos visual e sonoro que ao igual que estaba a hipnotizar ás personaxes debería hipnotizar ao público, cun son e unha música crecentes en todo momento. O plano dos tentáculos debería ser o clímax do comezado na caverna. O resto de descrições son máis evidentes.

Algúns dos elementos que lle pedín foron: un ambiente realista nas secuencias do faro (son do mar, do vento, da tormenta, da luz do faro xirando, etc.) ou un son profundo que puidera pertencer ao ser das profundidades (e que incluíu no plano da lúa e dos tentáculos). Arón aportou ideas coma que no primeiro plano do barco houbera sons da abordaxe narrada polo navegante.

A labor de son que realizou non podo explicala, pois só el coñece o proceso e non é parte do meu traballo. Eu din indicacións, expliquei ideas; el levounas a cabo.

Meu irmán Daniel e máis eu temos formación musical, polo que dende un primeiro momento plantexamos a posibilidade de realizar a música xuntos. Durante Abril e Maio explorei sons, melodías, harmonías e instrumentos, chegando a ter centos de minutos de ideas gravadas (cun teclado MIDI e o plugin de música orquestral da BBC). Finalmente, coa curta rematada, discutimos moitas ideas en conxunto, expliqueille as harmonías que tiña pensadas e foi el o que compuxo toda a partitura e produciu a música completamente. Unha vez exportadas as pistas, foi Arón o que realizou o master definitivo coa voz, o son e a música.

Algunha das ideas discutidas sobre o papel da música na curta foron, por exemplo, que non tivera presenza (ou fose mínima) no prólogo, para conectar co lugar e ter moi presente o son do mar, ou que no epílogo tiña que aparecer pouco a pouco dende o momento en que se amosa ao fareiro morto. En todo caso, a música da secuencia onírica (e sobre todo cando aparece a lúa cos tentáculos) foi na que máis dúbidas tivemos, en canto a sonoridade, cantidade de instrumentos (e cales), harmonía, etc.

O software utilizado foi Musescore, para a elaboración da partitura e Reaper, para a produción musical.

Realizou só a partitura dunha peza (fig. 138) e, a partires desa, fixo modificacións para crear gran parte da música. Houbo outra que produciu directamente dende Reaper. A partitura completa está no Anexo 9.

Os instrumentos involucrados son: piano, harpa, prato, timbais, trombóns, frauta travesa, oboe, violín, viola, cello, contrabaixo e voces.

The image displays a page from a musical score, labeled '15' in the top left corner. The score is written for a variety of instruments and voices, arranged in a vertical stack of staves. The instruments listed on the left are: Pno. (Piano), Hrp. (Harp), Cim. (Cimbal), Timb. (Tambourine), Met. (Metronome), Fl. (Flute), Ob. (Oboe), Vln. (Violin), Vlns. (Violins), Vla. (Viola), Voz (Voice), and Cb. (Cello/Double Bass). The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings. Dynamics like *mf* (mezzo-forte), *mp* (mezzo-piano), *ppp* (pianissimo), and *fff* (fortissimo) are used throughout the score. The score is divided into measures by vertical bar lines, and some measures contain complex rhythmic patterns or chords. The overall layout is clean and professional, typical of a printed musical score.

Figura 138: Páxina da partitura de "Illa Cordura". Fonte: Daniel Fernández Filloy

12- TÍTULO E PÓSTER

O deseño do título realiceino en Adobe Illustrator, modificando unha fonte de letra que xa me resultaba esteticamente interesante e coherente coa temática e arte da curta: OPTI Protea Regular (fig. 139).



Figura 139: Fonte de letra orixinal e título modificado. Fonte: Autoría propia

O deseño do póster xa o tiña claro dende Setembro (e os primeiros bosquejos teñen esa antigüidade), aínda que non o compuxen en Blender ata Marzo e non o rematei en Photoshop ata Xuño.

O primeiro paso do proceso foi a inspiración. Houbo unha ilustración de Gustave Doré que me deu as chaves do que podería chegar a facer (fig. 140).

Interesoume a composición, a frontalidade do barco e a opresión que xera o feito de que estea rodeado de rochas ou icebergs.

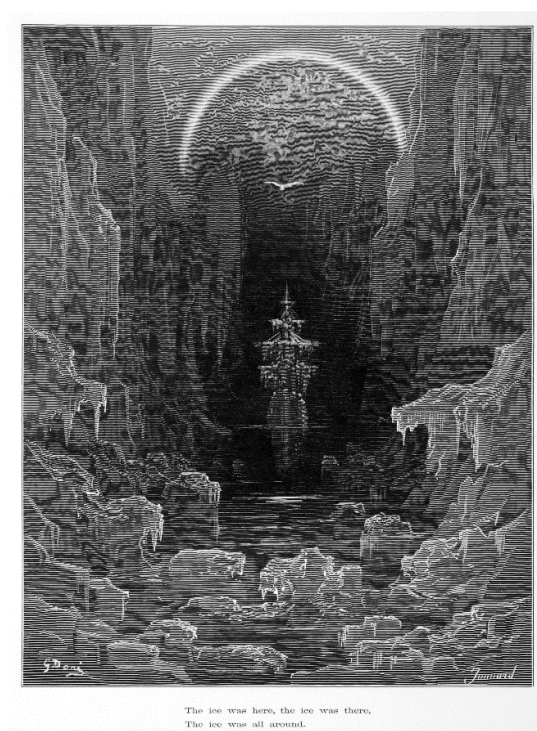


Figura 140: Inspiración do poster. Fonte: The appearance of the albatross to lead the marooned ship out of the frozen seas of Antartica [ilustración], por Gustave Doré, *The rime of the ancient mariner* (poemario)

Elaborei numerosos bosquejos (fig. 141) nos que incluía o barco e os icebergs máis o faro e o tentáculo. Eran os catro elementos que quería que protagonizaran a imaxe da curta.



Figura 141: Bosquexos do póster. Fonte: Autoría propia

Cando xa tiña creado o escenario dos icebergs, o tentáculo, o faro e o barco modificado, comecei un proxecto de Blender coa idea de compoñer tridimensionalmente o póster. A chave foi situar a cámara, establecer as características adecuadas e compoñer sempre dende o visor da cámara (fig. 142). O primeiro foi escoller icebergs (de entre os que xa tiña modelados) con formas interesantes, suficientemente verticais, para situar aos lados. Foi un continuo proba e error que levou días. Con diferencia, a composición do poster foi o “plano” de toda a curta que máis tardei en realizar, polo extremo perfeccionamento que buscaba.

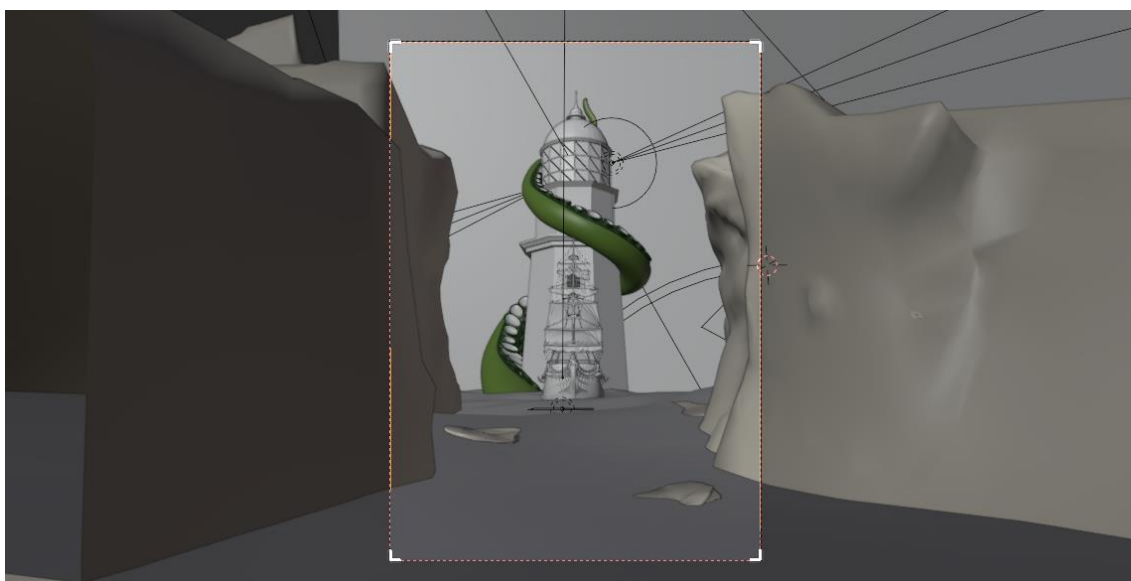


Figura 142: Composición dende o punto de vista da cámara. Fonte: Autoría propia

O resto de elementos están no centro do plano. Primeiro situei o faro e o barco a distancias e con tamaños que me pareceron equilibrados. O barco tiña que estar integrado no escenario e o faro aparecer por detrás coma se fose unha fotomontaxe (fig. 143). Colocar o tentáculo nesa forma non foi un proceso sinxelo, xa que traballei dende a curva base e tiña que xogar coa cantidade de vértices, como colocaba estes ao redor do faro e como os rotaba para que os tentáculos estivesen apuntando a unha dirección lóxica. Dende que tentei colocar o tentáculo ata que o conseguín pasaron case dúas semanas. Para que o grosor do tentáculo se mantivera na parte de arriba tiven que crear múltiples vértices antes do último (o da punta) que escondín detrás da lámpada do faro (fan un nó enrevesado) para que fose nesa zona onde o grosor do tentáculo (xa programado dende os nós de xeometría) fose menor.

A parte inferior da composición só ten auga, pois está reservada para o título e os nomes. As luces do faro colocáronse na posición estéticamente máis interesante para ou meu gusto, sen máis lóxica que esa.

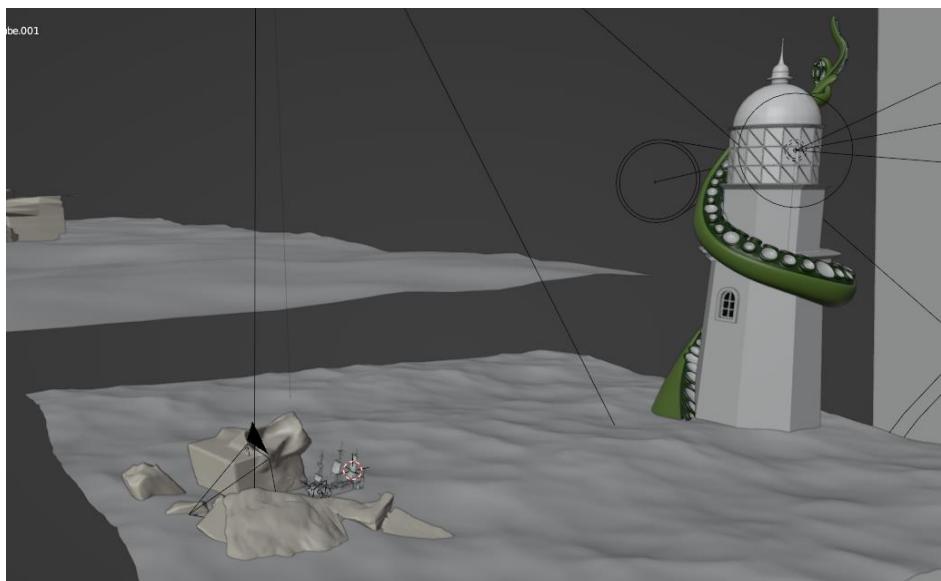


Figura 143: Escena do póster vista dende outra perspectiva. Apréciase que, en realidade, o barco e o faro están entre si moi lonxe. Fuente: Autoría propia

As texturas de todos os elementos son as mesmas que teñen na curta. O engadido é o HDRI traseiro. A iluminación sí foi un proceso laborioso. Hai moitas luces de pequena intensidade repartidas por todo o escenario: apuntando no interior do túnel de icebergs (buscando ese brillo verde tan característico), iluminando parte da superficie da auga, a parte dereita do barco e do faro por varios sitios, etc. Buscaba que o lado dereito estivese máis iluminado e o esquerdo en sombra, efecto que continuei a esaxerar en Photoshop.

O póster está en 4K, polo que o tempo de renderizado da imaxe foi de case 10 horas. Xa en Photoshop tivo unha posproducción moi completa. En primeiro lugar tratei de eliminar o máximo posible o ruído producido polas luces do faro, oscurecín a parte esquerda do faro e do barco aínda máis, creei sombras sobre o tentáculo, desenfoquei a auga que está máis preto da cámara, engadínti multitude de capas de néboa (ao redor do faro, diante, cubrindo o barco, etc.).

Despóis fixen a corrección de cor: mellorar o contrastado, aumentar a intensidade das luces, saturar as cores, mellorar a paleta do fondo e do tentáculo e editar a cor xeral (máis e máis potentes verdes). Por último engadínti unha viñeta negra nas esquinas.

O seguinte proceso foi superpoñer capas de textura de papel vello e de portada de libro gastado, para xerar as engurras, dobreces e demais marcas de desgaste, traballando sobre estas buscando un resultado equilibrado (borrando elementos, cambiando a opacidade, etc.)

Por último, coloquei os textos. O título ten un pequeno brillo exterior para conseguir un efecto de emisión de luz (fig. 144).



Figura 144: Comezando por arriba a esquerda: Imaxe renderizada de Blender, edición en Photoshop e resultado final. Fonte: Autoría propia.

CREACIÓN DE 'ILLA CORDURA'

2

DECISIONES ARTÍSTICAS

Un tema recorrente na curta que debía estar presente dende o inicio é o da inmensidade. É inmenso todo aquilo que descoñecemos, é inmensa a escuridade na que vivimos (o universo con minúsculas porcións iluminadas por estrelas). Lovecraft presenta nos seus relatos precisamente o medo a esa inmensidade, que é o medo do protagonista da curta. O fareiro é un home con medo, un hipocondríaco cuxa principal inimiga é a súa imaxinación.

A curta comeza coa cita: “Vivimos nunha plácida illa de ignorancia en medio dos negros mares da infinidade, e non fomos concibidos para viaxar moi lonxe” (Lovecraft, A chamada de Cthulhu (The call of Cthulhu), 1926). Esta cita establece a idea da curta, e a narración visual do prólogo esténdea dun xeito metafórico. Xa dende o comezo se crea unha relación entre “illa” como espazo real e “illa” como metáfora: planeta Terra nun sentido físico (lugar coñecido fronte ao Universo, escuro e descoñecido), coñecemento do mundo (o que quere dicir Lovecraft cando fala da ignorancia do ser humano) e lugar de calma e paz (que se ve ameazada por todo o que a rodea).

No primeiro plano (fig. 145), as estrelas, a infinidade. De súpeto, estas móvense para amosar que o que vemos é un reflexo no mar. É a primeira conexión entre o Universo e o Mar (en contraposición coa comentada relación Planeta Terra - Illa). A cámara panea cara arriba, ata as estrelas, converténdose así nun plano espello: o inicio é o final, o mar é o espazo, arriba é abaixo. No medio, a illa e o faro, a única luz nunha interminable escuridade que, dentro do encadre, non ten fin. Ademais de ser metafórico, este plano é, loxicamente, un plano de situación ou presentación do espazo, co que ademais procurei crear unha sensación de claustrofobia. Durante toda a introdución busquei xerar a opresión da escuridade inmensa sobre a pequena illa, que fai resistencia fronte a esta coa luz do faro (parece que ao xirar, o que fai é estar alerta, buscar constantemente que nesa escuridade non hai nada axexando).

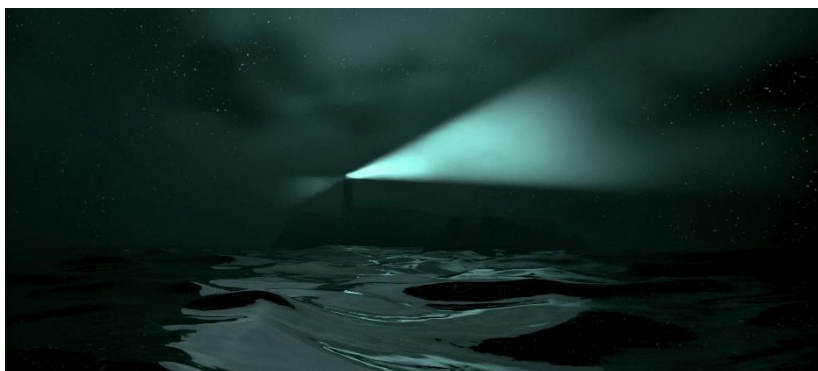


Figura 145: Fotograma 1. Fonte: Autoría propia

Tras este plano introdutorio, o protagonista explica a súa situación. Coñecemos o que pasou e a orixe do seu temor, pero podemos imaxinar que o seu medo vai máis aló do que expresa. Fala da soidade, de falar coas estrelas, de pensar nos horrores que se ocultan nelas,... Estamos ante unha persoa mentalmente débil que combate contra a súa propia imaxinación. Hai, por unha banda, unha realidade no que di que forma parte da historia literal da curta (o que narra o navegante, a viaxe á caverna e o que topou alí), pero por outra banda é a metáfora da hipocondría: imaxinarse unha enfermidade, ter un medo irreal á morte, nun momento de debilidade e soidade. A introdución da curta deixa ao fareiro no punto clave para que a personaxe se rompa: só no medio do mar, sen posibilidade de que ninguén o axude, sen posibilidade de escapar, sen posibilidade de ser rescatado, abocado á desesperación.

A voz, polo tanto, explica quen é o protagonista, como é e cal é a situación que o deixou no punto máximo de debilidade no que se atopa. A imaxe, por outra banda, continúa en gran medida a elaborar metáforas.

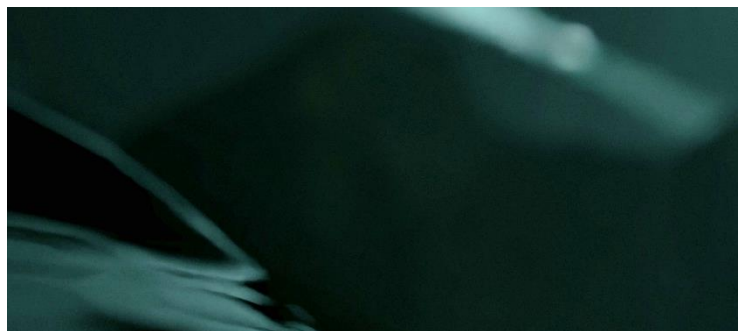


Figura 146: Fotograma 2. Fonte: Autoría propia

Nos segundo (fig. 146) e terceiro planos continúa a explorarse o espazo pero rompendo a simetría formulada do primeiro. O segundo plano comeza co faro desenfocado (aínda por descubrir) tras unhas rochas que o separan do mar (coma se o faro estivese protexido) e un trasfoco desvía a mirada cara este. No terceiro plano, co faro xa totalmente enfocado, tamén composto dende unha perspectiva contrapicada co mar cubrindo a maior parte do encadre, aínda mantemos a ruptura da simetría, non queda clara aínda a relación entre o mar e o ceo. A illa e o mar aparecen moi ben iluminados (en parte grazas á perspectiva do encadre pero tamén a que se utilizou unha iluminación xeral distinta) creando a falsa sensación de control da luz sobre a escuridade, da illa fronte a inmensidade.

A continuación, dous planos en branco e negro (fig. 147) amosan o que o narrador conta, a marcha de Manuel da illa unha noite de tormenta. A intención de ensinar en flashback algo que o narrador xa está contando é a de crear unha primeira conexión entre imaxe e voz, procurando

que o espectador inconscientemente asuma que dito narrador é fiable. No momento en que o que se ve é o mesmo que o que se di, a sensación creada é a de que todo o que nos está contando o protagonista é real, algo que interesa que o espectador asuma ata chegado o momento dos pesadelos, onde dito espectador decidirá se seguir crendo ou dubidar do relato. A elección do branco e negro non foi pensada orixinalmente, pero tras multitude de probas, resultou a mellor forma de enmarcar o cambio de espazo temporal, xa que o feito de estar no mesmo marco espacial creaba certo estrañamento na montaxe. Ambos planos (un xeral e un primeiro plano) presentan unha horizontalidade aberrante, acompañando a sensación de inquietude, a tormenta e o movemento das ondas do mar.



Figura 147: Fotograma 3. Fonte: Autoría propia

A continuación, e referenciando á voz over, as estrelas cobran protagonismo nun contrapicado que imita a mirada humana, superpoñendo a luz do faro entre a nosa mirada e as estrelas, manténdolas aínda lonxe (fig. 148).

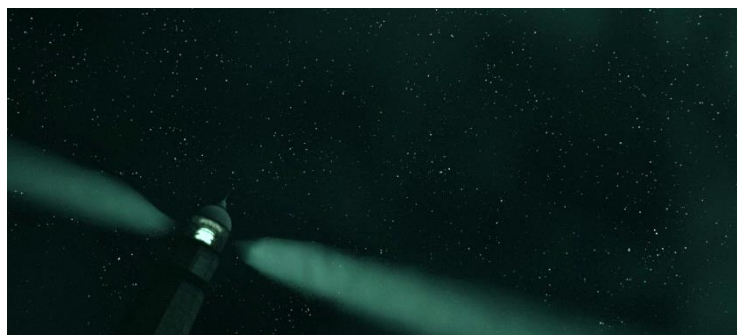


Figura 148: Fotograma 4. Fonte: Autoría propia

O seguinte plano, pola contra, xa é revelador. Da voz over podemos escoitar: “[...] se hai no abismo do mar, que é irmán da terra, arrepiantes e terríbeis bestas, que non haberá na profunda escuridade do espazo?”, e por outra banda, a imaxe amosa esa relación entre ceo e mar, co horizonte situado na metade do plano (horizonte coma espello), plano que fai un travelling cara o corazón do faro, a súa lanterna (fig. 149). Mentres que a voz fala da “profunda escuridade do

espazo”, a imaxe se interna nese interior. O fareiro cree que o perigo se atopa na escuridade, no exterior, mais o perigo de verdade está na súa mente, no interior. É por iso que a cámara, en contraposición cun texto que fala do exterior, viaxa cara dentro.

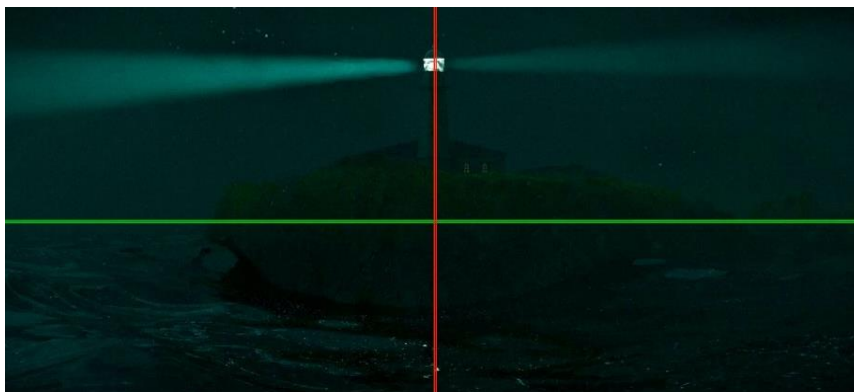


Figura 149: Fotograma 5. Fonte: Autoría propia

O prólogo remata co narrador dicindo: “Eu prefiro continuar vivindo na plácida illa da ignorancia. O inmenso mar de estrelas é fermoso cando está lonxe”. A illa da ignorancia (como referencia directa á cita de Lovecraft) é a illa da cordura, sendo o medo e a loucura o que hai máis aló da illa. A pesares de estar no punto de ruptura, o fareiro aférrase á cordura, máis o plano final deixa claro que a realidade é outra, o mar de estrelas non está tan lonxe coma el cree. Un cenital moi xeral amosa a illa rodeada de estrelas, reflexadas no mar, axexando (fig. 150). A narración over e a narración visual contrapóñense de novo.



Figura 150: Fotograma 6. Fonte: Autoría propia

Rematado o prólogo, coñecendo xa a situación do protagonista, dáse paso a unha secuencia que presentará o nó da curta, o descubrimento da botella e da carta: un elemento estraño, disruptor,

que aparece para cambiar a vida do fareiro (se facemos unha interpretación literal). Pero como xa dixemos, no fondo todo é unha metáfora da soidade e do medo ao descoñecido, ao imaxinado. Neste sentido, polo feito de que o mal procedente das estrelas sexa un ser (deus) lovecraftiano, pareceume interesante representar o aferramento do fareiro á cordura, ao coñecido, cun icono relixioso. O crucifixo: símbolo católico que representa a fe e a esperanza, aínda tras a morte, dun home torturado. E é precisamente un plano dun crucifixo co que abre o corpo da curta, co que descubrimos a habitación, o mundo do protagonista (fig. 151). O plano é frontal, o cristo está situado simetricamente, para dar sensación de normalidade, de paz.



Figura 151: Fotograma 7. Fonte: Autoría propia

Tanto este plano como os seguintes xeran coa iluminación e coa representación do espazo un sentimento de melancolía, de soidade e vacío. Seguimos percorrendo a habitación cun plano de escritorio e outro da cama. Sabemos que estamos no interior do faro pois a luz rotatoria deste percíbese polos reflexos que entran polas fiestras.

A continuación, un plano tamén dende a habitación amosa unha figura humana no exterior (fig. 152), ensombrecida pero resaltada pola luz do faro cando esta pasa por riba dela. Este plano sitúa ao protagonista, preséntao nas sombras, no lugar de perigo, borroso, e permite facer un fundido ao exterior, para velo máis de preto, observando as estrelas (plano tematicamente relacionado coa narración do prólogo, facendo unha conexión directa entre a figura que observamos e o narrador). Entra de novo a voz e cortamos a un contraplano, xa de preto (primeiro plano), lixeiramente picado, do protagonista (fig. 153). Xa lle poñemos rostro á voz e apreciamos a súa tristeza. Non é casualidade que sobre esta imaxe, a voz se defina coma un “home con medo á noite no mar” e diga con pesar: “Ai Manuel, oxalá veñas mañá no barco”. Todos os planos están compostos seguindo a regra dos terzos.



