

TFG

"SHALOTT" - CORTOMETRAJE DE EFECTOS ESPECIALES

Presentado: Mario Ceballos Fernández

Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

En esta memoria se expone un trabajo conjunto, de carácter práctico, que consiste en la realización de un cortometraje de ciencia ficción, usando efectos especiales.

Shalott es una obra confeccionada con el objetivo de centrarnos en la introducción de imágenes de una actriz real en un entorno generado digitalmente, siendo fundamental la implementación de efectos especiales en todas las escenas. Mediante el uso de estos recursos tratamos de dotar de mayor plasticidad a los planos.

Nuestro corto se basa en la obra "The Lady of Shalott" del poeta inglés Lord Alfred Tennyson (1832). Partiendo de este texto, creamos un vínculo entre la narración del poema y las imágenes, cambiando la estética medieval inherente al poema por una radicalmente distinta, una ambientación ecléctica que bebe tanto de diversos filmes de ciencia ficción como de obras de la cultura pop.

SUMMARY

This is a collaborative work done by Mario Ceballos and José Manuel Palenzuela.

Shalott is a shot film made with the goal of focusing on the integration of footage of a real actress in a computer generated environment, being very important the use of special effects in every scene. By means of this we try to give more plasticity to the shots.

Our short film is based on "The Lady of Shalott" by the English poet Lord Alfred Tennyson. Starting from this text, we create a link between the narrative of the poem and the images, changing the medieval aesthetics of the poem for one radically different, and eclectic atmosphere that is influenced by a diversity of science-fiction films and other kind of art manifestations of the pop culture.

PALABRAS CLAVE

Efectos Especiales, Corto, Literatura Inglesa, Ciencia Ficción, Metáfora

KEYWORDS

Special Effects, Short film, English literature, Science Fiction, Metaphor

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer tanto a José Manuel Palenzuela su esfuerzo y trabajo para poder terminar este proyecto tan satisfactoriamente, como a Laia Alemany que hizo todo lo que le pedimos y más, por tal de que saliese lo mejor posible. También agradecer a Assumpta Campos lo generosa que fue al prestarnos su voz para la narración, aun sacrificando su propio tiempo a finales de curso, muchísimas gracias. Por último a María Lorenzo, que más no la he podido marear con el TFG, muchas gracias por tener siempre un ratito para hablar, y por ser alguien a quien admirar constantemente.

Gracias a todos.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 5 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGIAS | 6 |
| 2.1. Objetivos | 6 |
| 2.1. Metodologías | 7 |
| 3. CUERPO DE LA MEMORIA | 8 |
| 3.1. Motivación que inspira el proyecto | 8 |
| 3.2. Referentes literarios | 8 |
| 3.3. Referentes Cinematográficos y Audiovisuales | 9 |
| 3.3.1. La mujer en el cine de Ciencia Ficción | 9 |
| 3.3.2. Adaptaciones Cinematográficas de la literatura | 14 |
| 3.3.3. La Dirección Artística | 15 |
| 3.3.4. Los Efectos Especiales | 18 |
| 3.4. Proceso de producción | 20 |
| 3.4.1. Elección y adaptación del Poema | 20 |
| 3.4.2. Storyboard | 24 |
| 3.4.3. Rodaje | 28 |
| 3.4.4. Postproducción | 29 |
| 3.4.5. Problemas y soluciones | 32 |
| 3.5. Resultado | 34 |
| 4. CONCLUSIONES | 35 |
| 5. FILMOGRAFÍA | 36 |
| 6. BIBLIOGRAFÍA | 38 |

Enlace al cortometraje: <https://youtu.be/uHBcmn CGXs>

1. INTRODUCCIÓN

Este es un trabajo conjunto realizado por Mario Ceballos Fernández y José Manuel Palenzuela. La obra en cuestión es un cortometraje de acción real basado, como ya hemos especificado previamente, en el poema de Alfred Tennyson "The Lady of Shalott" (fig. 1). En él, exploramos el uso de los efectos especiales como medio narrativo. Cuenta con una duración de 3' 32", la producción llevó dos meses en ser concluida y ha sido la culminación de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Animación 3D, Producción de Animación 1 y en especial de Efectos especiales y postproducción. El cortometraje está protagonizado por Laia Alemany Dominguis, que aunque no es su TFG, ayudó en algunas labores de la producción.