Figura 152: Fotograma 8. Fonte: Autoría propia



Figura 153: Fotograma 9. Fonte: Autoría propia

Tras a presentación do espazo e do protagonista, chega o elemento desencadeante da trama: a aparición da botella e da carta. Un plano xeral, no se que se ve parte da illa e das rochas que a rodean e, estratéxicamente situada no punto contrario ao fareiro en canto entra en plano, a botella, que non é perceptible dende tan lonxe (decisión loxicamente intencionada), pero que reflexa dun xeito esaxerado a luz do faro cando impacta con esta (fig. 154).

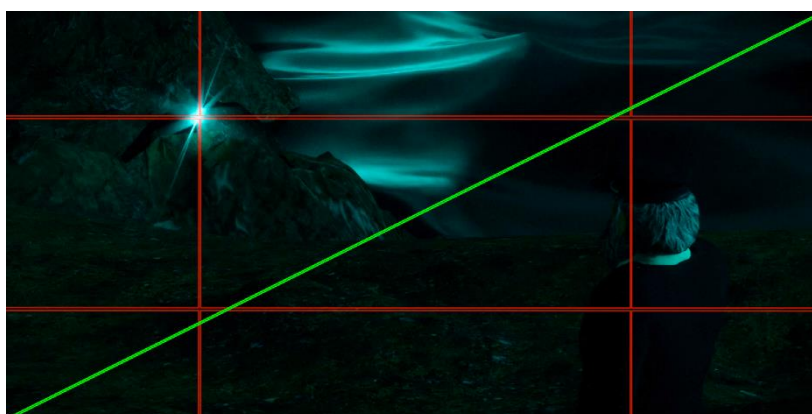


Figura 154: Fotograma 10. Descoñecido / coñecido. Na parte superior, o elemento disruptor da sinais (brila). Na parte inferior, nun comezo vacía, aparece o fareiro. Ambos elementos colisionan por primeira vez. Fonte: Autoría propia

En contraplano, unha montaxe rápida de tres planos (mesmo plano con tres valores distintos): plano medio longo, primeiro plano e plano xeral, que dinamizan unha acción de sorpresa. O último plano (fig. 155) é diferente dos anteriores nun sentido: o encadre está torcido (aberrante), a botella é un elemento disruptor. Non a descubrimos completamente ata que o foco pasa do fareiro a esta (situada en primeiro termo) e, mantendo a posición respecto ao encadre, cambia de espazo (match cut). Agora está sobre o escritorio, na habitación, e hai un novo trasfoco (inverso) que enfoca ao protagonista lendo a carta (fig. 156).



Figura 155: Fotograma 11. Fonte: Autoría propia

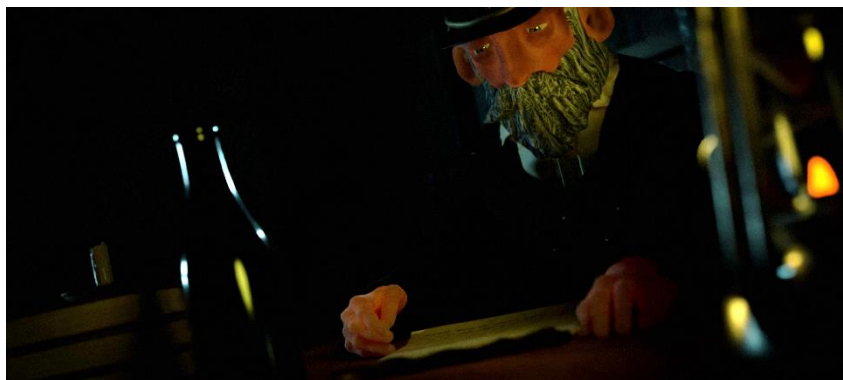


Figura 156: Fotograma 12. Fonte: Autoría propia

Pasamos a un contraplano da carta, un travelling cara adiante (cara dentro da carta, dentro da historia que nos conta, dentro do que podería ser en realidade unha invención da mente do fareiro) para, a continuación, cortar a un plano detalle da carta no que xa somos capaces de ler o escrito nela. Neste plano a profundidade de campo levouse ao extremo, para ser só capaces de ver en foco unha única palabra ou incluso un fragmento dunha palabra, invitando a unha sensación de estrañamento, de ensoñación. O movemento que realiza a cámara é un travelling lateral, coma se da mirada do lector se tratara (fig. 157).

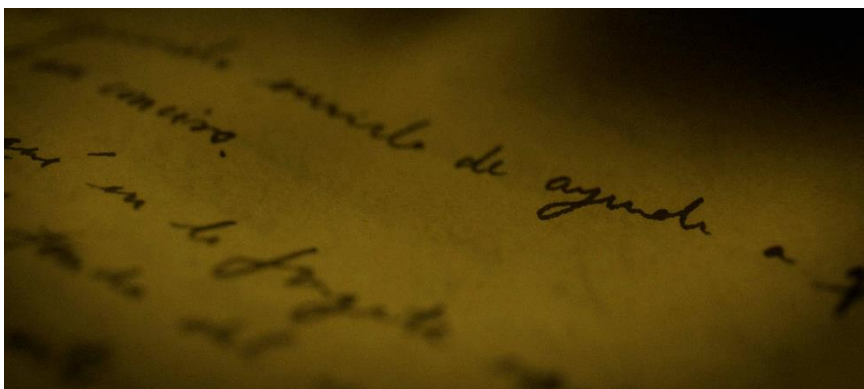


Figura 157: Fotograma 13. Fonte: Autoría propia

Abandonamos o mundo real, agora da comezo o conto, a historia presente na carta cobra vida cunha nova voz narradora. O ambiente sonoro é outro novo, xa non é o ambiente realista, presente, da illa e do mar, é un ambiente onírico, que sona afastado, distinto. A montaxe corta a un plano desenfocado das mans do fareiro e a carta. Ao lonxe, na parede, percíbese un cadro. A medida que a cámara, que se move cara adiante (non coa estabilidade dun travelling, máis coma se fora o movemento propio dunha steady-cam), este cadro enfócase, para deixar ver que é un mapa das illas Azores (fig. 158). No fondo da habitación non hai iluminación, e para resaltar o mapa puxen un feixe de luz direccional que crea unha imaxe onírica. De novo, narración e imaxe únense para crear a sensación de que estamos ante un narrador fiable. O mapa é un anzol para que o espectador crea posteriormente que puido ser enganado. Ningunha idea ou interpretación está pechada, dende logo, e cada espectador terá a súa propia idea do sucedido, pero a narración trata de xogar. A min gústame pensar que todo é unha invención do fareiro, pero tamén é interesante tomarse a historia da carta dunha forma máis literal, coma unha aventura que sucedeu tempo atrás. Os propios relatos de Lovecraft deixan moitas veces a dúbida de se o narrador en primeira persoa é fiable ou non, de se a aventura sucedeu ou é todo unha invención ou produto da loucura do protagonista.

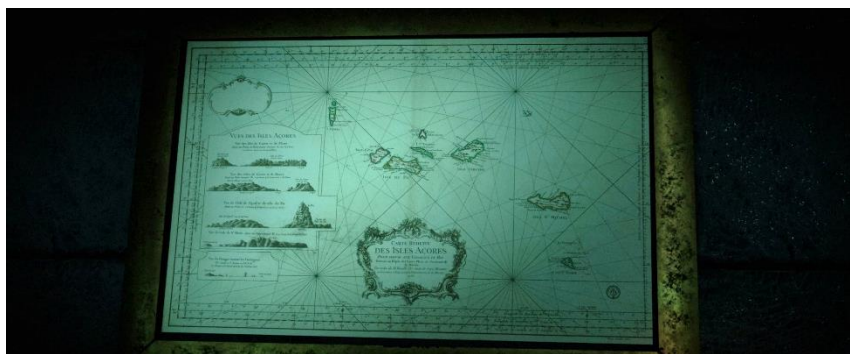


Figura 158: Fotograma 14. A credibilidade da historia pode comezar a cuestionarse polo extraño que é que haxa un mapa das illas Azores na habitación do fareiro. Fonte: Autoría propia

A cámara continúa o seu movemento cara adiante, internándose no mapa. A voz narradora di que o barco: “se haya bajo el fondo del mar a una distancia aproximada de 90 millas al noroeste de Azores”. E, efectivamente, aproximadamente a 90 millas ao noroeste da illa Terceira de Azores, sobre o mapa, hai un debuxo dun barco afundindo. A cámara continúa ata chegar a ese debuxo, mentres cortamos mediante disolución a o plano dun barco no mar (fig. 159). No punto de corte, o debuxo do barco e o barco real, superpóñense. É un novo match cut que permite cambiar radicalmente de espazo sen un montaxe agresivo que marque ese cambio e que haxa unha fluidez no corte.



Figura 159: Fotograma 15. Fonte: Autoría propia

Este foi o primeiro plano que realicei e rendericei da curta, en Febreiro, polo que estaba aínda condicionado polo primeiro storyboard. Era un plano que orixinalmente serviría para que o narrador tivera tempo de contar parte da súa historia. Posteriormente, reformulei a narración visual correspondente a dita historia, polo que este plano quedou practicamente orfo de voz. Pensei en quitalo ata que, nunha primeira proba de montaxe (na que combinaba planos renderizados con animatic) dinme conta de que funcionaba moi ben como elemento visual introductorio da historia que o navegante vai contar, como toma de contacto a unha nova atmosfera. A música e o son, polo tanto, fanse protagonistas.

Hai unha característica de gran importancia a destacar no relativo a cal foi a elección artística e de animación en todas as escenas correspondentes á historia da carta: non teñen movemento interno (agás escasas excepcións), só contan co movemento da cámara, coma se se tratase de fotografías (recordos estáticos) polas que a cámara viaxa tridimensionalmente, coma querendo descubrir o que esconden esas imaxes. Loxicamente, este movemento de cámara é o que crea a expresividade e o que narra (combinado coa voz narradora, suficientes, sen requirir de animacións internas). Tiña clara dende o principio a importancia de que a parte da curta ambientada na historia da carta non podía parecer un flashback ao uso, pois en realidade non o

é. O que vemos é o que se imaxina o fareiro ao ler a carta, e dalgún xeito tiña que representarse dunha maneira que resultase falsa, sen vida propia. A decisión de facelo coma fotografías tridimensionais resultou ser a mellor como recurso.



Figura 160: Fotograma 16. Fonte: Autoría propia



Figura 161: Fotograma 17. Fonte: Autoría propia

Tras un plano de presentación do Enriqueta, chega a presentación (visual) do navegante, o segundo narrador da curta. É o único personaxe do barco que vemos porque, como xa comentei, o feito de que o que vexamos sexa o que o fareiro imaxina ao ler a carta, distorsiona o que puidera ser a realidade. Hai certo estrañamento na imaxe.

Nos dous planos do navegante (figs. 160 e 161), a cámara fai un movemento cara adiante mentres rota sobre o seu eixo, remarcando a presenza da personaxe, “internándonos” nela. Coa iluminación e o foco tamén procurei destacar o seu rostro sobre o resto de elementos.

A continuación, no plano xeral do barco, aparece o mapa do Ártico envolvendo o ceo. De novo, unha decisión artística pensada para darlle ás secuencias da historia do navegante unha sensación de irrealidade. A cámara descende e a medida que entra na auga, a imaxe se escurece, aproveitando para facer unha transición ao seguinte plano, que do mesmo xeito descende

dende negro. Neste plano tiña a intención de realizar unha elipse temporal que mostrara o paso dos días e das noites durante a viaxe, elipse que se conseguiu cambiando de xeito case cíclico tanto o ceo como a iluminación do plano. A decisión de compoñer un plano nadir, que amosara por completo o ceo coas velas do barco en primeiro termo (mantendo así unha coherencia espacial, xa que nunca nos separamos do barco), xurdiu grazas á xa mencionada “Piratas del Caribe” que ten un plano similar Aquí amoso a comparativa (figs. 162 e 163):



Figura 162: Fotograma 18. Fonte: Autoría propia



Figura 163: Fotograma de Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto [película] de Gore Verbinski, 2006, Disney

O seguinte plano, no que o navegante sostén o mapa do Ártico, demóstrase a capacidade do movemento da cámara nestas “fotografías” tridimensionais para explorar o que nun primeiro momento non somos capaces de ver. Dita cámara acércase ata a personaxe e a supera, amosando o mapa antes oculto. De maneira similar ao que ocorría co primeiro mapa da curta, unha disolución da paso ao seguinte plano, neste caso é precisamente o lugar descrito polo mapa: a cruz marca o lugar. A continuación faise unha elipse correspondente a “aproximadamente una hora después [...]”, na que a cámara se desliza cara a dereita para esconderse tras un iceberg (fig. 164) e saír pola esquerda doutro iceberg (fig. 165) nun momento futuro, nunha transición semellante a anteriormente explicada. Ademais hai un certo

paralelismo en como están compostos os planos pero con cambios substanciais, coma se fosen as dúas caras dunha moeda: a cámara observa ao barco de distinta maneira (ao seu nivel, distante, no primeiro, e picado, acercándose con velocidade, no segundo) e a cor, a iluminación e o contraste tamén cambian. O barco entrou nun lugar de non retorno, no seu propio inferno.

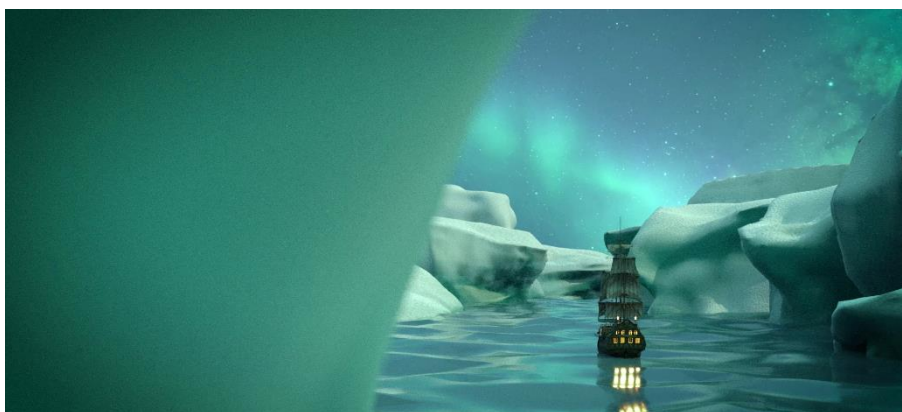


Figura 164: Fotograma 19. Fonte: Autoría propia



Figura 165: Fotograma 20. Fonte: Autoría propia

O segundo plano parece gravado con dron. Dende o aire cae en picado para internarse no barco, percorrer a súa cuberta e continuar cara o camiño de icebergs. Entón, desvelase a caverna, nun encadre que (utilizando a regra dos terzos coma en practicamente toda a curta) se forma unha diagonal que separa o barco da entrada a esta. A diagonal inferior, en sombra (xa se aprecia a néboa verde á que fará referencia o navegante posteriormente) e a diagonal superior, ben iluminada, cun xeo branquecino rechamante que invita a entrar (fig. 166). Composición utilizada para dirixir a mirada.

No plano seguinte, no que o navegante se atopa fronte a caverna (fig. 167), observándoa, realizouse un movemento cara atrás (relativo tamén a un plano en dron ou grúa con dolly) cun

leve efecto “vértigo” (ou dolly zoom) para xerar unha sensación de enormidade da caverna respecto do personaxe.

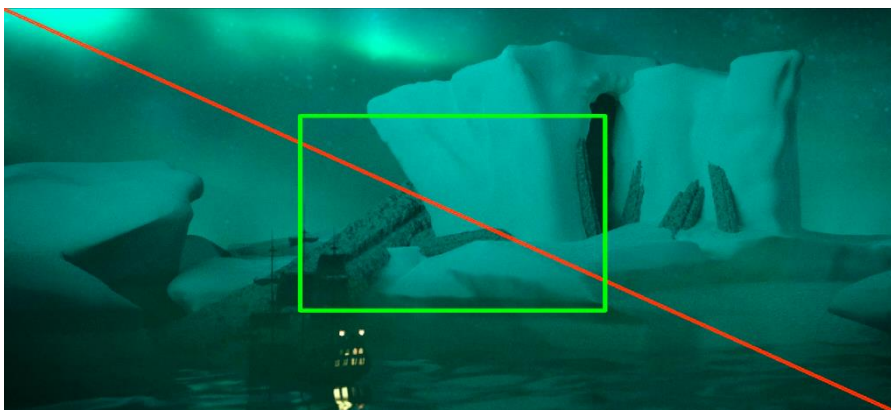


Figura 166: Fotograma 21. Fonte: Autoría propia



Figura 167: Fotograma 22. Fonte: Autoría propia

Na entrada a caverna optei por amosar ao navegante na completa escuridade sendo impactado en breves instantes por luces laterais, para dar unha sensación de hipnose e onirismo, acorde á narración. A composición é frontal e o navegante camiña cara a cámara, xerando máis tensión e misterio (con axuda tamén do alto contraste da iluminación).

A primeira imaxe do interior da caverna (fig. 168) ten a intención de sorprender, de resultar tamén hipnótica, magnificante, para o que xoguei coa relación de tamaños e co cambio de foco entre a boca do túnel e a personaxe. Ademais buscaba que se sentise diferente a todo o visto na curta anteriormente: as texturas e reflexos da pedra/xeo que forma ese interior e a luz procedente do túnel xeran unha atmosfera nova. A luz principal procede dese túnel (a maiores do túnel secundario), cunha pequena luz que incide dende atrás na personaxe para darlle tridimensionalidade.

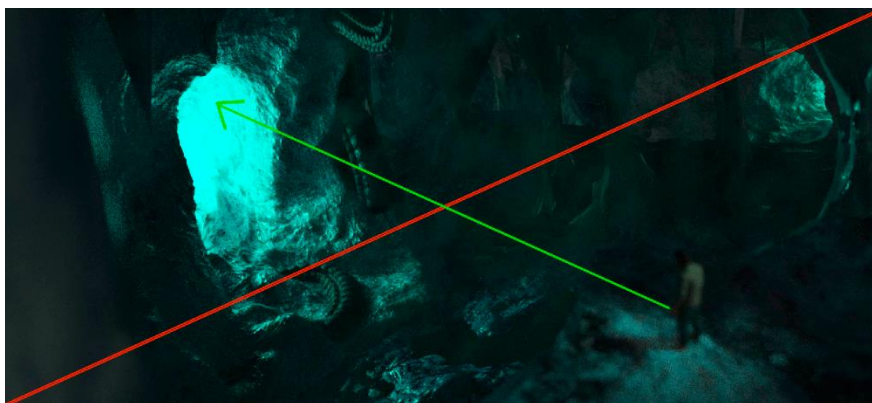


Figura 168: Fotograma 23. A diagonal vermella separa os dous puntos de foco e a frecha verde sinala a dirección da mirada (diagonal inversa). Fonte: Autoría propia

Tras múltiples planos xerais dos espazos, cortamos a un plano detalle do ollo branco do navegante. Xa está completamente hipnotizado. O ton da curta pasa de ser de aventura a terror, polo que a cámara xa non está estable (treme coma se se tratara dunha cámara en man). Os planos detalle axudan a dar intensidade. Do ollo cortamos ao pé descalzo. A cámara desvanécese baixo o xeo para reaparecer baixo o túnel, ao que lentamente, cun movemento impreciso (inseguro), se acerca. Descubrimos que a luz intensa provén dun universo no que na cámara se interna xirando cada vez máis rápido ao redor do seu eixo. Como representación do proceso de hipnose ou das alucinacións que a personaxe sufriu, a maiores dos múltiples xiros de 360º da cámara, hai unha esaxerada distorsión de lente. Ao final de todo hai unha nebulosa vermella. A súa cor non é casualidade: as cores da curta son frías, máis azuis no presente do faro (a escena coa lámpada é cálida, pero marcouse o amarelo) e máis verdes na historia do navegante, polo que o vermello é unha cor estraña. A partires de aquí, un túnel, cheo de elementos extravagantes e que remata, de novo, nun punto vermello: unha estrela distante, a representación visual da perversión da mente ou o ollo dun ser extraterrestre, non importa. O que importa é a sensación que este camiño produce e como rechama a cor vermella.

A cámara retrocede, volve polo mesmo camiño cara atrás e xa non sae polo túnel da caverna, se non polo ollo do navegante mentres a cámara sigue xirando e, cun flash, lévanos de volta ao faro (faise unha conexión a través dese corte entre o navegante e o fareiro, xa que as experiencias do navegante e do fareiro xa son compartidas, este está hipnotizado, a carta fixo o mesmo efecto que a caverna). O feito de que a cámara saia polo ollo do navegante invita a crer que todo o desvarío das nebulosas está xa na súa mente, e aquel punto vermello ilumina no máis profundo dela.

En contraplano, á lua, xigantesca. É un novo elemento esférico, tamén situado frontal e simetricamente. A cámara acércase e o fareiro tamén. O fareiro está agora vivindo a súa propia

experiencia hipnótica. A explicación (se interpretamos literalmente todo) é que o ser lovecraftiano que durme nas profundidades do mar está chamando por el, para que se lance ao mar. Na interpretación metafórica, non todo ten por que ter unha explicación concreta. Continúan as visións, os tentáculos fan un movemento de atracción cara dentro, axudados pola luz e composición, que tratan de exercer unha forza sobre a personaxe cara o centro, cara a orixe da luz, coma se esta o estivese a tragar (fig. 168). A inspiración procede novamente da obra de Gustave Doré (fig. 169)



Figura 168: Fotograma 24. Fonte: Autoría propia

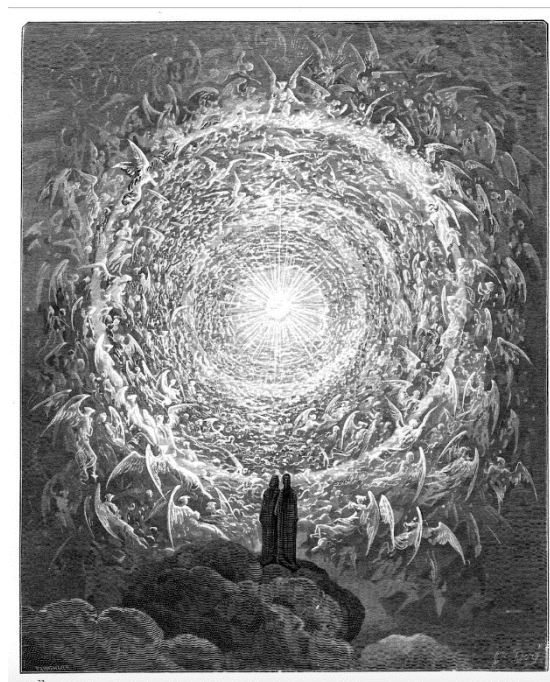


Figura 169: Esta ilustración de Doré foi usada como referencia neste caso pola sensación que xera de que estamos ante algo máxico, divino e misterioso. Fonte: The vision of the Empyrean, a scene from Dante's Paradiso [ilustración] de Gustave Doré.

Cae un lóstrego e o fareiro esperta. Aquí rómpese toda a atmosfera construída dende a entrada na caverna. Tanto a imaxe coma o son foron construíndo pouco a pouco unha sensación de estrañeza, de barullo, de intranquilidade, que ía constantemente a máis ata que, no punto de clímax, o trono rómpea. Baixo diversos elementos sonoros e da música, o muro de son que, imperceptiblemente, crecía pouco a pouco, apágase, o que crea unha sensación de baleiro (duplica o efecto que ten o silencio). A cor tamén regresa ao seu azul orixinal. E a cámara retrocede (nun plano que, pola inestabilidade, estaría gravado por un helicóptero), alzándose e afastándose mentres escoitamos ao fareiro, regresando a un ambiente sonoro que marca a volta ao tempo presente, á realidade.

Nesa realidade hai un momento de calma. O fareiro queda durmido (vestido, apoiado na parede, nin sequera foi capaz de meterse na cama), pero a súa mente non está tranquila. A calma non é tal. Xa non será capaz de durmir ben. Os pensamentos fano enlouquecer (o ser tentacular das profundidades/o medo e a ansiedade). Ten un pesadelo (única escena da curta animada en 2d, representando a incoherencia e irrealidade deste). E volve espertar. O medo cómelle á cabeza.

Os planos na habitación tamén utilizan o efecto cámara en man, e sempre será así durante o resto da curta, porque xa non hai estabilidade. Aquel plano fixo e simétrico do crucifixo quedou atrás, a cordura do fareiro foise perdendo e con ela a estabilidade. A iluminación é un tanto misteriosa, onírica: a parte de varias luces de recheo (de baixa intensidade) repartidas pola habitación, hai unha luz principal tras a fiestra que se sitúa fronte ao fareiro (fiestra situada off-screen), con sombras bastante duras que resaltan a figura da personaxe coma se fose un teatro. Iluminación, de novo, un tanto irreal. A cámara fai un leve movemento cara adiante en ambos os planos previos ao pesadelo: estamos entrando na súa mente.

A escena do pesadelo comeza cun encadre paralelo ao horizonte (fig. 170), cunha composición natural e harmónica. A medida que avanza, a cámara acércase ao faro e rota, perdendo a sensación de harmonía e gañando en agresividade (fig. 171). A distancia focal tamén cambia, o plano remata en gran angular, distorsionando un plano xa de por si aberrante e os elementos que nel se atopan: o faro e, sobre todo, o tentáculo.



Figura 170: Fotograma 25. Fonte: Autoría propia

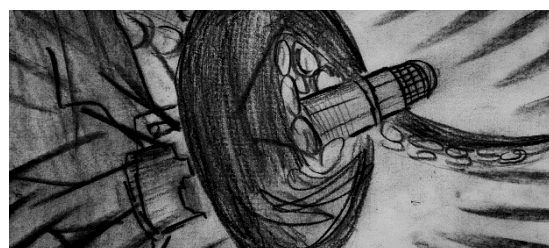


Figura 171: Fotograma 26. Fonte: Autoría propia

“Al regresar del sonambulismo inducido supe que algo había penetrado en mi mente” é outra frase que, como xa ocorreu en situacións anteriores, conecta a experiencia do navegante coa experiencia do fareiro. O tentáculo protagoniza os pesadelos deste. O mal está na mente de ambos. Ambas personaxes poderían ser a mesma. Durante a parte final da curta tentei suxerir que a historia do navegante non era en realidade se non a caída aos infernos do propio fareiro, a súa experiencia mental nos días en que quedou só no faro. E a partir de aquí os paralelismos son cada vez maiores.

No seguinte plano, a saída da caverna, percorremos o mesmo espazo xa visto anteriormente, pero hai cambios: a cámara xa non proporciona planos xerais, limpos e estables, agora treme e móvese erroneamente, buscando o seu camiño de regreso ao barco; a cor do ceo xa non ten o azul e verde das auroras ao atardecer, agora está sucio, escuro e multicolor (mantén o verde propio do Ártico pero únense o violeta e o amarelo, as cores cálidas do cambio, que marcan o inicio de algo novo e distinto). A cámara párase nunha das lámpadas do barco e, baixo as palabras: “Está espertando. Xa ven”, unha luz xorde das profundidades do mar. O foco non cambia, mantense na lámpada, e a luz do mar sempre está fora de foco: non é algo que debamos ver, aínda é un segredo e non o comprendemos. Ao velo desenfocado, polo tanto, sentimos que estamos a ver algo prohibido, que estamos descubrindo algo que non tiña a intención de ser descuberto (fig. 172).



Figura 172: Fotograma 27. Fonte: Autoría propia

O navegante escribe a carta. Intuímos que é o seu final. “Estas son mis últimas palabras/Estas son as miñas últimas palabras”, unha frase que, consecutivamente, din ambas personaxes. Outra mostra do paralelismo das súas experiencias, un novo indicio de que poden en realidade ser a mesma persoa ou de que, quizais, o ser das estrelas posúe a tódolos humanos por igual (o medo e a ansiedade posúe a todos dun xeito similar). O navegante está sentado no escritorio do camarote, o fareiro no escritorio da súa habitación. O navegante aínda ten a cara na luz, o fareiro

xa está na sombra, rodeado de escuridade e só iluminado por detrás por un pequeno feixe de luz. O seu destino está escrito, a escuridade consumiuno (fig. 173).

No seguinte plano do navegante, este tamén está en sombra (fig. 174). Só é unha silueta, unha pantasma disposta a desaparecer no mar. A cámara sobrepásao, déixao atrás (desaparece), e descendendo á superficie do mar atopa á botella que o navegante lanzou. A botella si se mantén en plano, pois a botella pervivirá.

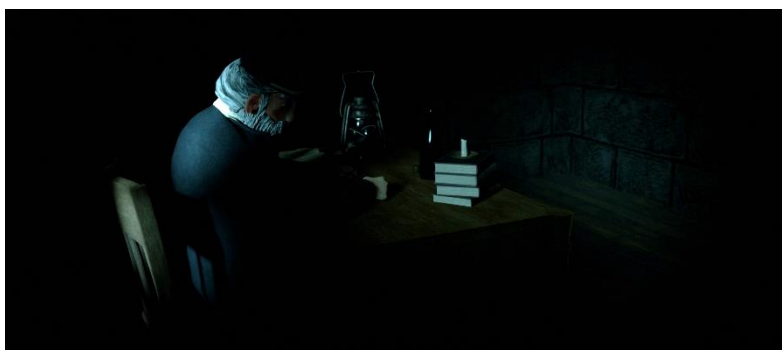


Figura 173: Fotograma 28. Fonte: Autoría propia



Figura 174: Fotograma 29. Fonte: Autoría propia

A historia da curta remata, só queda o epílogo. Un epílogo que comeza cun son: o son do mar, da realidade, do amencer dun novo día. Manuel aparece de costas na barca dos suminitros. Nunca lle veremos a cara pois o importante non é el, o importante é todo aquilo que está fronte a el. No primeiro plano, a illa, espertando. A cámara está fixa á barca e móvese con ela, producindo o efecto de que é o mundo o que se move e non a barca. Volve a estar fixa, non treme, parece que regresamos á tranquilidade.

No seguinte plano treme de novo, a normalidade non é tal. Vemos o mar ata o horizonte (a primeira vez que non está rodeado de escuridade e néboa, xa non hai esa sensación de claustrofobia) e nunha panorámica, de novo Manuel de costas. Parado, mira con detemento algo que está diante del e que permanece oculto ao espectador. A cámara continúa e pasamos do plano frontal a un plano no que se traza unha diagonal, co fareiro aforcado. A súa vida

rematou, pero o ambiente é de paz, pois nesa morte hai unha paz: o fin das súas preocupacións, o fin do medo. O ser das estrelas xa non existe? Foise coa escuridade e coa vida do fareiro? Como metáfora da ansiedade e da hipocondría dende logo desapareceu.

O último plano é, novamente, o crucifixo (fig. 175), suxeitado dunha maneira irreal polo fareiro. Remata entón o círculo, o símbolo da esperanza e da fe cobra un novo significado: o fareiro aferrouse á tranquilidade do ceo e do máis alá, aferrouse ao seu deus, á “plácida illa da ignorancia”. No primeiro plano, a frontalidade e simetría do crucifixo transmitía certa tranquilidade desa esperanza e fe. Neste caso, ao fareiro renderse, o plano ten unha inclinación aberrante e o crucifixo está tombado.



Figura 175: Fotograma 30. Fonte: Autoría propia

DIFUSIÓN E FUTURO

“Illa Cordura” xurdiu coma un proxecto moi persoal sempre con intención de futuro: intentar dirixir animación, probar cousas novas, establecer un reto persoal con posibilidade de que teña un futuro máis aló de ser unha nota nun expediente e presentarme a festivais. A ambición era moita, quizais non tanta como a actual, pero agora estou orgulloso dos resultados. Logrei un acabado que non cheguei nunca a imaxinar. De feito, en Xaneiro estiven preto de tirar a toalla e aínda a finais de Abril pensaba que non sería capaz de rematalo.

É por iso que a motivación que teño agora, coa parte difícil xa rematada, é moita, e os plans inmediatos, moi variados.

En primeiro lugar, a curta xa leva dende o 15 de Xuño enviada a oito festivais de cinema e curtas diferentes (o día que a rematei, día en que tamén remataban os prazos de entrega dos oito festivais) e teño a mira posta noutros (no Anexo 7 está a listaxe). Estou a utilizar tres plataformas de distribución de curtametraxes: Festhome (fig. 176), Shortfilmdepot e FilmFreeway, e a inversión económica será considerable.

Para conseguir cartos e poder enviar a curta a todos os festivais que me interesan xa estou facendo plans dun crowdfunding, co que tamén teño intención de recuperar parte dos cartos gastados ata o de agora, pero ao que lle estou a dar unha volta, pois a maior parte de crowdfunding que se fan non están excesivamente elaborados. En primeiro lugar quero editar a curta en formato físico. Estamos no mundo dixital pero eu sempre fun e serei defensor do formato físico, collecciono películas e sería unha grande ilusión para min ter entre as mans a curta que tanto tempo me levou realizar. E xa non só por un motivo personal, se non porque creo que o dixital é algo excesivamente etéreo, onde as cousas se perden de un día para outro e ao que non todo o mundo pode acceder (pensando en membros da miña propia familia, por exemplo, agradecerían ter a curta en físico e doutro xeito non terían forma de acceder a ela), polo que sí, “Illa Cordura” estará en dixital pero tamén en formato físico.

Neste DVD/Blu-Ray, incluirei ademáis contido especial, un *making-off* (gustárame telo feito para presentar co TFG, pero o tempo foi excesivamente limitado) xa que teño moitísimo material do proceso de produción da curta: videocapturas de pantalla, imaxes, storyboards, vídeo da dobraxe, etc. Estará pensado non tanto dende unha parte completamente técnica se non dende a curiosidade, pensado para calquera tipo de público.

Por outra banda gustárame facer láminas co póster e un libro ou libreto co guión e con todas as imaxes, debuxos e elementos que poden resultar de interese como complemento ao *making-off* e á visualización da curta. Teño en mente a inclusión de máis elementos de interese no crowdfunding pero aínda está nun proceso primixenio.

Por agora teño unha conta de Instagram (fig. 177) na que subirei avances, anuncios e, posteriormente o crowdfunding. Ata que non a teña estreado nalgún festival non farei “Illa Cordura” pública, polo que o Instragam aínda non ten practicamente nada.

Finalmente, outro paso futuro para dar a coñecer a curta e crear feedback ao redor dela é crear un perfil de IMDb e de Letterboxd.

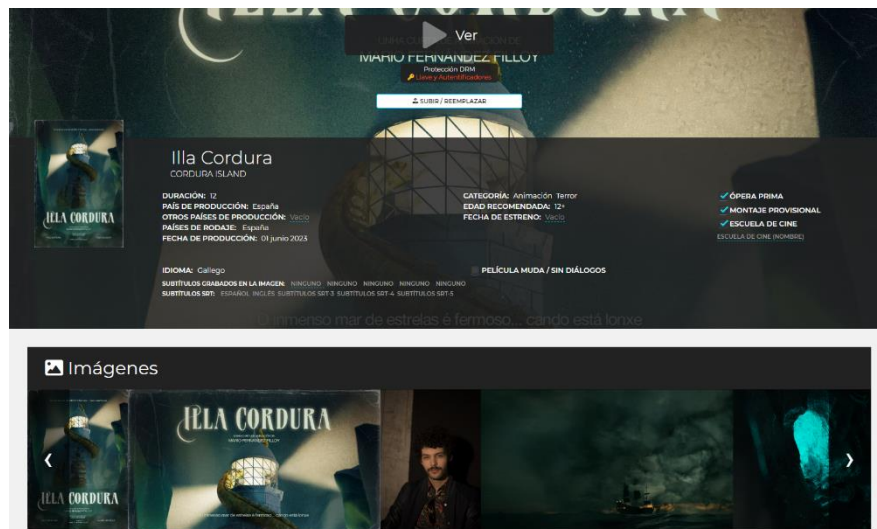


Figura 176: Captura do perfil de Festhome. Fonte: Autoría propia

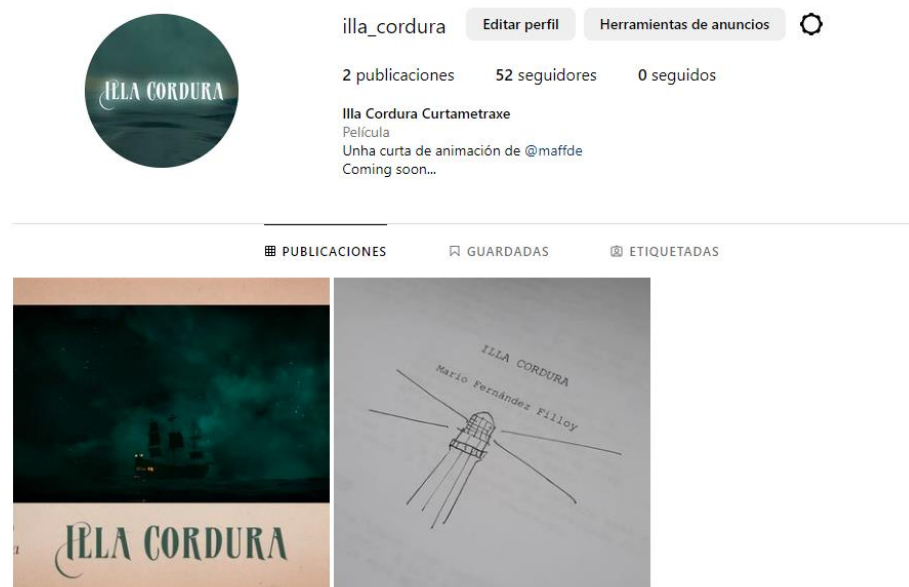


Figura 177. Captura do Instagram. Fonte: Autoría Propia

CONCLUSIONES

Tras todo o exposto anteriormente podemos afirmar non só o cumprimento dos obxectivos propostos; ademais, tal e como se desenvolveu o proxecto e tendo en conta o resultado final, á vez que miro atrás e vexo a miña propia evolución personal, podemos engadir outros:

1.

Con “Illa Cordura” recentemente rematada considero que os propósitos marcados para o TFG foron cumpridos con creces, completando nun tempo moi axustado a preproducción, produción e posproducción dunha curtametraxe de animación 3D realizada por unha única persoa (aínda contando con axuda na posproducción para o son e a música), superando a maioría de problemáticas e limitacións coas que partía e que foron aparecendo polo camiño.

2.

Neste proxecto puiden aplicar e continuar a desenvolver os coñecementos adquiridos en moitas das materias cursadas durante o grado de Comunicación Audiovisual tales como a escritura de guión, a produción cinematográfica, a dirección de arte e de fotografía, a edición e a montaxe, a dirección de cinema e, loxicamente, o deseño e animación 3D. A maiores, puiden utilizar tamén parte do coñecemento obtido de forma paralela durante os anos de formación: a experiencia, en parte, de ter dirixidas numerosas curtametraxes; todo o aprendido en materia de dirección grazas á lectura, a ver moitas entrevistas e masterclass de directores de cinema e, sobre todo, a ver moito cinema, e ás capacidades en diversos softwares coma Photoshop ou Premiere.

3.

O resultado final cumpre coa intención de realizar un proxecto cinematográfico completo que teña a oportunidade de viaxar por diversos festivais de cinema e curtas, é dicir, un traballo que ten unha expectativa de vida máis aló da súa entrega como TFG. No futuro próximo será compartido co público e pasará de ser un proxecto tan persoal e íntimo a converterse nunha experiencia grupal que adquirirá novos sentidos a través de novos ollos. Para min, unha meta moi ilusionante cumprida.

4.

H.P. Lovecraft é un dos autores que máis me inspirou dende a adolescencia. Con “Illa Cordura” cumprín o desexo de levar a cabo unha adaptación espiritual dos seus relatos, respectando a súa esencia e os temas que trata que eu considero importantes e que conteñen a grandeza da súa literatura. Polo tanto, aportarei cun gran de area ao seu legado nunha obra audiovisual que tamén contén parte de min e das miñas inquietudes .

5.

“Illa Cordura” é, con moito, o meu proxecto de maior envergadura e que máis tempo levou realizar, un proceso cheo de aprendizaxe e de madurez como futuro profesional do audiovisual pero tamén como persoa. A calidade que rematou mellor adestrada foi, sen dúbida, a paciencia, pero tamén aprendín a xestionar mellor a constancia e concentración nunha mesma tarefa.

Foi tamén un proceso coa súa parte negativa. Por unha banda, a saúde mental, afectada polo alto nivel de estrés e de frustración co que levo vivindo aproximadamente dende Febreiro, e por outra, as complicacións que tiven para manter saudables as relacións sociais e unha vida medianamente ordenada, inexistente durante os últimos meses do proceso.

6.

O proceso de realización do traballo foi unha absoluta cura de humildade. Non tiña moito coñecemento sobre animación e, grazas a “Illa Cordura”, son capaz de ver o mundo tras a animación con outros ollos, cun respecto inmenso polos profesionais que se dedican a ela. Doume conta, ao ver agora unha película de animación 3D, da cantidade de traballo que hai detrás de cada elemento. É unha lección que quedará comigo sempre e considero de gran valor.

7.

Por último, unha reflexión de esperanza. Hai ano e medio non sabía o que era Blender, e todo o relacionado coa animación 3D parecíame de complexidade inmensa, inalcanzable. Creo que “Illa Cordura” da un exemplo do accesible que é, en realidade, este mundo e do moito que pode chegar a facerse con paciencia e ganas. Gustaríame que “Illa Cordura” servise como futura fonte de inspiración e motivación para próximos alumnos da facultade, xa non só da materia de

animación, se non para todos eles, tratando de contrarrestar as mensaxes de desilusión e pesimismo que tanto vivimos os estudantes de arte.

En definitiva, “Illa Cordura” é un traballo único e irrepetible na miña vida que combina as miñas inquiredanzas artísticas cos coñecementos aprendidos durante a miña formación. Un salto de fe, un crebacabezas labiríntico, unha obra de artesanía, unha fonte de inspiración e motivación e a demostración de que, aínda que non o pareza, todo é posible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

Alianza editorial. (2011). Alianza editorial - Los mitos de Cthulhu.

Anderson, P. W. (Dirección). (1997). Event Horizon [Película].

Beane, A. (2012). 3D Animation Essentials. Tesis.

BibLus, E. d. (2021). Renderización: definición, tipos y técnicas de visualización.

Blackton, S. (Dirección). (1906). Humorous Phases of Funny Faces [Película].

Blender 3.5 Manual de Referencia — Blender Manual. (s.f.). Obtido de <https://docs.blender.org/manual/es/latest/>

Cansino, C. (2005). Cine de terror. Un poco de miedo, de historia y de sueños. Argentina: Tesis Universitaria.

Cantos, F. L. (2016). Tecnología audiovisual. Publicacions de la Universitat Jaume I.

Casas, L., & Ribas, M. (2012). Animación 3D. UOC.

Cheung, M. (2001). Entrevista, Cahiers du Cinéma, n 553. (J. M. Lalanne, Entrevistador)

Cortés, J. (2021). ¿Qué es y Cómo hacer un buen Rigging?

Dunlop, R. (2014). Production Pipeline Fundamentals for Film and Game. Focal Press.

García, J. Á. (2004). Faros de Galicia: historia y construcción de las señales luminosas en un Finisterre atlántico. Santiago de Compostela: Fundación Caixa Galicia.

Gómez, I. R. (2021). De cómo se debe adaptar a Lovecraft: «Las Montañas de la Locura», de Gou Tanabe. La Soga - Revista Cultural.

González, A. C. (2022). Los motores de renderizado más usados.

Gordon, S. (Dirección). (2001). Dagón, a secta do mal [Película].

Jeunet, J.-P. (Dirección). (1997). Alien: Resurrection [Película].

Leman, A. (Dirección). (2006). A chamada de Cthulhu [Película].

Lovecraft, H. P. (1926). A chamada de Cthulhu (The call of Cthulhu).

Lovecraft, H. P. (1927). El horror sobrenatural en la literatura (Supernatural Horror in Literature).

- Lovecraft, H. P. (1930). O que murmura na escuridade (The Whisperer in Darkness).
- Lovecraft, H. P. (1936). Nas montañas da loucura (At the mountains of madness).
- Miyazaki, H. (Dirección). (2008). Ponyo no acantilado [Película].
- Morato, A. J. (2020). ¿Por qué es Lovecraft un autor indispensable? (Prólogo). En H. P. Lovecraft, Ensayos literarios. España: Editorial Páginas de Espuma.
- Nippon News Network. (2008). Making of Ponyo - Studio Ghibli (English subtitles).
- Personal de Mayo Clinic. (2018). Trastorno de ansiedad. Mayo Clinic.
- Ros, J. D. (2014). La animación. Evolución histórica. UOC.
- Sadurní, J. M. (2022). Gustave Doré, la litografía hecha arte. National Geographic - Historia.
- Scott, R. (Dirección). (1979). Alien [Película].
- Selick, H. (Dirección). (2009). Coraline [Película].
- Tippett, P. (Dirección). (2021). Mad God [Película].
- Verbinski, G. (Dirección). (2006). Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto [Película].
- Welles, P., & Moore, S. (2005). The fundamentals of animation. Fairchild books.
- Whale, J. (Dirección). (1931). Frankenstein [Película].

FOTOGRAFÍAS

- fireurgunz. (2008, 13 agosto). Walt Disney's MultiPlane Camera (Filmed: Feb. 13, 1957) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw>
- Genki Marshall. (2021, 21 noviembre). Making of Ponyo - Studio Ghibli (English subtitles) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0ZwpDJIRKnY>
- Gustave Doré (1866). *The Ship Fled the Storm* [litografía], The rime of the ancient mariner (poemario)
- Gustave Doré. Idylls of the king 11 [litografía], Idylls of the king (serie de ilustraciones)
- Gustave Doré. Creation of fish and birds [litografía], Paradise lost

Insider. (2019, 8 julio). How Pixar's 'Toy Story 4' Was Animated | Movies Insider [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fT_LdcWFHkA

Kojima Productions (2019). Death Stranding [videoxogo] <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-death-stranding-juego-hideo-kojima-ps4-pc-517957>

LAIKA Studios. (2021, 31 agosto). Puppet Featurette - Coraline | LAIKA Studios [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LjpZatodaKA>

Netflix (2021). Arcane [serie de TV]. <https://areajugones.sport.es/series/arcane-league-of-legends/>

Shoggothsean. (2010, 4 noviembre). *The Call of Cthulhu - Official Trailer* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3bWwZ5o-7r0>

Speed Paint Lost Explorers by TentaclesandTeeth on DeviantArt. (2016, 9 febrero). DeviantArt. <https://www.deviantart.com/tentaclesandteeth/art/Speed-Paint-Lost-Explorers-589678531>

The Third Call by QuanticDementia on DeviantArt. (2018, 23 septiembre). DeviantArt. <https://www.deviantart.com/quanticdementia/art/The-Third-Call-765200948>

To never be seen again, Jorge Jacinto. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/art-work/kNqOz>

UE4 - H.P Lovecraft Doodles, Vladimir Somov. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/art-work/283x4a>

ANEXOS

ANEXO 1

GUIÓN V.1.

ILLA CORDURA
V.1.0.

Mario Fernández Filloy

1. EXT. ILLA - NOITE

Ceo cheo de estrelas.

TEXTO: "Vivimos nunha plácida illa de ignorancia en medio dos negros mares da infinidade, e non fomos concibidos para viaxar moi lonxe. H.P. Lovecraft".

As estrelas están reflexadas no mar. Descubrimos unha pequena illa e nela, un faro. No ceo, agora si, as estrelas.

FAREIRO (V.O.)

Hai xa tres días que quedei só.
Mañá veñen os suministros, pero o
Manoel non puido agardar á embar-
cación. Tiña unha frebe como pou-
cas eu vin e a humidade do faro
non o facía se non ir a peor.

A estrela máis brillante convértese na lámpada do faro, que
está lonxe. Lonxe deste hai unha pequena barca con alguén
nela.

FAREIRO (V.O. CONT')

O traballo de torreiro non é pra
homes débis. Marchou na barca só,
ía con medo. E con medo quedei eu
tamén, polo Manoel que con moita
frebe se foi co mar algo picado, e
por min, que no medio do mar que-
dei sen máis compañía ca das es-
trelas.

Baixo as estrelas está o faro rodeado por un pouco de né-
boa, agora máis preto. A luz do faro atravesaa. O faro está
pegado a unha pequena casa, ambos sobre unha pequena illa,
rodeada de mar ata o horizonte.

FAREIRO (V.O. CONT')

E moito eu mirei pra elas estes
tres días, que pareceron a semana
enteira. Non tardei en falarlles,
en convertelas nas miñas compañei-
ras e confidentes. E en imaxinar
os horrores que quizais se ocolten
nelas; pois se hai no abismo do
mar, que é irmán da terra, arre-
pantes e terríbeis bestas, que
non haberá na profunda escuridade
do espazo?

Unha sombra pasa por diante da luz do faro.

FAREIRO (V.O. CONT')
Eu prefiro continuar vivindo na
plácida illa de ignorancia.

Nun amplo cenital do faro, da illa e do mar, no mar reflé-
xanse as estrelas.

FAREIRO (V.O. CONT')
O inmenso mar de estrelas é fer-
moso cando está lonxe.

TEXTO: "ILLA CORDURA"

2. INT. FARO - NOITE

O interior do faro está escuro, unicamente iluminado pola
luz da lúa que entra pola fiestra e polo candil que leva o
FAREIRO. O fareiro baixa as escaleiras de caracol.

Comeza a chover. O son da chuvia é forte dentro do faro, o
ruído do vento tamén. As pegadas do fareiro baixando as es-
caleiras producen eco. A luz dun lóstrego ilumina abrupta-
mente. Escóitase o raio pouco despois.

3. INT. HABITACIÓN - NOITE

A habitación está en penumbra. Continúa a ouvirse a chuvia
xunto aos raios. Hai pouco espazo e este está case baleiro,
con poucos obxectos vellos. Hai elementos relixiosos. A im-
presión é de que estamos aproximadamente cen ou máis anos
no pasado. A casa non é acolledora. O son do vento é cada
vez máis forte.

O fareiro fuma unha pipa. Vémolos de preto. Luce unha fron-
dosa e descoidada barba branca e leva unha boina vella pola
que sobresaen marañas de pelo branco. Aparenta sobre cin-
cuenta anos.

O vento sopra máis forte. Cae outro raio. Esta vez o lós-
trego aparece ao mesmo momento iluminando a cara sorpren-
dida do fareiro. Soa o ruído dunha árbore rompendo e ca-
endo.

4. EXT. ILLA - NOITE

O mar está embravecido. A chuvia cae torrencialmente.

FAREIRO (V.O.)
É curioso que a luz dos navegan-
tes, a súa guía na escuridade,
sexa un home con medo á noite no
mar.

Ay, Manoel, ogallá veñas mañá no
barco.

Unha árbore está tirada no chan, rotas as súas raíces.

O fareiro sae, observa a árbore caída e fíxase nun brillo
que ven dunha roca. Un cristal reflexa a luz da lúa. É unha
botella con algo dentro: un papel enrolado.

5. INT. HABITACIÓN - NOITE

O ruído da tormenta é cada vez maior dentro da casa. O
vento consegue entrar por pequenos ocos e a lámpada balan-
céase a causa deste. A botella está apoiada na mesa, ba-
leira.

FAREIRO (V.O.)

Hoxe topei unha carta. Non me con-
sidero inxenuo, nin me creo os
contos todos, pero nesa carta hai
algo.

Dende a mesa, onde o fareiro lee a carta, apertámonos a
unha das fiestras. Fóra está escuro. Non se ve nada máis
que o pequeno brillo das estrelas. Un lóstrego fai entrever
unha xigantesca figura sobre o océano.

A fiestra convértese nunha pantalla que amosa o fondo do
océano, no que nos internamos.

NARRADOR (V.O.)

Escribo esta carta esperando ser-
virle de ayuda a quien la lea.
Trataré de ser conciso.

6. EXT. OCÉANO - ATARDECER

O océano está violento. Hai néboa. As ondas son altas.

NARRADOR (V.O.)

Hace casi tres meses me embarqué
como navegante en la fragata espa-
ñola Fortuna, que ahora mismo se
haya bajo el fondo del mar a una
distancia aproximada de 90 millas
al noroeste de Azores. Nuestra
tripulación fue asaltada por un
galeón de corsarios ingleses hace
seis semanas y tan solo a mí, por
mi condición de navegante, me
dejaron con vida.

Detrás dunha gran densa capa de néboa hai un galeón.

NARRADOR (V.O. CONT')

Desde ese día comencé a formar parte de la tripulación del Enriqueta. Al yo desconocer la lengua inglesa me comunicaba únicamente con el contramaestre de la nave, que hablaba perfectamente el español y otras lenguas europeas. Fue él, días después, considerando poder confiar en mí, el que me destinó al estudio de numerosos mapas y cartas náuticas con el fin de corroborar que el rumbo del navío era correcto.

7. EXT. OCÉANO - NOCHE

O NAVEGANTE mira un mapa (ou mira ao infinito).

NARRADOR (V.O. CONT')

Con el transcurrir de los días descubrí que el punto dibujado en el mapa al que nos dirigíamos era una presunta isla de hielo cuya existencia no estaba ni mucho menos asegurada.

Cenital amplo do galeón.

NARRADOR (V.O. CONT')

Hallaréis comprensible que mi actitud optimista y comprometida con el propósito y fin de nuestra travesía no fuera sino fingida, pues mis esperanzas en tal improbable hallazgo eran mínimas.

8. EXT. ICEBERGS - DÍA

A certa distancia do galeón hai uns icebergs.

NARRADOR (V.O. CONT')

Más de una semana después de haber pasado Islandia y creyéndonos perdidos, hayamos el lugar. En un primer momento me embargó tal asombro que fui absolutamente contagiado por la euforia que mis secuestradores manifestaban.

O galeón entra nun canal entre icebergs. Unha lixeira néboa verde cubre todo.

NARRADOR (V.O. CONT')

Aproximadamente unha hora después de haberse internado el navío entre los icebergs, algunos miembros de la tripulación comenzamos a sentirnos algo mareados. No tardamos en encontrar la primera señal de que estábamos en el lugar indicado: la entrada a una gran caverna señalada por numerosas construcciones aparentemente humanas. Fui obligado por los ingleses a entrar solo.

O navegante está nun dos icebergs, fronte a entrada a unha caverna. Semiocultas polo xeo, hai estruturas manufacturadas con incomprensibles formas.

NARRADOR (V.O. CONT')

Lo que recuerdo a partir de ese momento son breves e inconexos fragmentos de auténtica pesadilla.

9. INT. CAVERNA - DÍA

A caverna está escura, hai un fino raio de luz atravesándoa transversalmente. O navegante entra nese raio de luz. Ten os ollos completamente brancos.

NARRADOR (V.O. CONT')

Poco después de entrar sentí un pesado adormilamiento y en segundos estaba completamente hipnotizado, adentrándome en la caverna arrastrado por una fuerza ajena a mi entendimiento.

En contraplano, a caverna é xigantesca e está iluminada por diversos raios de luz que parecen colarse por numerosos ocos. Hai bloques moi grandes que simulan escalóns. Nun dos grandes icebergs advírtese aparentemente conxelado dentro un gran tentáculo. O navegante segue a ter os ollos brancos.

ENCADEADO

10. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro ten os ollos brancos. Non dirixe a mirada cara á

carta, se non cara unha fiestra que da ao mar.

A cámara atravesa a fiestra.

11. EXT. ILLA - NOITE

O fareiro aparece camiñando en dirección ao mar. Ao chegar á última rocha, ao borde do precipicio, párase. A lúa está xigantesca.

12. INT. LUGAR MISTERIOSO - ?

O navegante está de costas. Está nunha sala conformada por elementos estraños e antinaturais. Diante del, tentáculos monstruosos xorden da nada, formando unha espiral hipnótica.

13. EXT. ILLA - NOITE

Na mesma posición, de costas, se atopa o fareiro fronte á mesma espiral de tentáculos.

14. INT. LUGAR MISTERIOSO - ?

O navegante da un paso cara adiante, cara a espiral.

15. EXT. ILLA - NOITE

O fareiro levanta un pé, con intención de dar un paso en falso, sobre a nada máis aló do precipicio. Antes de caer, un lóstrego ilumina a illa e o ruído do raio esperta ao fareiro da hipnose. A cor regresa aos seus ollos, o fareiro apártase do borde da rocha e cae ao chan.

A cámara afástase, deixando atrás ao fareiro e a illa.

FAREIRO (V.O.)

A carta algo ten. Un meigallo que non son quen de explicar. O mar faloume, murmuroume dentro da cabeza. Queríame con el.

16. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro está metido na cama.

FAREIRO (V.O. CONT')

Non teño vontade algunha por remata'la carta, mais imaxino o que nela pode contarse: o mesmo que o mar me murmurou. O pesadelo das estrelas. Está espertando. Xa ven.

17. EXT. ILLA - NOITE

Aumenta a frecuencia dos lóstregos. A luz da lúa xa non ilumina tanto o faro, pois está oculta polas nubes. A illa está practicamente na completa escuridade excepto nos intervalos en que caen os raios. Pouco máis que a propia luz do faro é facilmente visible.

Vanse formando ondas xigantescas. Escóitase un moi forte vento. Unha onda faise máis grande ca o alto do faro. Escuridade. A luz da lúa regresa. A onda non é unha onda. É un abismal tentáculo cuxo extremo é o que está fora da auga.

NAVEGANTE (V.O.)

Al regresar del sonambulismo inducido supe que algo había penetrado en mi mente

Pouco a pouco, ese tentáculo vai envolvendo o faro, enrolándose nel.

18. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro esperta asustado. A cámara acércase a el cun efecto vértigo. Un lóstrego intercala un fugaz reflexo do navegante volvendo en si, coa cabeza na mesma posición e lugar ca do fareiro.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Alguien o algo había penetrado en ella para dejar las semillas de una nueva conciencia, había despertado en mí un conocimiento al que nunca había tenido acceso.

A cámara continúa avanzando e inténase nun ollo do fareiro. Dentro está o mar.

19. EXT. MAR - NOITE

O mar está en calma. Flashes do barco do navegante intercálanse co mar. E do lugar misterioso.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Sabía donde estaba: en un templo y guarida, donde seres primitivos y monstruosos, hace eones realizaban inconcebibles rituales. Ahora descansan congelados esperando el resurgir de su dios, aquel al que

iban dirigidas todas sus abominables ceremonias, una titánica deidad venida de las estrellas que ha estado durmiendo desde el primer anochecer de nuestro mundo. Siento su llamada. Está despertando.

Ao lonxe, no horizonte, unha sombra se move. Xorde un son grave, profundo e estraño.

20. INT. BARCO - ATARDECER

O navegante está nun camarote, escribindo.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

No soy capaz de soportar la ardiente y despiadada tortura de la presciencia, el perpetuo sueño lúcido del oscuro porvenir. Para mí el sufrimiento se ha terminado.

21. EXT. ILLA - NOITE

A través dunha fiestra da casa do faro, vese ao fareiro sentado na cama, cos cónbados apoiados nos xeonllos e a cabeza apoiada nas mans.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Estas son mis últimas palabras, que escribo desde un solitario Enriqueta, pues la niebla verde se ha llevado todas las vidas que dejé atrás al internarme en la caverna helada. Lanzaré este mensaje al mar y yo iré con el. Espero que al menos el mensaje, como testigo de mi existencia y mi cordura, sobreviva.

Un eco dissolve as últimas palabras do navegante, á vez que se dissolve a imaxe.

A NEGRO

22. EXT. FARO - DÍA

Manuel chega no barco de suministros á illa. A tormenta rematou, o ceo está despechado e fai algo de sol.

Camiña ata o faro. Entra no faro. O fareiro está colgado do pescozo por unha corda.

A NEGRO

ANEXO 2

GUIÓN V.2.5. (V. FINAL)

ILLA CORDURA
V.2.5

Mario Fernández Filloy

1. EXT. MAR - NOITE

Ceo cheo de estrelas.

TEXTO: "Vivimos nunha plácida illa de ignorancia entre os negros mares da infinidade e non fomos concibidos para via-xar moi lonxe. H.P. Lovecraft".

As estrelas comezan a moverse. Son as ondas do mar. As estrelas están reflexadas nel. Ao lonxe hai unha pequena illa e nela, un faro e unha casa pegada a este. No ceo, agora si, as estrelas.

FAREIRO (V.O.)

Hai xa tres días que quedei só.
Mañá veñen os suministros, pero o
Manoel non puido agardar á embar-
cación. Tiña unha frebe como pou-
cas eu vin e a humidade do faro
non o facía se non ir a peor.

A illa é pequena e a súa superficie está baleira agás polo faro e pola casa. A illa está rodeada de escuridade ata o horizonte. Hai néboa. A luz do faro atrávesaa.

2. EXT. MAR - NOITE

Unha noite tormentosa. Chove. Caen multitude de lóstregos e os troncos escóitanse preto. A illa está ao lonxe. Nunha barca, escapando da illa está MANOEL, agachado, tentando cubrirse da choiva.

FAREIRO (V.O. CONT')

O traballo de torreiro non é pra homes débis. Marchou na barca só, ía con medo. E con medo quedei eu tamén, polo Manoel que con moita frebe se foi co mar algo picado, e por min, que no medio do mar quedei sen máis compañía ca das estrelas.

3. EXT. MAR - NOITE

Milleiros de estrelas brillan intensamente.

FAREIRO (V.O. CONT')

E moito eu mirei pra elas estes tres días, que pareceron a semana enteira. Non tardei en falarlles,

en convertelas nas miñas compañeiras e confidentes, e en imaxinar os horrores que quizais se oculten nelas; pois se hai no abismo do mar, que é irmán da terra, arrepiantes e terríbeis bestas, que non haberá na profunda escuridade do espazo?

O mar reflicte as estrelas coma un espello. O horizonte, dividindo ceo e mar, é o borde do espello. A luz máis intensa é a da lámpada do faro. Estamos cada vez máis preto desta, ata entrar nela, onde todo é luz.

FAREIRO (V.O. CONT')
Eu prefiro continuar vivindo na plácida illa de ignorancia.

Nun amplo cenital do faro, da illa e do mar, no mar refléxanse as estrelas.

FAREIRO (V.O. CONT')
O inmenso mar de estrelas é fermoso cando está lonxe.

TEXTO: "ILLA CORDURA"

4. INT. HABITACIÓN - NOITE

5. EXT. ILLA - NOITE

HABITACIÓN

A habitación está en penumbra. Hai pouco espazo e este está case baleiro, con poucos obxectos vellos. Hai elementos relixiosos. A impresión é de que estamos aproximadamente cen ou máis anos no pasado. A habitación non é acolledora. O son do vento é cada vez máis forte.

ILLA

O FAREIRO está de costas, mirando as estrelas.

HABITACIÓN

Seguimos explorando a habitación. Hai unha cama pequena de ferros e un escritorio.

ILLA

Vemos ao fareiro de preto. Luce unha frondosa e descoidada

barba branca e leva unha boina vella pola que sobresaen marañas de pelo branco. Aparenta cerca de sesenta anos.

FAREIRO (V.O.)

É curioso que a luz dos navegantes, a súa guía na escuridade, sexa un home con medo á noite no mar.

Ai, Manoel, oxalá veñas mañá no barco.

Dáse a volta e comeza a camiñar cara a casa. Mira de esguello, sorprendido, cara as rochas.

Nas rochas hai algo que reflexa a luz da lúa. Emite un brillo intenso.

O reflexo impacta na cara do fareiro. Moléstalle e aparta lixeiramente a cara.

O obxecto que reflexa a luz é unha botella de cristal.

Comeza a chover. Chega a tormenta. Soa un trono.

6. INT. HABITACIÓN - NOITE

O ruído da tormenta é cada vez maior dentro da casa. Escóitase o vento, que consegue entrar por pequenos ocos. A botella está apoiada na mesa, baleira.

FAREIRO (V.O.)

Hoxe topei unha carta. Non me considero inxenuo, nin me creo os contos todos, pero nesa carta hai algo. Algo que alimenta o medo. Algo que consume a mente. Algo inexplicable.

O fareiro está lendo a carta. Ao fondo, a través dunha fiestra un lóstrego aparece. O trono é o máis forte ata o momento.

Nunha das paredes hai un cadro. É un mapa antigo das illas Azores. Lentamente a cámara se achega a este.

NAVEGANTE (V.O.)

Escribo esta carta esperando servirle de ayuda a quien la lea. Trataré de ser conciso.

No mapa hai un símbolo dun barco afundindo.

DISOLUCIÓN A:

7. EXT. OCÉANO - ATARDECER

O océano está levemente axitado. Hai néboa escura e densa.

NAVEGANTE (V.O.)

Hace casi tres meses me embarqué como navegante en la fragata española Fortuna, que ahora mismo se haya bajo el fondo del mar a una distancia aproximada de 90 millas al noroeste de Azores. Nuestra tripulación fue asaltada por un galeón de corsarios ingleses hace seis semanas y tan solo a mí, por mi condición de navegante, me dejaron con vida.

Detrás dunha gran densa capa de néboa hai un galeón. O ceo fai una elipse. Faise de noite e aparecen as estrelas.

8. EXT. OCÉANO - NOITE

É lúa chea. A néboa densa continúa. No camarote do barco hai luces.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Desde ese día comencé a formar parte de la tripulación del anteriormente llamado Enriqueta.

Na popa do galeón pode lerse "ENRIQUETA". O NAVEGANTE (30, pelo curto, bigote, perilla e barba curta, desaliñado e descalzo) está sentado na cuberta do galeón. Está coa mirada baixa, coma esperando algo. A súa mirada é de tristeza e melancolía.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Al yo desconocer la lengua inglesa me comunicaba únicamente con el contramaestre de la nave, un hombre culto avezado en numerosas lenguas europeas que pronto me puso a trajinar cajas y artilugios de un lado para otro, hasta que hubo comprobado de buena manera mi lealtad (que no era en realidad sino mi conformismo con no ser arrojado al mar) y me destinó al estudio de numerosos mapas y cartas náuticas con el fin de corroborar que el rumbo del navío era correcto.

O ceo cambia entre noite e día varias veces, dunha forma rápida. O barco está rodeado de mar ata o horizonte. No ceo aparecen fragmentos dun mapa do ártico.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Con el transcurrir de los días descubrí que el punto dibujado en el mapa al que nos dirigíamos era una presunta isla de hielo cuya existencia no estaba ni mucho menos asegurada.

O NAVEGANTE mira ese mesmo mapa. Neste hai debuxada unha cruz.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Hallaréis comprensible que mi actitud optimista y comprometida con el propósito y fin de nuestra travesía no fuera sino fingida, pues mis esperanzas en tal improbable hallazgo eran mínimas.

DISOLUCIÓN A:

9. EXT. ICEBERGS - DÍA

A certa distancia do galeón hai uns icebergs. No ceo, unha aurora.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Más de una semana después de haber pasado Islandia y creyéndonos perdidos, hayamos el lugar. En un primer momento me embargó tal asombro que fui absolutamente contagiado por la euforia que mis secuestradores manifestaban.

O galeón entra nun canal entre icebergs. Unha lixeira néboa verde cubre todo. Faise de noite.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Aproximadamente unha hora después de haberse internado el navío entre los icebergs, algunos miembros de la tripulación comenzamos a sentirnos algo mareados. No tardamos en encontrar la primera señal de que estábamos en el lugar indicado: la entrada a una gran ca-

verna señalada por numerosas construcciones aparentemente humanas. Fui obligado por los ingleses a entrar solo.

O navegante está nun dos icebergs, xigantesco, fronte a entrada a unha caverna. Semiocultas polo xeo, hai estruturas manufacturadas con incomprensibles formas.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Lo que recuerdo a partir de ese momento son breves e inconexos fragmentos de auténtica pesadilla.

10. INT. CAVERNA - DÍA

Escuridade total. Algúns raios de luz aparecen e iluminan partes da cara do navegante. Ten os ollos en branco.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Poco después de entrar sentí un pesado adormilamiento y en segundos estaba completamente hipnotizado, adentrándome arrastrado por una fuerza ajena a mi entendimiento en las profundidades de lo que parecía un ancestral y abismal umbral de los infiernos. Entre extrañas y horrorosas pesadillas, perdí la conciencia.

En contraplano, a caverna é xigantesca e está iluminada por diversos raios de luz que se coan por numerosos ocos. Nun dos grandes icebergs advírtese aparentemente conxelado un gran tentáculo estraño. O navegante segue a ter os ollos brancos.

No oco máis grande de todos, que emite unha forte e hipnótica luz azul, hai todo un universo: unha escuridade infinita chea de nebulosas de cores. Algunhas desas nebulosas teñen cores cálidas. Ao fondo, unha vermella (vemos a cor vermella por primeira vez), á que nos achegamos con velocidade.

Dentro da nebulosa vermella hai un túnel con estraños elementos formando espirais. Hai luces e espellos e un ser tentacular grimoso de cor tamén vermella. Todo é incomprensible e non hai nada ben definido. Ao final, un foco de luz entre a escuridade. A cámara párase neste e, de súpeto, volve cara atrás a maior velocidade, recorrendo de forma inversa tanto o túnel como o espazo de nebulosas.

Esta vez, ao regresar do universo, en vez de saír polo oco da caverna, saímos por un dos ollos do navegante.

ENCADEADO

11. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro ten os ollos brancos. Non dirixe a mirada cara á carta, se non cara unha fiestra que da ao mar.

A cámara atravesa a fiestra.

12. EXT. ILLA - NOITE

13. INT. LUGAR MISTERIOSO - ?

ILLA

O fareiro aparece camiñando en dirección ao mar. Ao chegar á última rocha, ao borde do precipicio, párase. A lúa está xigantesca.

LUGAR MISTERIOSO

O navegante está de costas. Está nunha sala conformada por elementos estraños e antinaturais. Diante del, tentáculos monstruosos xorden da nada, formando unha espiral hipnótica. No centro da espiral, unha luz como a do pesadelo.

ILLA

Na mesma posición, de costas, se atopa o fareiro fronte á mesma espiral de tentáculos. A luz do centro é a lúa.

LUGAR MISTERIOSO

O navegante da un paso cara adiante, cara a espiral.

ILLA

En paralelo ao navegante, o fareiro levanta un pé, con intención de dar un paso en falso, sobre a nada máis aló do precipicio. Antes de caer, un lóstrego ilumina a illa e o ruído do raio esperta ao fareiro da hipnose. A cor regresa aos seus ollos, o fareiro apártase do borde da rocha e cae ao chan.

A cámara afástase, deixando atrás ao fareiro e á illa.

FAREIRO (V.O.)

(voz nerviosa, tateando)

Esta carta maldita ten un meigallo
que non son quen de explicar. O

mar --- non sei se estou soñando
pero --- o mar faloume. Murmu-
roume. Dentro da cabeza. Chamá-
bame. Queríame con el. No fondo.
No fondo do mar.

14. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro está deitado na cama.

FAREIRO (V.O. CONT')
(algo máis calmado)
Non teño vontade algunha por re-
mata'la carta, mais imaxino o que
nela pode contarse: o mesmo que o
mar me murmurou. O pesadelo das
estrelas. Está espertando. Xa ven.

15. EXT. ILLA - NOITE

Aumenta a frecuencia dos lóstregos. A luz da lúa xa non ilumina tanto o faro, pois está oculta polas nubes. A illa está practicamente na completa escuridade excepto nos intres en que caen os raios. Pouco máis que a propia luz do faro é facilmente visible.

Vanse formando ondas xigantescas. A imaxe é cada vez máis irreal: a luz máis contrastada, pérdese a tridimensionalidade, as figuras perden detalle, coma se fosen simples debuxos. Escóitase un moi forte vento. Unha onda faise máis grande ca o alto do faro. Escuridade. A luz da lúa regresa. A onda non é unha onda. É un abismal tentáculo cuxo extremo é o que está fora da auga.

NAVEGANTE (V.O.)
Al regresar del sonambulismo indu-
cido supe que algo había penetrado
en mi mente

Pouco a pouco, ese tentáculo vai envolvendo o faro, enro-
lándose nel. O ambiente sonoro é molesto, forte, ruidoso. O
tentáculo arranca o faro da illa.

16. INT. HABITACIÓN - NOITE

O fareiro esperta asustado. A cámara acércase a el cun efecto vértigo. Un lóstrego intercala un fugaz reflexo do navegante volvendo en si, coa cabeza na mesma posición e lugar ca do fareiro.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Alguien o algo había penetrado en ella para dejar las semillas de una nueva conciencia, había despertado en mí un conocimiento al que nunca había tenido acceso.

A cámara continúa avanzando e inténase nun ollo do fareiro. Dentro está o mar.

17. EXT. MAR - NOITE

O mar está en calma. Flashes do barco do navegante intercálanse co mar. E do lugar misterioso.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Sabía donde estaba: en un templo y guarida, donde seres primitivos y monstruosos, hace eones realizaban inconcebibles rituales. Ahora descansan congelados esperando el resurgir de su dios, una titánica deidad venida de las estrellas que ha estado durmiendo bajo el mar desde el primer anochecer de nuestro mundo. Siento su llamada. Está despertando.

Ao lonxe, no horizonte, móvese unha sombr. Xorde un son grave, profundo e estraño.

Unha néboa verde cobre todo. Dentro dela, o Enriqueta.

18. INT. BARCO - ATARDECER

O navegante está nun camarote, escribindo.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

No soy capaz de soportar la ardiente y despiadada tortura de la presciencia, el perpetuo sueño lúcido del oscuro porvenir.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Para mí, el sufrimiento ha terminado.

19. EXT. ILLA - NOITE

A través dunha fiestra da casa do faro, vese ao fareiro

sentado na cama, cos cóbados apoiados nos xeonllos e a cabeza apoiada nas mans.

NAVEGANTE (V.O. CONT')

Estas son mis últimas palabras, que escribo desde un solitario Enriqueta, pues la niebla verde se ha llevado todas las vidas que dejé atrás al internarme en la caverna helada. Lanzaré este mensaje al mar y yo iré con el. Espero que al menos el mensaje, como testigo de mi existencia y mi cordura, sobreviva.

FAREIRO (V.O. CONT')

(voz superposta á do navegante)
Estas son as miñas últimas palabras.

Un eco dissolve as últimas palabras do navegante, á vez que se dissolve a imaxe.

A NEGRO

20. EXT. FARO - DÍA

Manuel chega no barco de suministros á illa. A tormenta rematou, o ceo está despexado e fai algo de sol.

Camiña ata o faro. O fareiro está colgado do pescozo por unha corda.

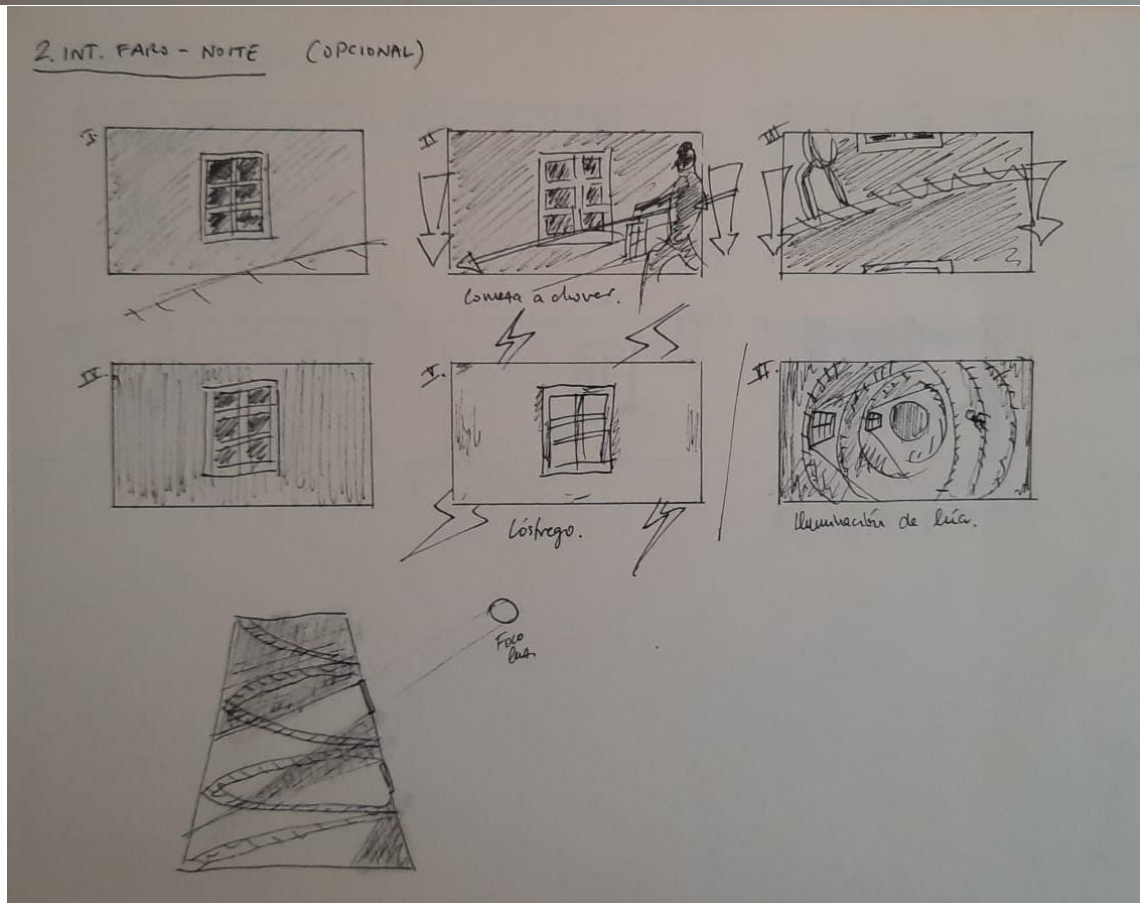
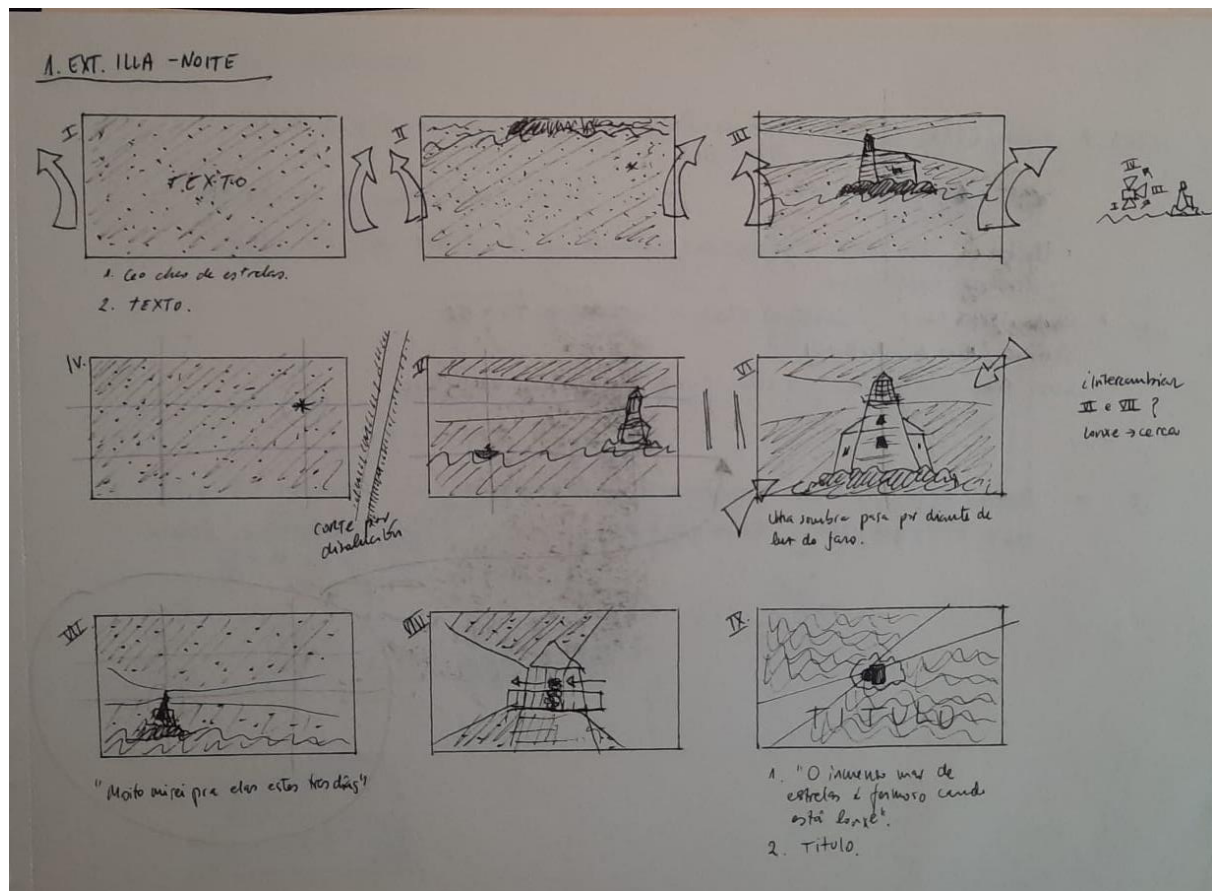
A NEGRO

FIN

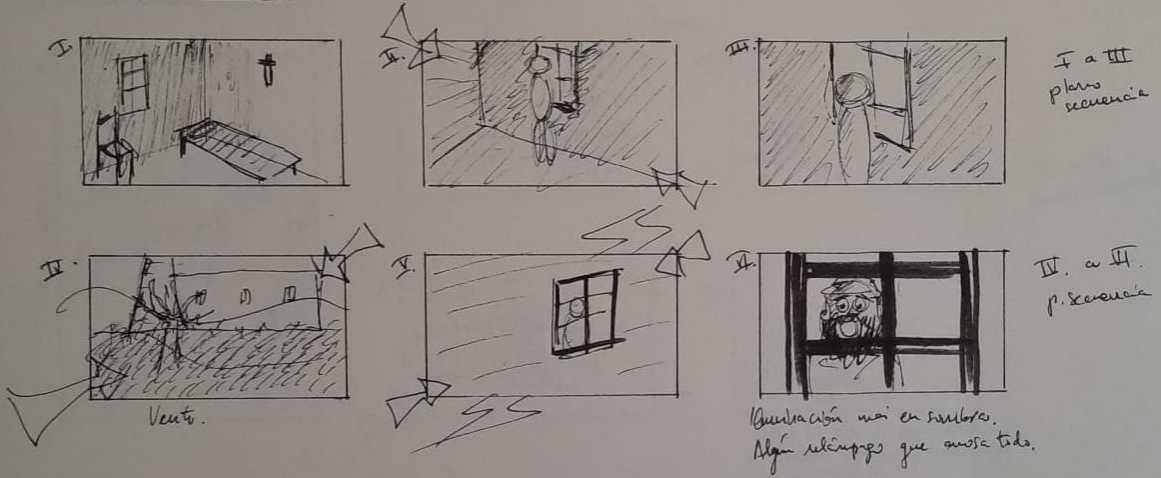
ANEXO 3

STORYBOARDS

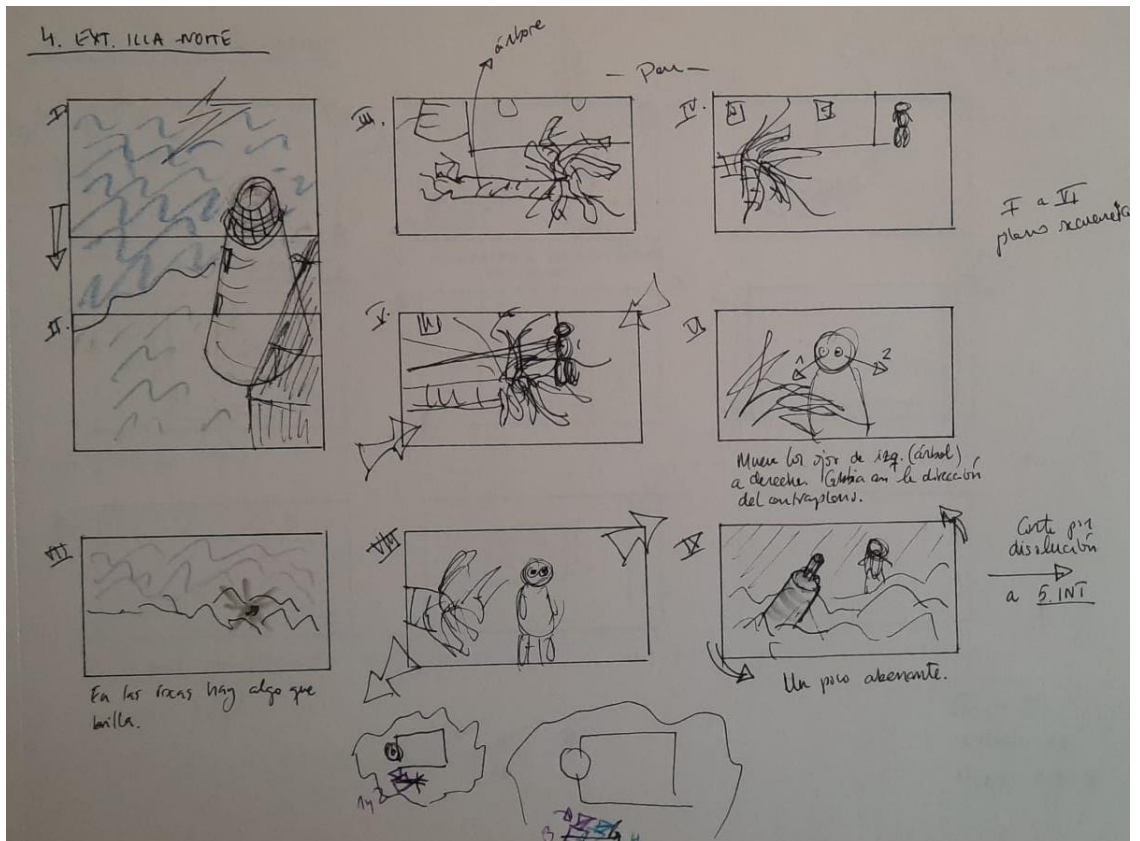
PRIMEIRO STORYBOARD

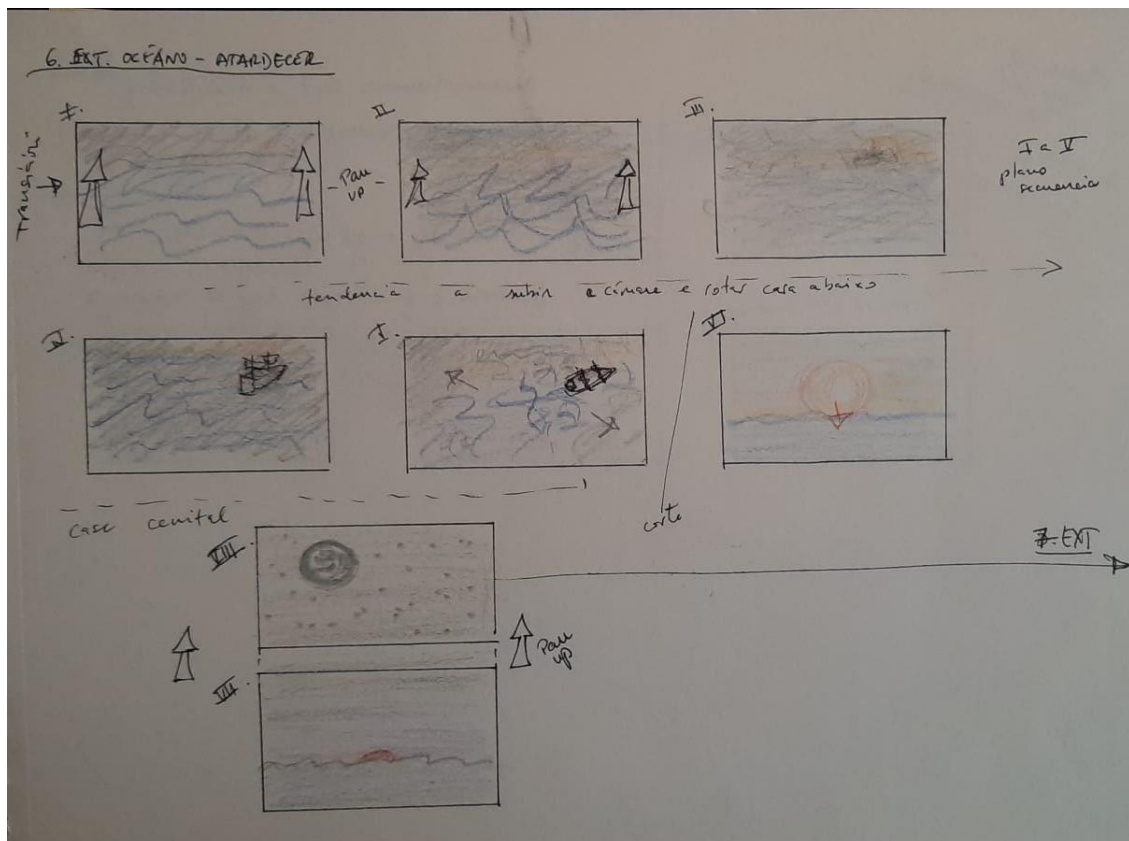
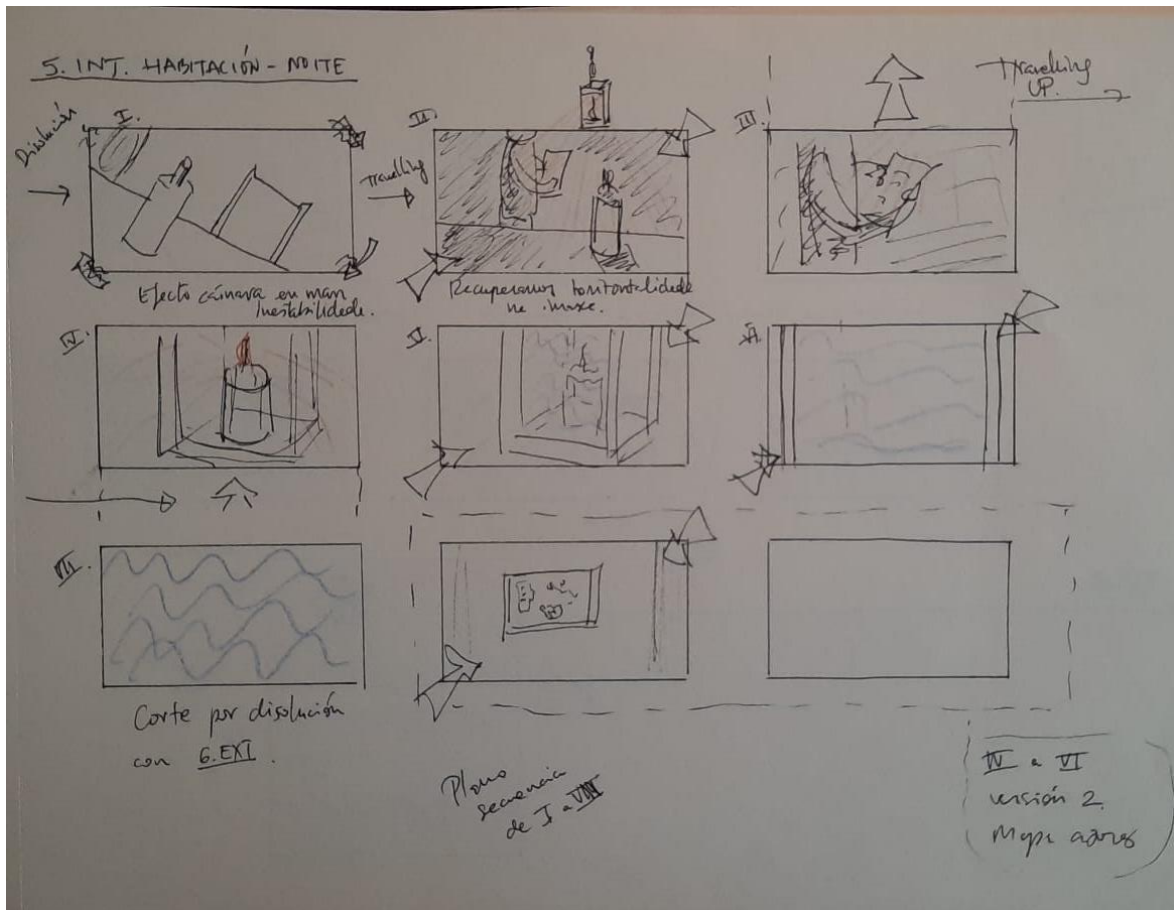


3. INT. HABITACIÓN - NOITE

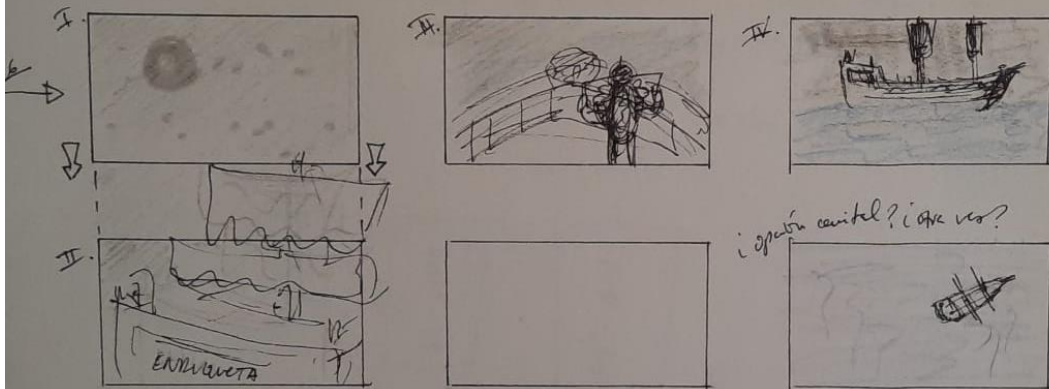


4. EXT. ILHA - NOITE





7. EXT. OCEANO - NOCHE



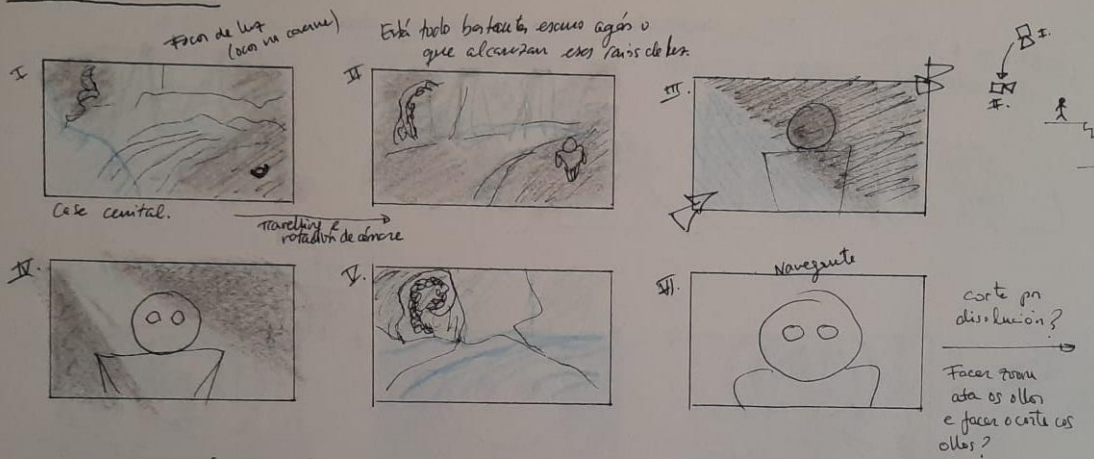
8. EXT. ICEBERGS - DIA

Néboa verde humedando todo, como querendo "atrapar ao barco".

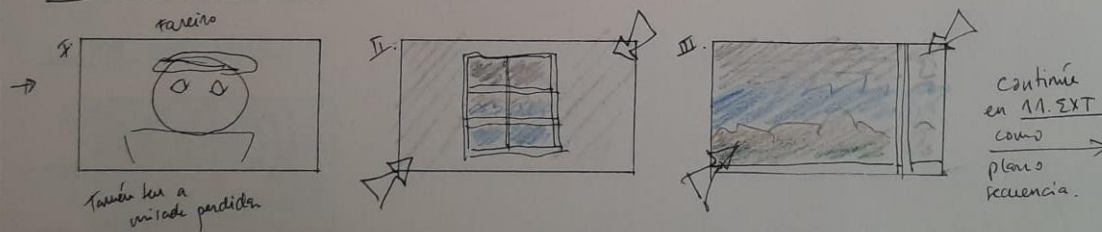


I - Camêra I
X - Camêra B

9. INT. CAVERNA - DIA



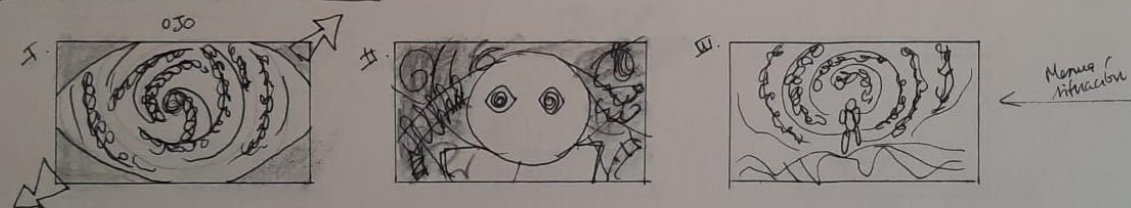
10. INT. HABITAÇÃO - NOTITE



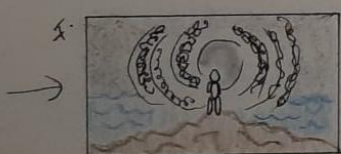
11. EXT. ILHA - NOTITE

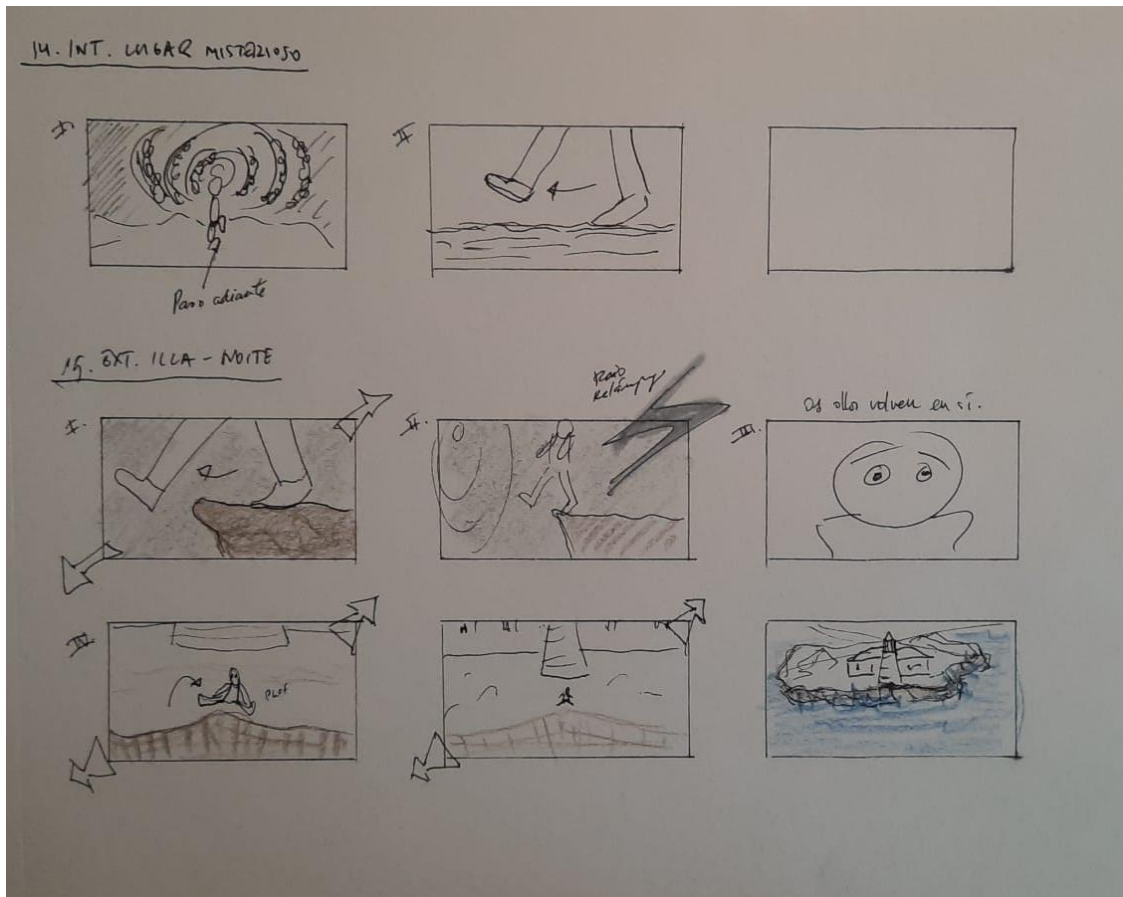


12. INT. LUGAR MISTERIOSO. CAVERNA



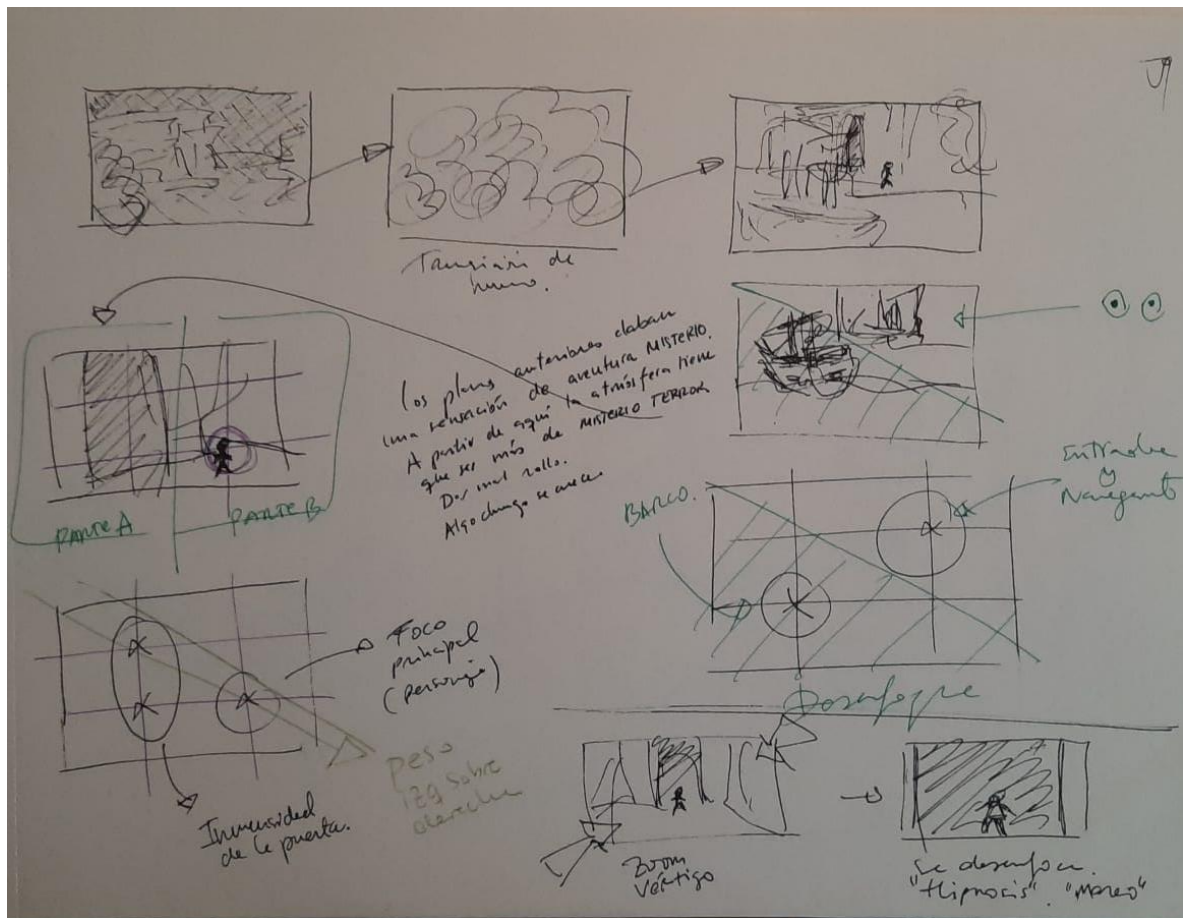
13. EXT. ILHA - NOTITE



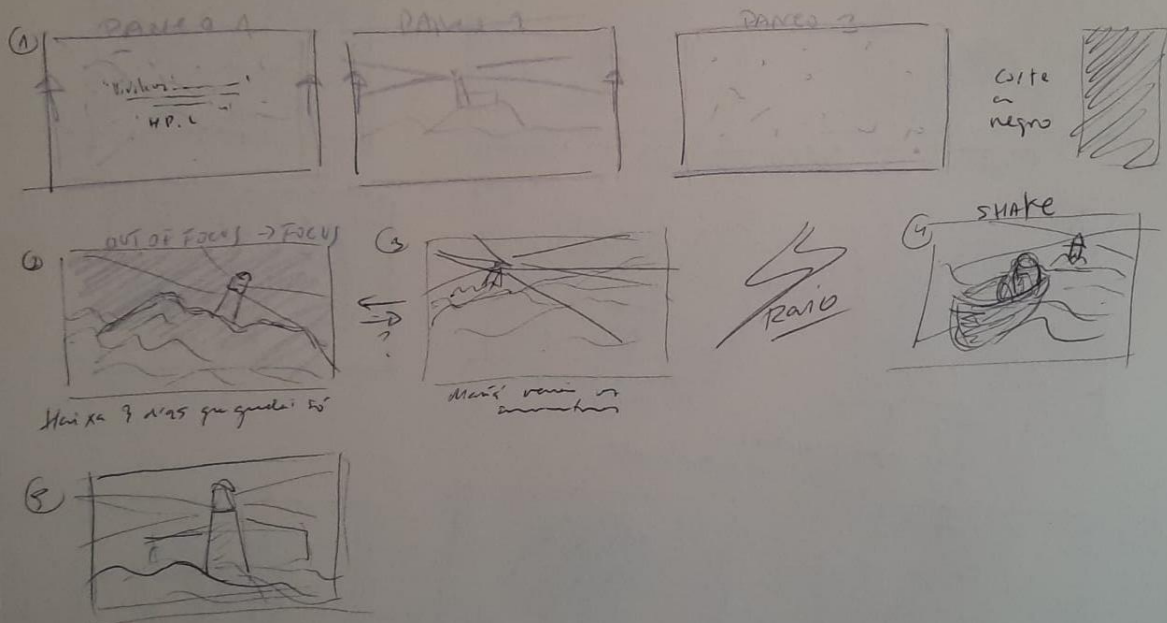


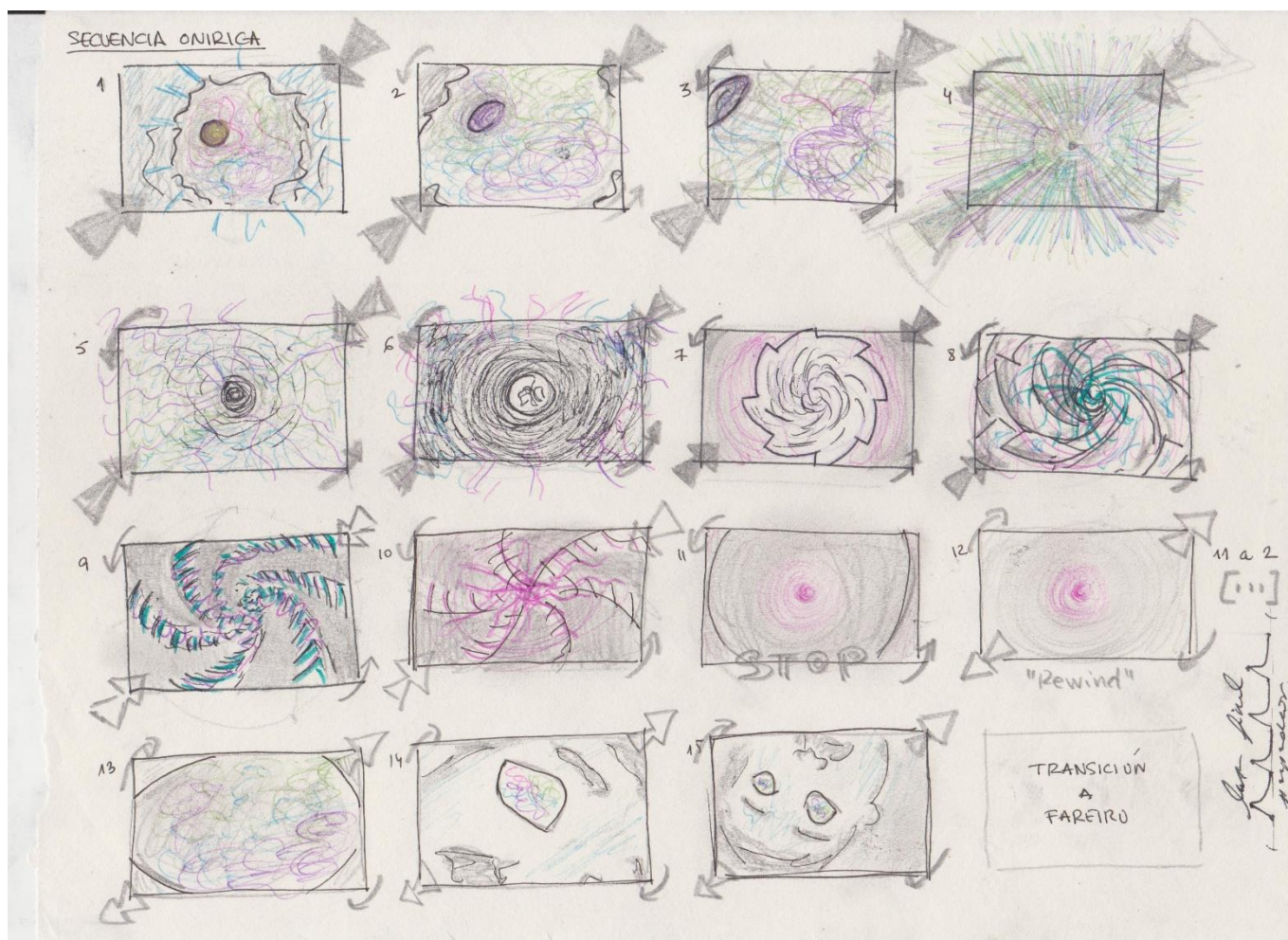
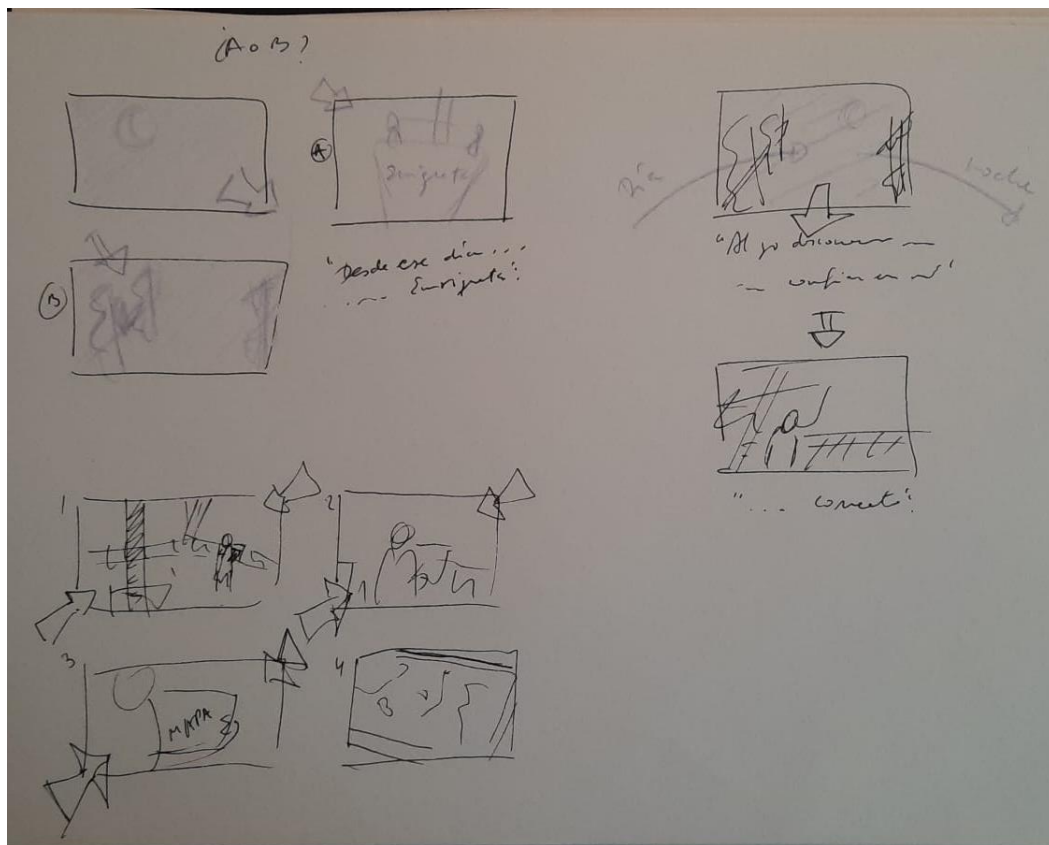
A primeira version de storyboard remata aquí. Está incompleta.

REINTERPRETACIÓN DO STORYBOARD (sen orde determinada)

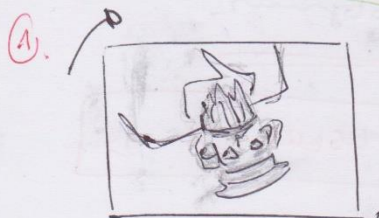


1. EXT. ILLA NOITE (VERSION 2)





6 CÂMARAS



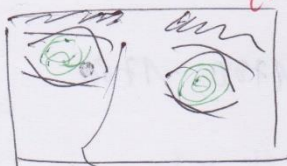
- Recuperar MESMO movimento ca o de sequência do navegante.

provis. 1400-1600



- PPP

Handheld?



(Prober tentativas reflexões)

Provis. 1700-1780

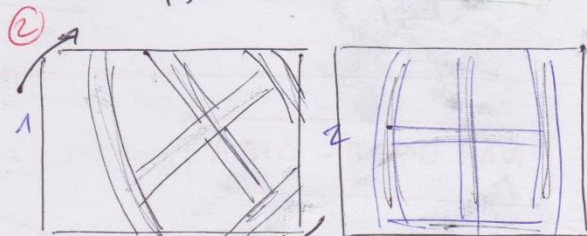


Effecto vertigo.

Handheld?



prov.
1325 - 1800



- Mesmo movimento.

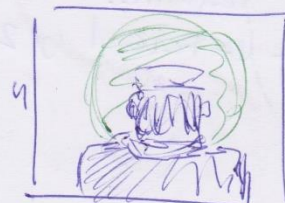
- STOP. No momento de perfect horizon - + a lixeira.

- Inicio traveling cara adiante.



- A câmera atravessa a fresta.

Handheld?



- O foco entra em câmera. TODA A HORA traveling.

④. Cópia de câmara "2". Na posição que remetem a câmara 2 para o outro landscape.

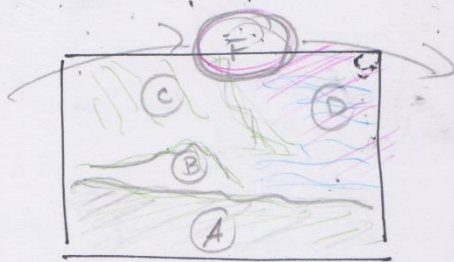


- Traveling cara atrás *Handheld?*

⑥ 32 seg. (olhos dure 25)

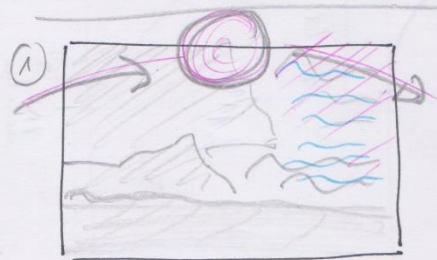


Traveling out

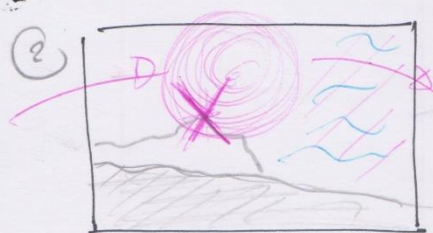


F - luz forte $\text{E} = \text{luz}$

- A - 1º Término. Césped.
- B - 2º Término. Roche e botella.
- C - 3º Término. Roche de fondo.
- D - Auga.
- E - Faneiro. 1º Término.



- A - Mai en sombra.
- B e C - En sombra. Distinguese as siluetas e texturas.
- D - En sombra, pero máis iluminada e o punto máis destacable.
- F - Punto + destacable



F pasa por onde a botella. Aparece o glare.



Pasa o faneiro. Véselle ben.
B e C en sombra.

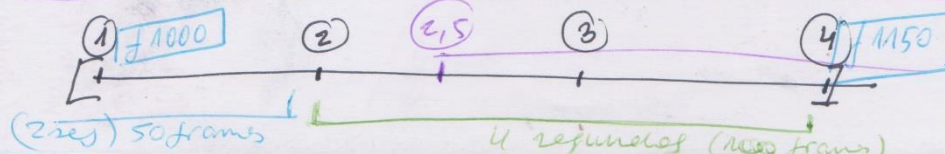


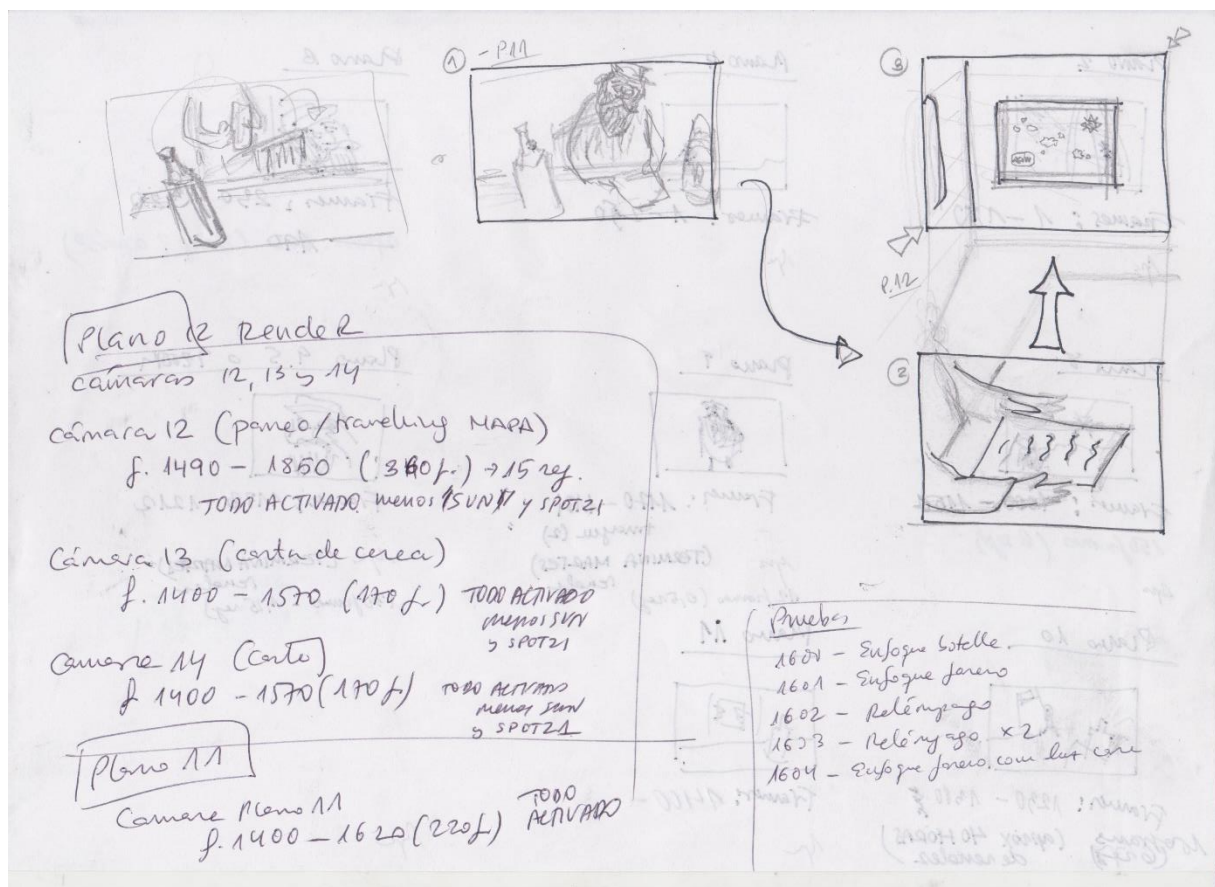
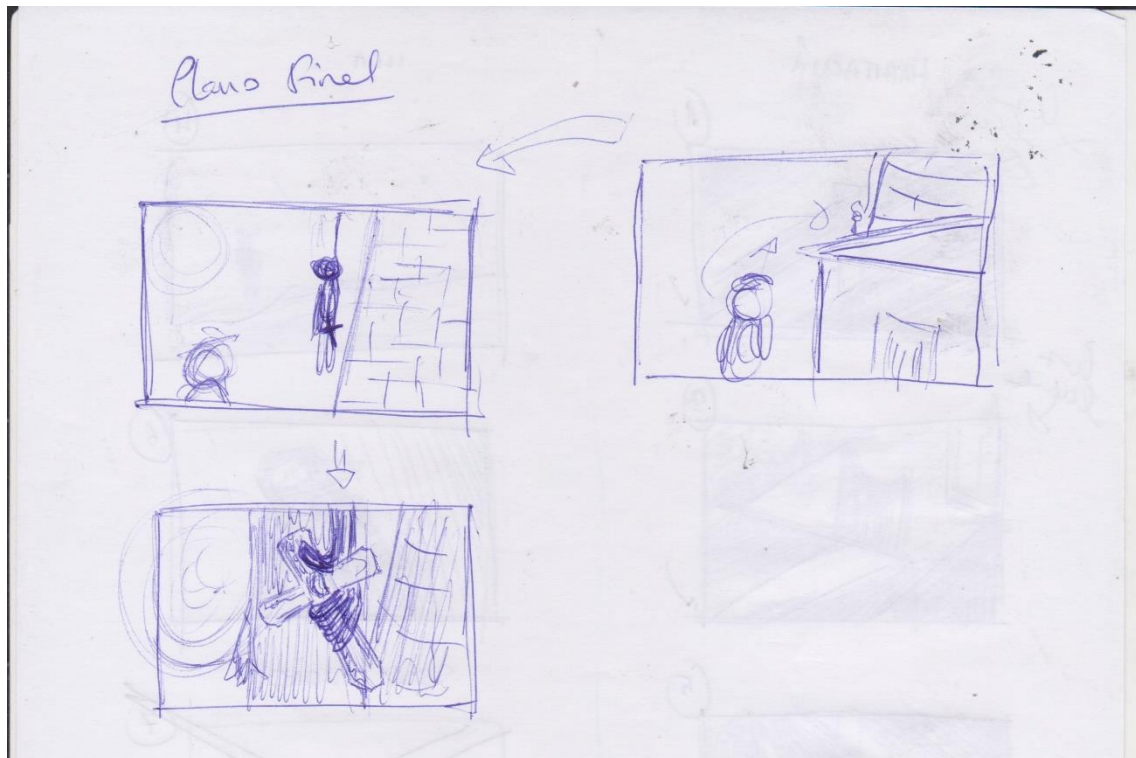
NOTA:

Entre luz e luz do faro hai 100 fotogramas.
É dicir: 4 segundos.

2,5 →
O faneiro aparece.
O faneiro tarda en chegar á posición
4 decide que entra no plano
aprox 75 frames
ou 3 segundos
(algo menos quiza)

TIMING



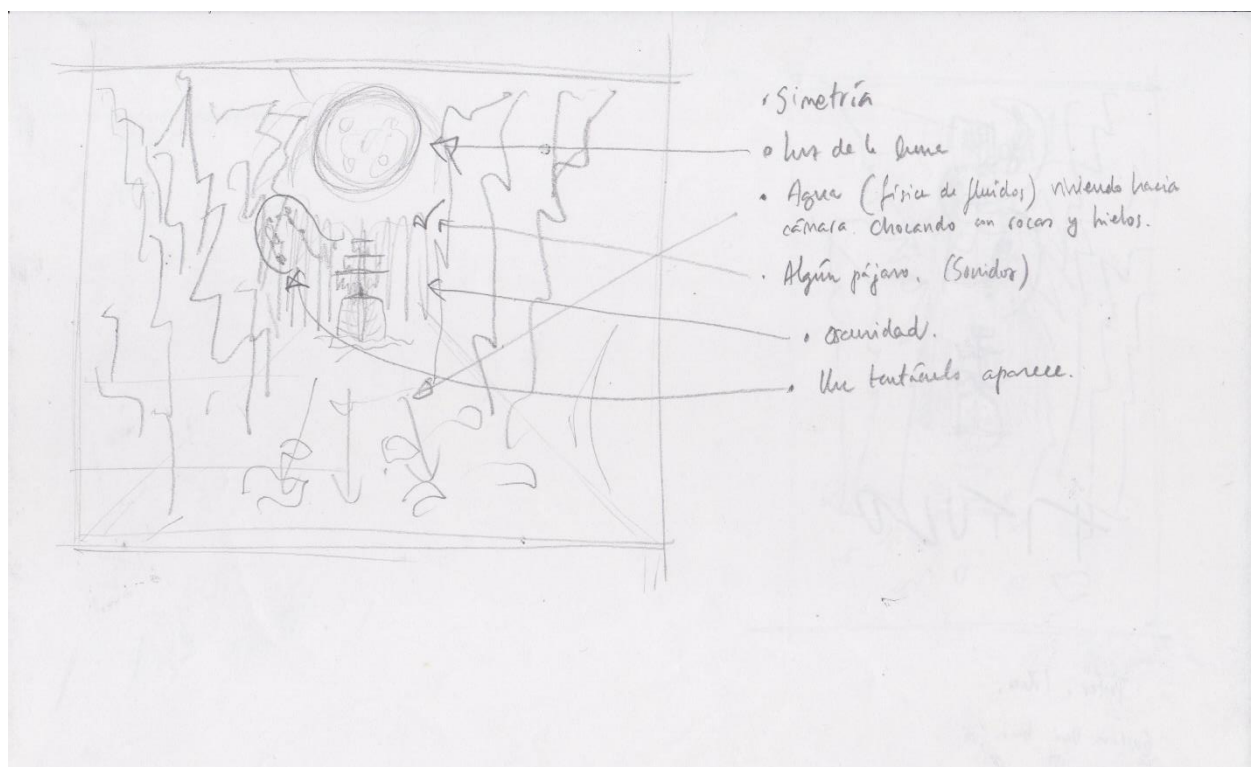
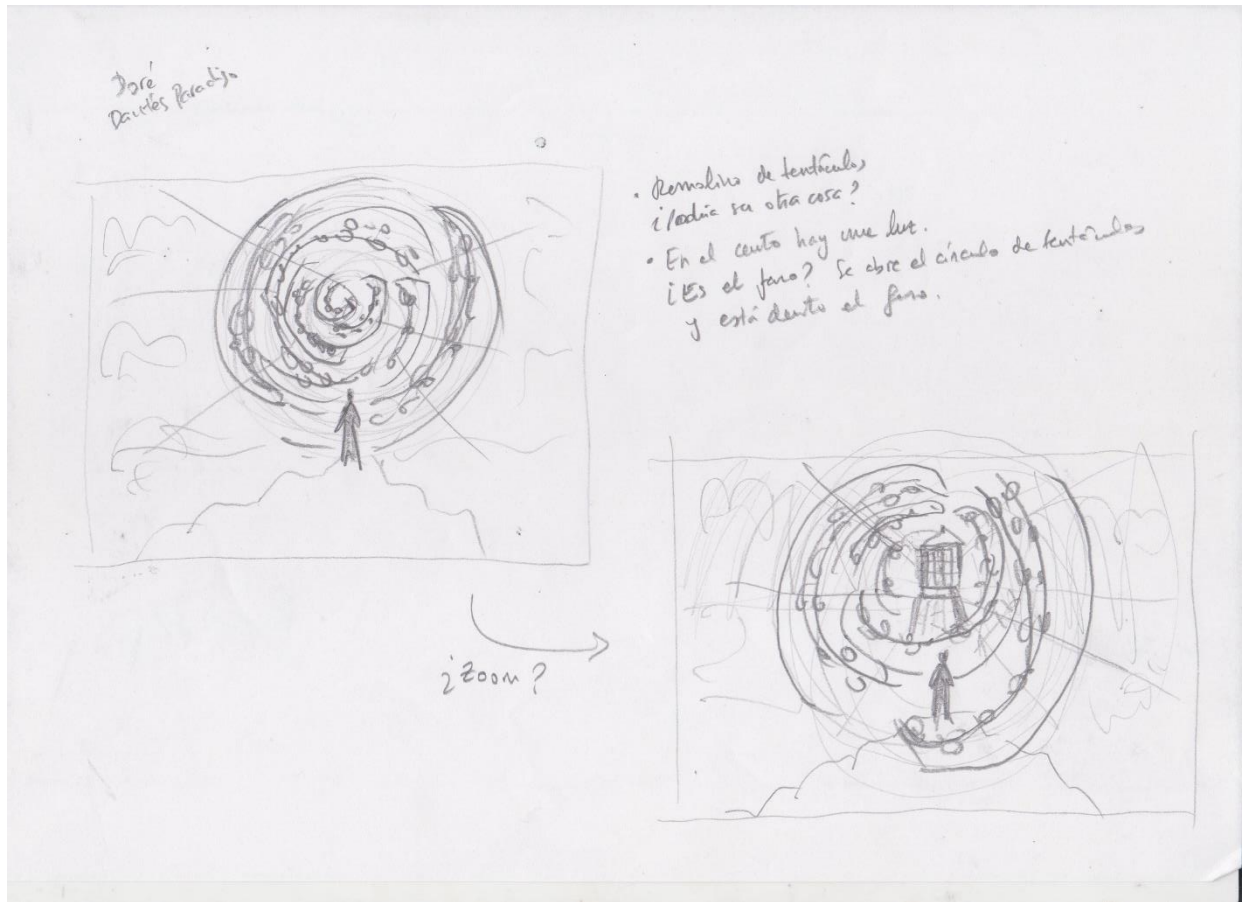


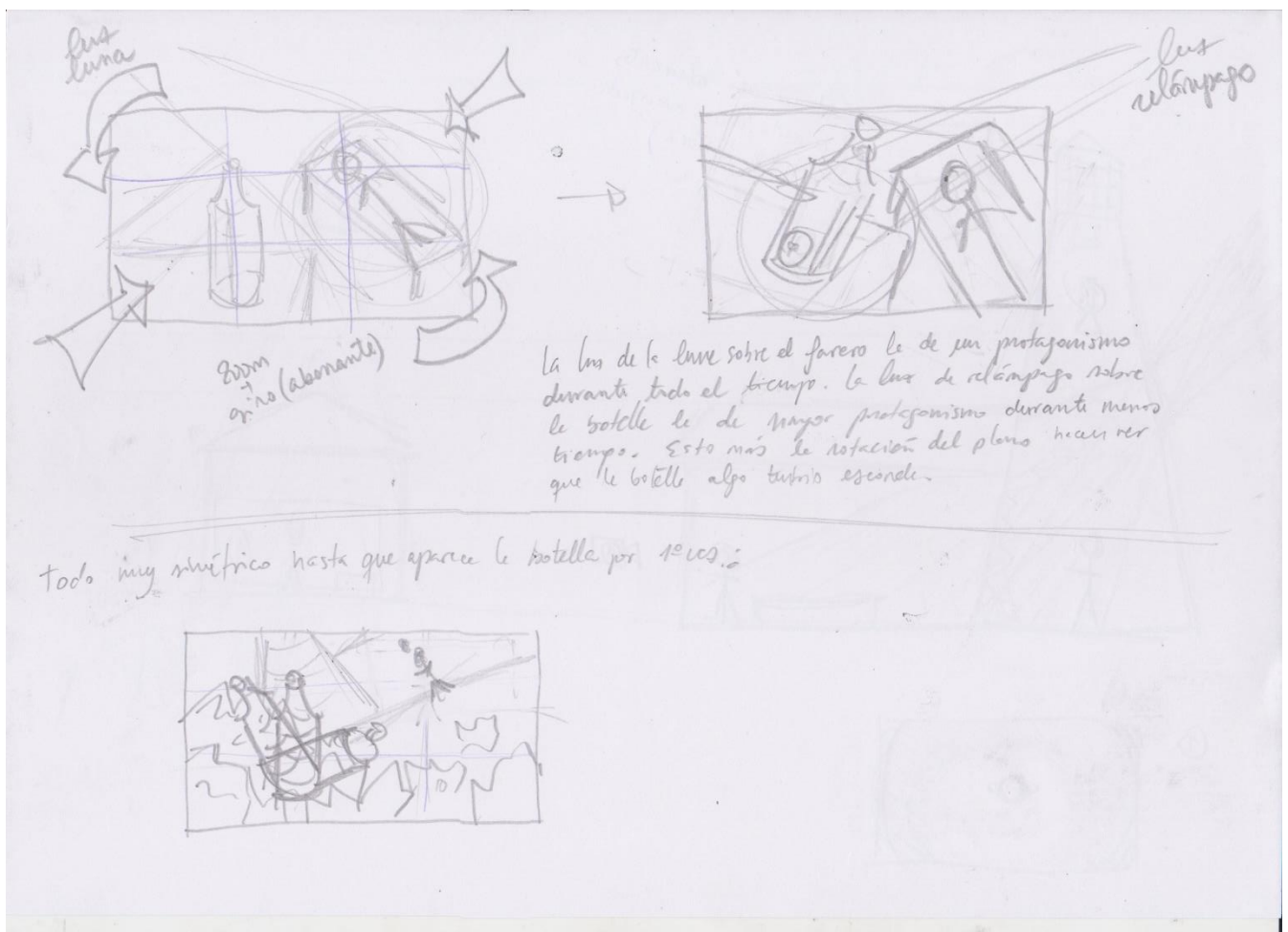
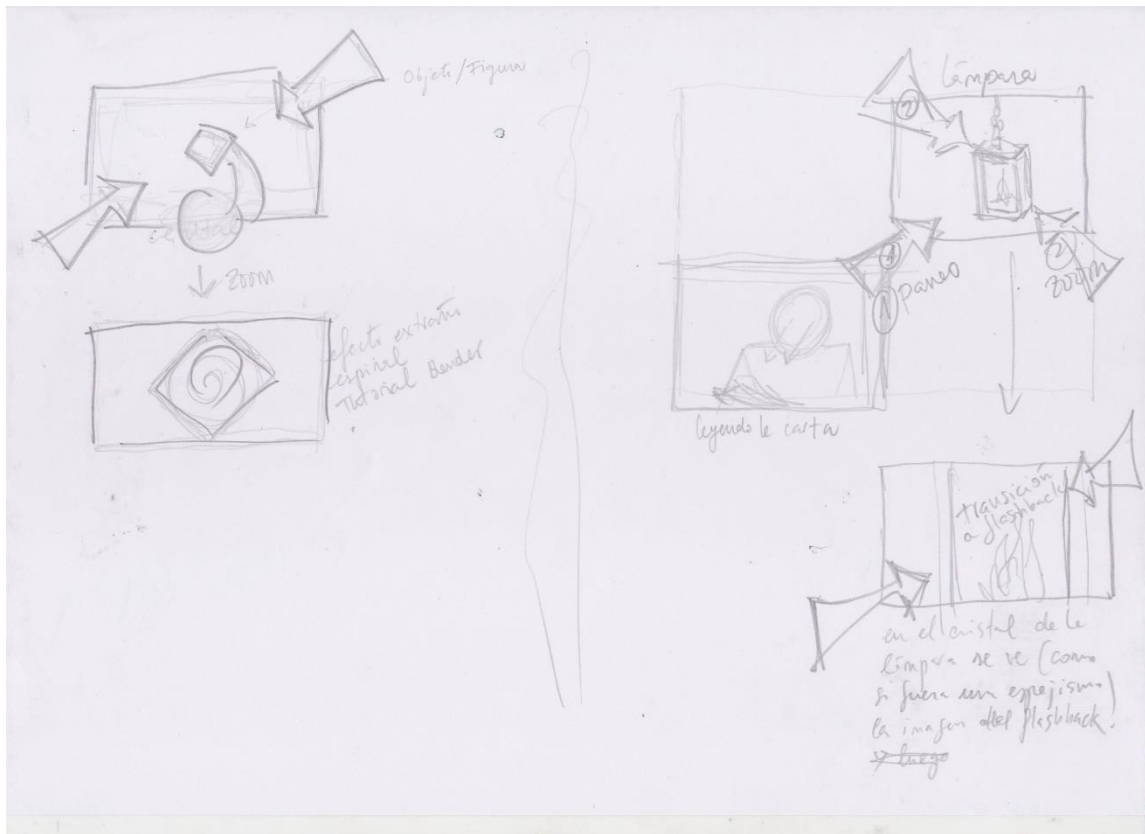
ANEXO 4

BOSQUEXOS E OUTRAS IMAXES

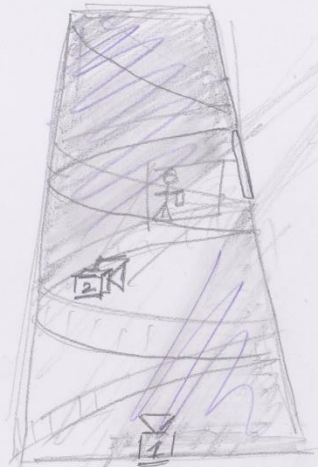
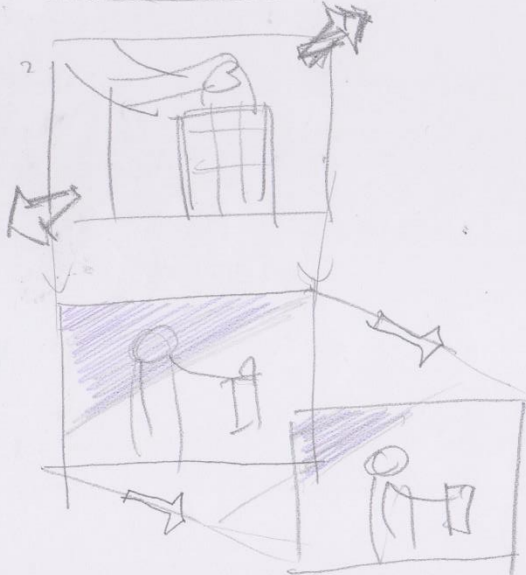
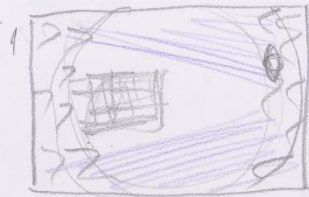
BOSQUEXOS E PRIMEIRAS IDEAS

Fonte: Autoria Propia



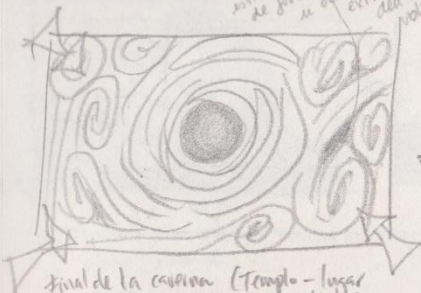


Sec. 2

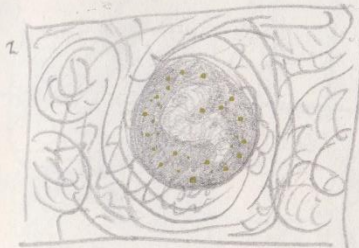


Dentro de la caverna

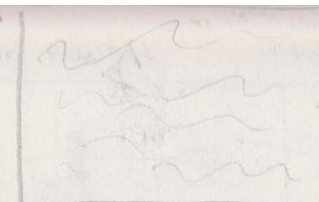
En estos huecos hay
hecho sin cubra con
abstractos, se puede
de fondo de tipo de mag.
se de fondo de tipo de mag.
se de fondo de tipo de mag.



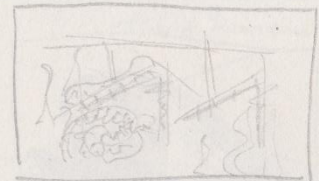
Final de la caverna (Templo - lugar de ceremonias). Estructuras abstractas, tentaculares (algunas) con el extremo mesh exagerado. Negro o muy oscuro. En el centro tiene ventana al cosmos, a los abismos, a una mar, al fondo del océano, etc... A la imaginación del personaje.



En el reflejo de sus ojos puede verse lo mismo que en el hueco abismal del templo.



Entramos al océano. Furtido a:



Fondo del océano. Construcciones abstractas.

Planos del BRILLO: 8, 9, 9 (zona), 10

8 collection: [N Plano 8] (luz fono propia)
Frames → f. 1100 a f. 1150 (150 frames)

COMPOSITION ACTIVADA

9 collection: [N Plano 9] (luz fono propia)
Frames → f. 1170 a 1181 (12 frames)

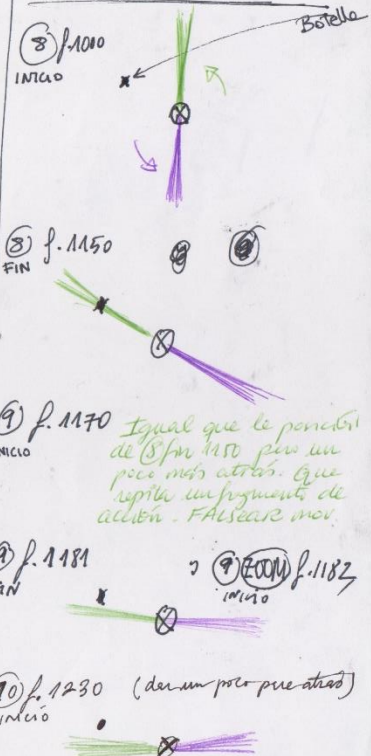
COMPOSITION DESACTIVADA

9.20th collection: [N Plano 9] (luz fono propia)
Frames → f. 1182 a f. 1210 (28 frames)

10 collection: [N Plano 10] Activado N Plano 9
Frames → f. 1230 a f. 1380

aprox.
14 segundos
de video

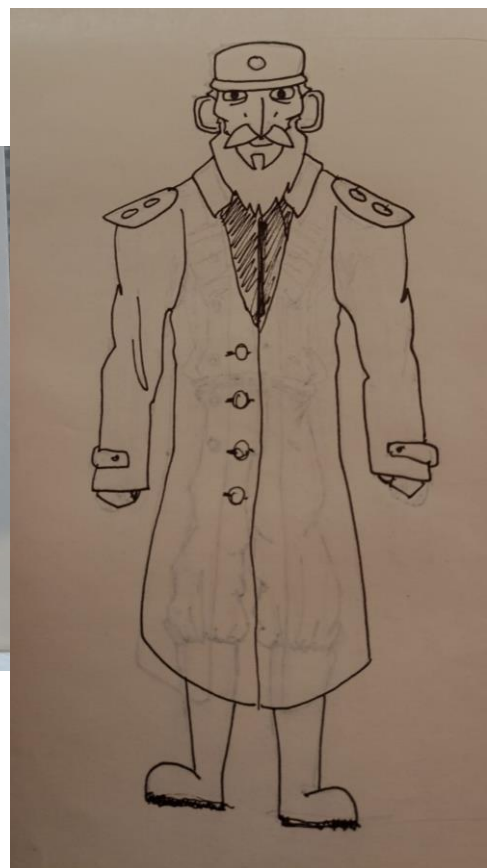
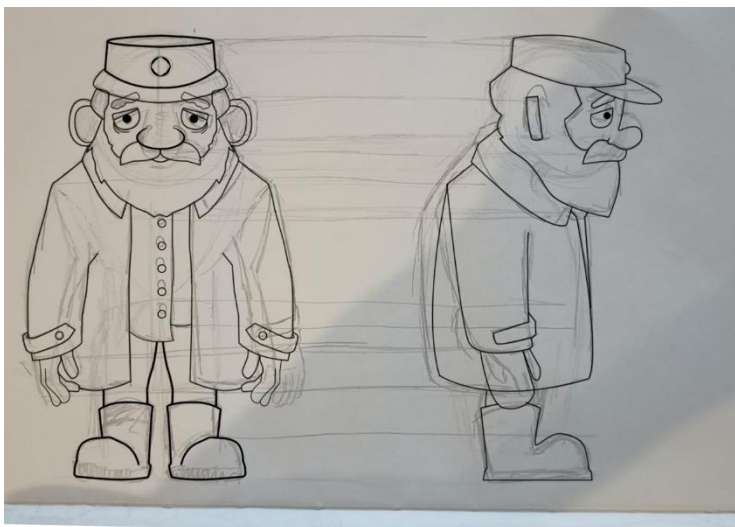
comportamiento de
los lucos del fono.



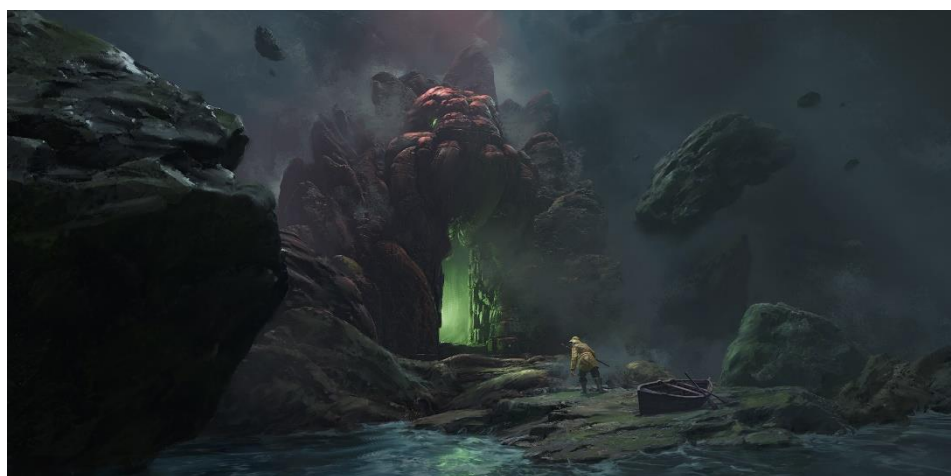
DEJAR
MARGEN

DEJAR
MARGEN

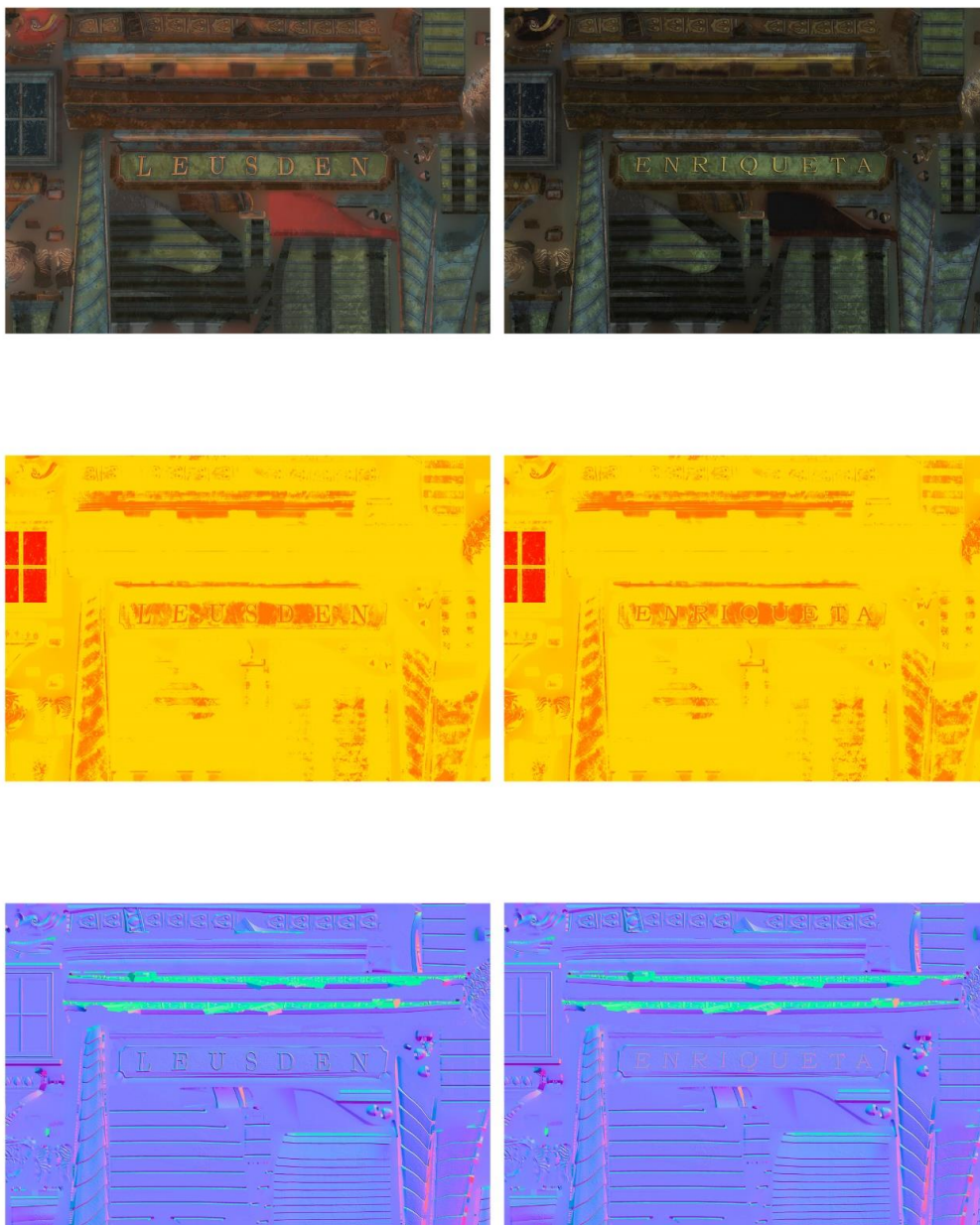
2.3 segundos
2.3 segundos



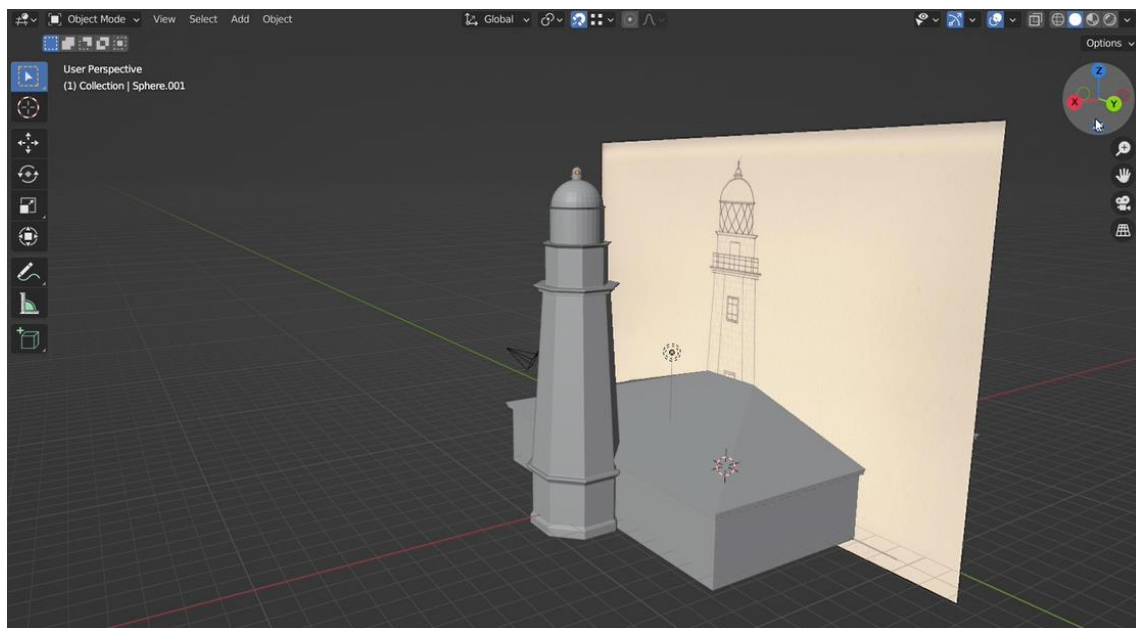
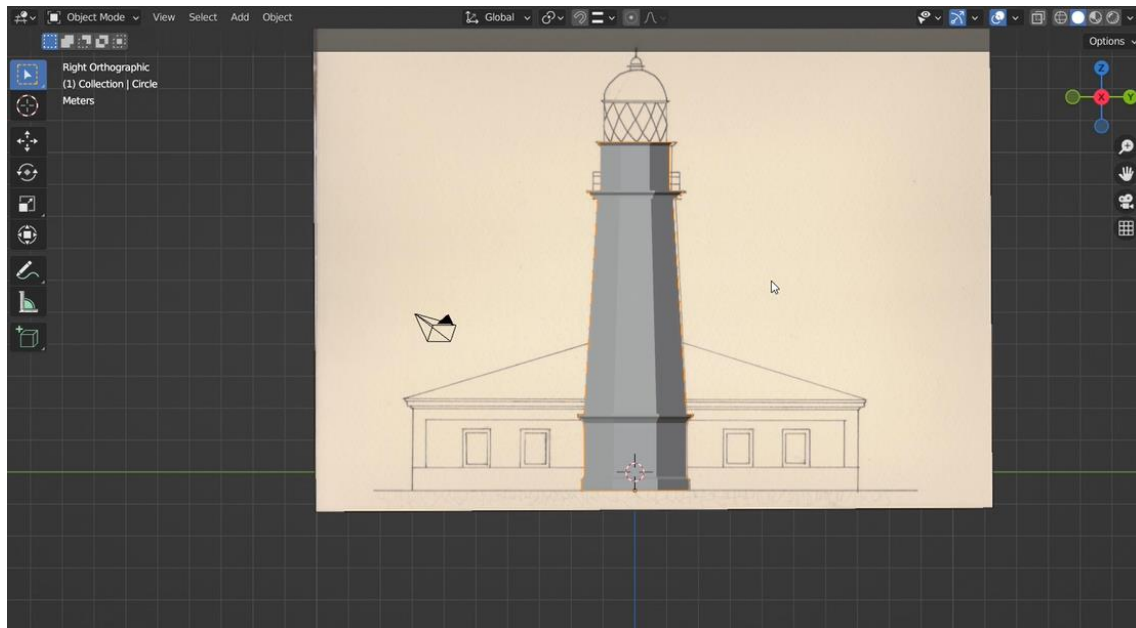
OUTRAS REFERENCIAS



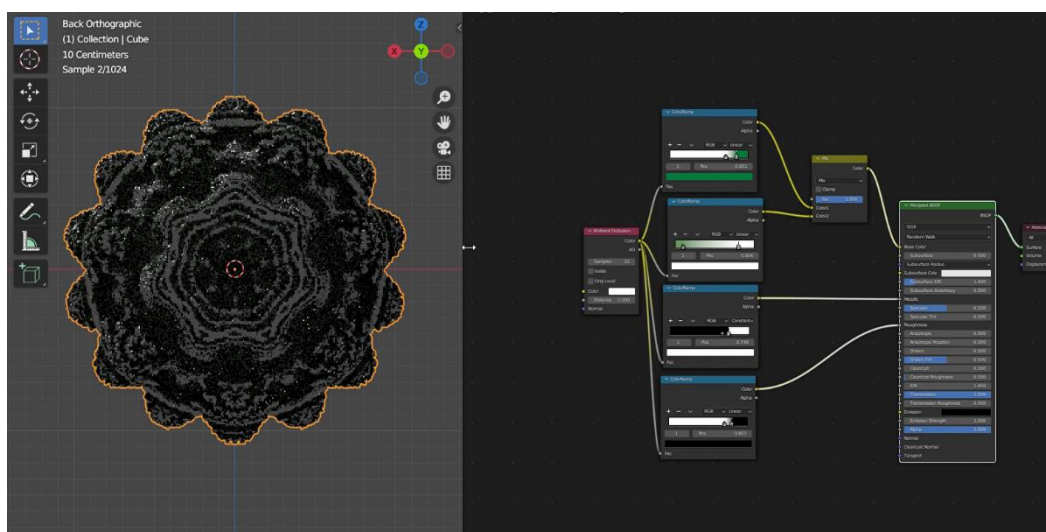
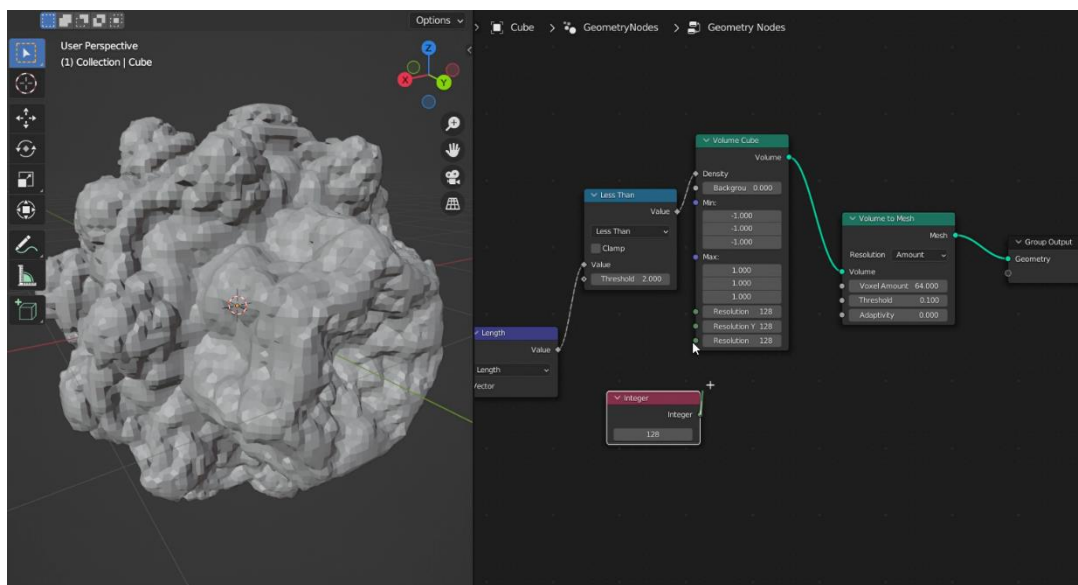
OUTRAS IMAXES DO PROCESO DE CREAÇÃO



Imaxe Anexo 1: Mapas de cor, roughness e normal do barco. Fonte: Autoría propia



Imaxe Anexo 2: Proceso de construción do faro. Fonte: Autoría propia.



Imaxe Anexo 4: Proceso de creación do obxecto tetradimensional. Fonte: Autoría propia

ANEXO 5

MODELOS EMPREGADOS

"Victorian Books" (<https://skfb.ly/oDzIM>) by Matthew Collings is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Antique Office Desk" (<https://skfb.ly/oD9nU>) by Mkky is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Oil Lamp / Kerosene" (<https://skfb.ly/oD9BF>) by HenRi is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Antique Clock" (<https://skfb.ly/oDtpR>) by matias_romero is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Barrel whiskey" (<https://skfb.ly/oB6on>) by vadim92.34 is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Bed" (<https://skfb.ly/6QZQQ>) by Connections XR is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Desk" (<https://skfb.ly/oursC>) by Mathilde Beuvin is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Bottle" (<https://skfb.ly/6qtnq>) by Shedmon is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Old mossy boat" (<https://skfb.ly/oxHnR>) by ssalasi is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Late-Mannerist crucifix" (<https://skfb.ly/o9ysX>) by Virtual Museums of Małopolska is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Old Portrait of Witch" (<https://skfb.ly/oESXY>) by Anskar is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

"Old scroll feather candle" (<https://free3d.com/3d-model/old-scroll-feather-candle-52927.html>) by Animated Heaven is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

“Ship pinnacle” (https://polyhaven.com/a/ship_pinnacle). Licencia: CC0.

“Treasure chest” (https://polyhaven.com/a/treasure_chest). Licencia: CC0

“Wine barrel 01” (https://polyhaven.com/a/wine_barrel_01). Licencia: CC0

“Wooden crate 01” (https://polyhaven.com/a/wooden_crate_01). Licencia: CC0

“Wooden lantern 01” (https://polyhaven.com/a/wooden_lantern_01). Licencia: CC0

“Brass vase 03” (https://polyhaven.com/a/brass_vase_03). Licencia: CC0

“Brass vase 02” (https://polyhaven.com/a/brass_vase_02). Licencia: CC0

ANEXO 6

TRADUCCIÓN DA

CURTA A INGLÉS

(POR PILAR GÓMEZ GARCÍA)

TRADUCCIÓN INGLÉS

1. I've been alone for three days now.
2. Tomorrow, the supplies will arrive,
3. but Manuel didn't wait for the boat that brings them.
4. He had a severe fever, unlike any I've seen,
5. and the humidity of the lighthouse made ^{it} him worse. / made him get worse
6. Being a lighthouse keeper is not for the weak.

7. He left alone ^{on} the boat, afraid.

8. I'm also afraid ^{for} Manuel,

9. who left the island ^{in heavy} with the rough seas and with fever,

→ 10. and for me, alone in the middle of the sea ^{and} accompanied ^{only} by the stars. ^{to keep me company}

C → 11. During these three days, which I've ^{seemed} felt like an entire week,

12. I've looked at them ^{a lot}. I've been looking at them ^{hours and} for ^{long} hours

13. It didn't take me long to talk with them, making them my companions and confidants,

14. and to imagine the potential horrors hidden within them,

15. because if the depths of the sea, ^{the} earth's brother, hold creepy and dreadful creatures,

16. what could possibly exist within the deep darkness of space?

17. I prefer to continue living in the quiet island of ignorance.

18. The immense sea of stars is beautiful from afar.

19-25

19 -

Galego

- 19 - It's strange that the light of navigators,
20 - ~~(which is)~~ their guide in darkness, be a man afraid of
a night at sea.
21 - Oh Manuel, I wish you would come back ~~(on the boat)~~
tomorrow
22 - I've found a letter today
23 - I don't consider myself an innocent person and I don't
believe everything I hear
24 - but there's something in that letter, something that
nurtures fear and wastes your mind.
25 - something you can't explain something ^{that} can't be explained
26 - There's a spell on this letter ~~(and there's no way I~~
~~can understand its meaning)~~ I can't understand.
27 - The sea...
28 - I don't know if I'm dreaming but...
29 - The sea spoke to me. It whispered (to me).
30 - Inside my head
31 - It was calling me. It wanted me
32 - In the depths
33 - In the depths of the sea.
34 - I don't ~~(feel like reading)~~ the letter to the end
^{Want to read}
35 - but I can imagine what it says
36 - The same as what the sea whispered to me
37 - The nightmare of the stars

- 1 - I'm writing this letter hoping that it may help those who read it
- 2 - I'll try to be concise
- 3 - About three months ago
- 4 - I joined the Spanish frigate Fortuna,
- 5 - which is at the bottom of the sea now
- 6 - about 90 miles Northwest of Azores
- 7 - our ^{ship} crew was (raided) boarded
- 8 - by a galloon of English pirates six weeks ago
- 9 - and being a navigator
- 10 - I was the only one who was allowed to live
- 11 - From that day on I became a member of
- 12 - the crew of the previously ~~named~~ ship Enriqueta
- 13 - As I couldn't speak English
- 14 - I could only talk to the petty officer of the ship
- 15 - a cultured man who spoke many European languages
- 16 - who soon made me move/carry boxes (and items from one place to another) / around
- 17 - until he was sure of my loyalty,
- 18 - which was not real but it allowed me not to be thrown into the sea
- 19 - and he made me study many maps and charts
- 20 - so as to make sure that we were sailing in the right direction

- 21 - As days went by
22 - I found out that the place we were heading to
23 - was supposedly an island of ice whose existence
was not clear
24 - You may well understand that my optimistic attitude
25 - and my commitment to the purpose of our ^{voyage}_{crossing}
was false
26 - since I wasn't very hopeful about our finding.
27 - More than a week after we had passed Iceland
28 - and believing that we were lost, we found the place.
29 - At first I was so overwhelmed
30 - that I was absolutely touched by the joy that my
~~*hijackers~~ showed.
31 - About an hour ^{when} after our ship had gone deep into the
iceberg seas
32 - some members of the crew began to feel (seasick) dizzy
33 - Soon after we found the first sign that showed us
we were in the right place.
34 - The entrance to a big cavern
35 - signalled by many apparently human constructions
36 - The English pirates made me go into the cavern alone
37 - what I remember from then on
38 - are short and disconnected fragments of a real
nightmare
39 - I felt very sleepy

40- and in a few seconds I was completely hypnotized
41- being led by an unknown force
42- into the depths of what seemed an ancient and
 huge threshold of hell
43- in strange and horrible nightmares, I floated
44- once I recovered from that induced sleep, I knew
45- something had got into my mind
46- I knew where I was: in a temple and den
47- where primitive and monstrous beings *eons ago
48- carried out inconceivable rituals.
49- Now they rest frozen, waiting for the resurgence
 of their god
50- a titanic deity from the stars
51- which has been sleeping ~~in~~^{under} the sea since the
 first dusk of our world
52- I feel its call
53- It's waking up
54- I can't bear the ardent and cruel torture of
 the prescience
55- the endless lucid dream of my dark future
56- For me, suffering has ended
57- These are my last words

- 58 - which I write ~~from~~^{on} a lonely Enriqueta
- 59 - as the green fog has taken all the lives I
left behind
- 60 - when I went into the frozen cavern
- 61 - I'll throw this message into the sea and I'll go
with it.
- 62 - I hope that at least the message
- 63 - as a witness of my existence and my ^{sanity}
~~sensibility~~
~~sense~~
- 64 - will survive.

ANEXO 7

FESTIVAIS

ANEXO 8

INDICACIÓNS DE

DOBRAXE PARA

PACO BARREIRO

ILLA CORDURA

Mario Fernández Filloy

NARRACIÓN DO FAREIRO

(A curta está ambientada a finais do século XIX nunha illa galega ficticia. Procurei que a linguaxe da personaxe estivese máis preto dunha linguaxe popular ca da un galego normativo. Non teño profundo coñecemento na linguaxe galega da época, polo que as propostas de cambio de determinados termos ou da gramática son aceptadas de bo grado.

Toda a narración da personaxe é o que o propio fareiro escribe no seu diario. A entoación, polo tanto, debería ser similar a como a personaxe pensa para si as verbas e non tanto en como as expresaría se estivera contándolle a historia a outra persoa. É dicir, sen esaxeracións ou cambios bruscos de ton e máis introspectivo ou monótono en canto ao ton e volume con que di as cousas, pero sen esquecer a emotividade.

O fareiro é hipocondríaco e tenlle respecto á soidade. Polo tanto, ao quedar só durante uns días no faro, nos que ademais hai constantes tormentas, comeza a experimentar un profundo medo e ansiedade. Realmente, non sabemos se a historia da carta ocorreu ou foi todo produto da súa imaxinación, parte dos pesadelos orixinados precisamente polo medo e ansiedade. A narración, polo tanto, comeza máis próxima á melancolía e tristeza e vai collendo, pouco a pouco, un cariz máis preto do temor, pánico e delirio).

ANEXO 9

PARTITURA DA B.S.O.

Illa Cordura

Daniel Filloy

J = 60

Piano

Harpa

Prato (címbalo)

Timbais

Vento-metal

Frauta travesa

Oboe

Violín

Violins

Viola

Violoncello

Contrabaixo [rexistro]
2

9

Pno.

Hrp.

Cim.

Timb.

Met.

Fl.

Ob.

Vln.

Vlins.

Vla.

Voz

Cb.

mf

ppp

ppp

15

Pno.

Hrp.

Cim.

Timb.

Met.

Fl.

Ob.

Vln.

Vlns.

Vla.

Voz

Cb.

mp

mf

ppp

fff

4

Detailed description of the musical score: The score is for a large ensemble. The Piano part (Pno.) has a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The Harp (Hrp.) has a sustained chord in the first measure and a descending scale in the fifth measure. The Cymbal (Cim.) and Tom-tom (Timb.) parts have a rhythmic pattern starting in the fifth measure. The Mallets (Met.) part has a rhythmic pattern in the bass line. The Flute (Fl.) part has a sustained note. The Oboe (Ob.) part has a melody. The Violin (Vln.) part has a sustained note. The Violoncello (Vlns.) part has a melody. The Viola (Vla.) part has a sustained note. The Voice (Voz) part has a melody. The Contrabass (Cb.) part has a bass line. The score includes various dynamics and performance markings.

22

Pno.

Hrp.

Cim.

Timb.

Met.

Fl.

Ob.

Vln.

Vlns.

Vla.

Voz

Cb.

The musical score for page 22, measures 22-23, is presented below. The key signature is two sharps (F# and C#). The Piano (Pno.) part features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The other instruments are mostly silent, indicated by rests.

Instrument	Measure 22	Measure 23
Pno.	Right hand: quarter note F#4, quarter note G#4; Left hand: quarter note F#3, quarter note G#3	Right hand: quarter note A#4, quarter note B4; Left hand: half note F#3
Hrp.	Rest	Rest
Cim.	Rest	Rest
Timb.	Rest	Rest
Met.	Rest	Rest
Fl.	Rest	Rest
Ob.	Rest	Rest
Vln.	Rest	Rest
Vlns.	Rest	Rest
Vla.	Rest	Rest
Voz	Rest	Rest
Cb.	Rest	Rest

ANEXO 10

IDEAS PRIMITIVAS

PREVIAS AO GUIÓN V.1.

(DOCUMENTO RECUPERADO)

PROTAGONISTA: Hombre. Farero. Aproximadamente 60 años.

Religioso, en el faro tiene elementos católicos. En cierto momento, tras las visiones, deja de creer en el dios católico para creer en el dios que lo llama desde el fondo de los océanos.

Frases Lovecraft:

- El templo: “ascenderé resuelto los peldaños que conducen a ese santuario primigenio, ese silencioso enigma de las aguas insondadas y los años olvidados “

Cielo lleno de estrellas. Es de noche. Un faro solitario alumbra en una isla en el medio del mar. Empieza a llover. El farero fuma una pipa.

[Vivir só no medio do mar pode volver a un louco. ~~Un ten que buscar compañía aínda que non exista, un confidente, alguén que te escoite, que te de as boas noites os días de febre, ou que te anime os días que prefires tirarte ao mar e deixar que as ondas te leven.~~ Non chega con aprender a sobrevivir; un ten que aprender a vivir, e as persoas non estamos pensadas para permanecer en soidade. Eu topei un amigo nas estrelas. Ao fin e ao cabo estou rodeado de auga, océano ata o horizonte aló pra onde mire. Sinto que o ceo está máis preto da min que a terra.....]

TEXTO: Vivimos nunha plácida illa de ignorancia en medio dos negros mares da infinidade, e non fomos concebidos pra viaxar moi lonxe.

Cando un home só non ten outra compañía que as estrelas pasa moitas horas observándoas; co tempo, falará con elas (serán as túas compañeiras e confidentes), e co tempo, non poderás deixar de imaxinar os horrores que se ocultan tras elas: coñezo ben o mar, que é irmán da terra, e ben sei que hai criaturas terribles e inimaxinables nos seus abismos. ¿Qué tipo de seres, pois, vivirán na profunda escuridade do espazo?

¿Qué intención tiene este monólogo?

1. Tienes que entender al personaje (si está cuerdo o loco; si a priori es capaz de creerse la historia de la carta o no)
2. Que se entienda que como humanos venimos de las estrellas y que hay muchas cosas que desconocemos que es mejor nunca llegar a saber. “Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de los negros mares de la infinitud, y no hemos sido concebidos para viajar muy lejos.”
3. Lógicamente, ponernos en situación.

El protagonista es un hombre cuerdo pero con gran curiosidad sobre el mundo y el universo. La historia de la carta la leerá con mucha desconfianza y no se la creerá a priori. Pero el hecho de observar la figura que estaba dentro de la botella con la carta (como en los relatos de Lovecraft) generará una influencia negativa en él, cambiando de alguna forma sus razonamientos. Poco a

poco la curiosidad por esa figura se convertirá en fe y se creará cada vez más la historia de la carta, teniendo sueños además que lo incitarán al culto por el ser del océano.

Hay una fuerte tormenta. Cae algún relámpago. Mientras el farero recoge la mesa, apaga las luces y se acuesta en cama. La luz de la luna lo ilumina un poco y la de los relámpagos lo ilumina mucho más. Se escucha un ruido fuerte, un árbol ha caído encima del faro (o de la casa, lo que más convenga luego). El farero sale, empapándose con la lluvia a intentar tirar el árbol al suelo para que no dañe más la estructura del faro. Hay algunas piedras rotas, queda un pequeño agujero por donde entra la luz y el agua.

Encuentra entre unas rocas una botella de cristal con algo dentro. Se acerca, la coge. Dentro hay una figura (aún por determinar) y una carta. Entra en el faro. Apoya la botella en la mesa y se tumba a dormir.

Encuentra una botella con un mensaje dentro.

El mensaje es la historia del pirata. Flashback y voz over. Su carta intenta convencer al lector de las maravillas que hay bajo el mar y de lo bueno que le espera si escucha la llamada.

El barco en el mar. El pirata sentado en cubierta o en un camarote, escribiendo o haciendo otras cosas.

En cierto momento se queda solo, su tripulación desaparece.

El protagonista sueña, se ve cada vez más atraído por la llamada del océano.

Al final, apaga la luz del faro para que los barcos no puedan ver y se pierdan, y se mete en el mar.

Carta:

Cuaderno de bitácora del 8 de Noviembre.

(Llevo toda la vida creyendo en el dios equivocado. Mirando a un lugar indeterminado del firmamento para rezarle a una mentira. El dios de verdad no está arriba, sino abajo, en las profundidades del océano. Yo he tenido la suerte de que me haya despertado de la falacia, pero es hora de que todo el mundo despierte y clame por la llegada y el resurgir de nuestro auténtico dios. El ser majestuoso y ancestral que duerme en la ciudad inundada de otra era.)

//

Hai xa tres días que quedei só.

Mañá veñen os suministros, pero o Manoel non puido esperar á embarcación. Tiña unha frebe como poucas eu nunca vin e a humidade do faro non o facía se non ir a peor. O traballo de torreiro non é pra homes débis. Marchou na barca só, ía con medo. E con medo quedei eu

tamén, polo Manoel que con moita febre se foi co mar algo picado, e por min, que no medio do mar quedei sen máis compañía ca das estrelas.

E moito eu mirei pra elas estes tres días, que pareceron a semana enteira. Non tardei en falar con elas, en convertelas nas miñas compañeiras e confidentes. E en imaxinar os horrores que quizais se ocolten nelas; pois se hai no abismo do mar, que é irmán da terra, arrepiantes bestas, que non haberá na profunda escuridade do espazo?

Eu prefiro continuar vivindo na plácida illa de ignorancia e manter a cordura que o Manoel e mais eu precisamos nesta vida que temos.

O inmenso mar de estrelas é fermoso cando está lonxe.

Hoxe topei unha carta. Non me considero inxenuo, nin me creo os contos todos, pero nesa carta hai algo. Esa carta ten máis que palabras.

O meu medo... o meu medo non é á noite, non é a escuridade. É ao que hai escondido nela.
?????

Nese momento recordo deixar de ler. As palabras alí escritas escribíranse cun medo que penetrou en min e na miña cabeza escoitaba murmurios distantes. Murmurios que me obrigaban a deixar de ler, que controlaban os meus movementos. E abrín os ollos e estaba a piques de caer ao mar, escoitando os murmurios. O mar falaba comigo.

Al volver del sonambulismo inducido sentí que habían mancillado mi mente. Alguien o algo había penetrado en ella para dejar las semillas de una nueva conciencia, había despertado en mí un conocimiento al que nunca había tenido acceso. Sabía dónde estaba: en un templo y guarida, donde seres primitivos y monstruosos, muy anteriores a la aparición del ser humano, hace eones rezaban y representaban rituales inconcebibles para cualquier mente cuerda. Ahora descansan congelados esperando el resurgir de su dios, aquel al que iban dirigidas todas sus abominables ceremonias, una aberrante y titánica deidad venida de las estrellas que ha estado durmiendo desde el primer anochecer de nuestro mundo. Yo he entrado en su mente colmena. Y siento su llamada. Está despertando.

Escribo esta carta esperando servirle de ayuda a quien la lea. Trataré de ser conciso.

Hace casi tres meses me embarqué como navegante en la fragata española *Fortuna*, que ahora mismo se haya bajo el fondo del mar a una distancia aproximada de 90 millas al noroeste de Azores. Nuestra tripulación fue asaltada por un galeón de corsarios ingleses hace seis semanas y tan solo a mí, por mi condición de navegante, me dejaron con vida. Desde ese día comencé a formar parte de la tripulación del anteriormente llamado *Enriqueta*, que, como es de conocimiento público, desapareció en alta mar hace ya más de un año. Siendo desconocedor lengua inglesa, me comunicaba únicamente con el contraestre de la nave, un hombre culto avezado en numerosas lenguas europeas que pronto me puso a trajinar cajas y artilugios de un lado para otro, hasta que hubo comprobado de buena manera mi lealtad (que no era en realidad sino mi conformismo con no ser arrojado al mar) y me destinó al estudio de numerosos mapas y cartas náuticas con el fin de corroborar que el rumbo del navío era correcto. Con el transcurrir de los días, descubrí que el punto al que nos dirigíamos era una presunta isla de hielo cuya existencia no estaba ni mucho

menos asegurada. Como no había sido nunca cartografiada, figuraba en los mapas a modo de una cruz hecha con carboncillo. Hallaréis comprensible que mi actitud optimista y comprometida con el propósito y fin de nuestra travesía no fuera sino fingida, pues mis esperanzas en tal improbable hallazgo eran mínimas.

Más de una semana después de haber pasado Islandia y creyéndonos perdidos, hayamos el lugar. En un primer momento me embargó tal asombro que fui absolutamente contagiado por la euforia que mis secuestradores manifestaban. Ahora aseguro que hubiera preferido ser arrojado al mar antes que haber encontrado la isla de hielo.

El lugar se presentaba como un archipiélago de gigantescos icebergs, cubierto por una espesa niebla verde cuyo olor era sobremana extraña y desagradable. Aproximadamente una hora después de haberse internado el navío en la niebla, algunos miembros de la tripulación comenzamos a sentirnos algo mareados. Por lo que sé, todos sospechamos que pudiera deberse al extremo frío que soportábamos desde hacía días y que no había dejado de acrecentarse desde que divisamos las islas de hielo. No tardamos en encontrar la primera señal de que estábamos en el lugar indicado: la entrada a una gran caverna señalada por numerosas construcciones aparentemente humanas. Fui obligado por los ingleses a entrar solo a la caverna con una lámpara de aceite.

Lo que recuerdo a partir de ese momento son breves e inconexos fragmentos de auténtica pesadilla. Poco después de entrar sentí un pesado adormilamiento y en segundos estaba completamente hipnotizado, adentrándome arrastrado por una fuerza ajena a mi entendimiento en las profundidades de lo que parecía un ancestral y abismal umbral de los infiernos.

Al volver del sonambulismo inducido sentí que habían mancillado mi mente. Alguien o algo había penetrado en ella para dejar las semillas de una nueva conciencia, había despertado en mí un conocimiento al que nunca había tenido acceso. Sabía dónde estaba: en un templo y guarida, donde seres primitivos y monstruosos, muy anteriores a la aparición del ser humano, hace eones rezaban y representaban rituales inconcebibles para cualquier mente cuerda. Ahora descansan congelados esperando el resurgir de su dios, aquel al que iban dirigidas todas sus abominables ceremonias, una aberrante y titánica deidad venida de las estrellas que ha estado durmiendo desde el primer anochecer de nuestro mundo. Yo he entrado en su mente colmena. Y siento su llamada.

Está despertando.

Si alguien me está leyendo: lo he podido ver todo. El futuro que llega. El mundo masacrado. Hórridas carnicerías. La tierra y el mar ardiendo en llamas verdes, consumidas por el ser abismal y su enjambre de súbditos. El fin de nuestro mundo, que para él no es más que un mero alimento, un lugar de paso en su travesía por las estrellas. Lo peor no será la muerte. Será la locura y el terror en que os inducirá cuando, a punto de despertar, se interne en vuestras mentes para producir el auténtico dolor.

Yo no soy capaz de soportar la ardiente y despiadada tortura de la presciencia, el perpetuo sueño lúcido del oscuro porvenir. Tengo unas zarpas arañándose el cerebro y llevo casi una semana sin dormir. Para mí, el sufrimiento se ha terminado.

Estas son mis últimas palabras, que escribo en un solitario *Enriqueta*, pues la niebla verde se ha llevado todas las vidas que dejé atrás al internarme en la caverna helada. Lanzaré este mensaje al mar y yo iré con él. Espero que al menos el mensaje, como testigo de mi existencia y mi cordura, sobreviva.

Mario Fernández Filloy - 2023