Fig. 1 W. Holman Hunt *Estudio para La Dama de Shalott* (1850) 15.5 x 13 cm

Para el trabajo queríamos tener las mínimas restricciones creativas para poder explorar la plasticidad de la obra ligada a la narrativa, usar los conocimientos aprendidos en el campo de los efectos especiales y poder aplicarlos con total libertad a fin de conseguir una pieza, que pueda suponer un punto de madurez en nuestra producción artística y a la vez conseguir realzar y reimaginar la obra literaria original creando un nexo que aproxima el poema al público actual.

Para crear una experiencia de fácil legibilidad nos remitimos al imaginario colectivo que han formado las películas de ciencia ficción. Con tres siglos de historia fílmica, creímos fundamental abrazar las grandes secuencias del género y usarlas como punto de partida para nuestra propuesta estética-narrativa y de esta forma seguir la senda que ya han transitado tantos grandes autores, que han sido capaz de crear y materializar inimaginables mundos donde perderse una y otra vez.

Una vez tuvimos claro qué obra literaria íbamos a interpretar y los referentes cinematográficos a los que remitirnos, empezamos a idear la forma de recrear alegóricamente el significado del poema con una ambientación de ciencia ficción sin por ello perder el sentido original. Decidido el material para adaptar y teniendo claros los referentes dimos paso a la producción propiamente dicha del cortometraje.

Por último cabe aclarar que aunque hay muchos aspectos comunes que hacemos los dos y que se comparten en ambas memorias, en mi caso exploro las referencias y la dirección artística a través del legado cinematográfico de la ciencia ficción para construir el aspecto fílmico del corto, mientras que José Manuel se encarga de hacer lo propio con el apartado literario y bibliográfico. Además analizamos por separado algunos aspectos concretos de la producción que realizamos exclusivamente.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo ha sido adaptar, gracias al uso de los efectos especiales, una obra literaria para realizar un cortometraje de ciencia ficción. Es muy importante que haya elementos referenciales al género, y que sea fácilmente identificable, ya que muchos de estos planos están en el imaginario colectivo.

Nos hemos propuesto crear un proyecto de esta complejidad en grupo, intentando utilizar la mayor cantidad de técnicas y herramientas en el campo de los FX para la elaboración del corto.

Otro de los objetivos ha sido Introducir un actor de carne y hueso en un entorno generado completamente por ordenador, que sea creíble y tangible, usando After Effects.

También hemos querido conseguir un diseño artístico que funcionase y sea atractivo, tanto en fondos como en maquillaje/vestuario y que sea coherente con la naturaleza del relato que estamos contando. Alcanzar un equilibrio entre lo práctico y lo complejo, para facilitar los procesos de postproducción y garantizar la finalización del proyecto.

Además, consideramos realizar una obra que sirva como prueba de que es posible y muy interesante inspirarse en obras literarias clásicas, que puedan tener un lenguaje contemporáneo y atractivo para la audiencia sin dejar de lado una buena historia y narrativa.

Por último, hemos tenido muy en cuenta crear una propuesta de gran calidad técnica que aúne en un trabajo todos los conocimientos aprendidos durante el grado, y demuestre profesionalidad y preparación por nuestra parte.



Fig. 2 W. Holman Hunt "La Dama de Shalott" (1888), detalle.

2.2. METODOLOGÍAS

Nuestra metodología ha sido propia de un proyecto de tipo práctico, está dividida en fases consecutivas desde la búsqueda de la idea, la preproducción hasta la postproducción y finalización del proyecto

Realizamos una búsqueda de referentes, con los que trabajar los diferentes aspectos a tener en cuenta en el cortometraje, tanto por temática, estética y narrativa, además de entender qué factores convierten a esas obras en piezas únicas de la filmografía o bibliografía de sus autores.

Una vez investigados los referentes, lo primordial era decidir qué obra literaria queríamos adaptar al cortometraje. Por ello analizamos la poesía occidental centrándonos principalmente en los poetas ingleses del siglo XIX, ya que son pioneros en el movimiento romántico en Europa: su imaginario basado en lo transaccional es idóneo para crear imágenes sugestivas que caracterizan el espíritu de nuestra producción.

Después de un gran proceso de búsqueda encontramos "The Lady of Shalott", un poema de Alfred Tennyson que se adecuaba a nuestros intereses, lo adaptamos seleccionando las partes que nos interesaban y que encajaban con la naturaleza del cortometraje, y a raíz de ahí hicimos un *Storyboard* que usamos como referencia para el rodaje y la postproducción.

Con el *story* acabado realizamos bocetos del diseño de vestuario y escogimos las referencias visuales que necesitábamos para confeccionar el estilo de los escenarios y los elementos que aparecerían. La música era otro elemento imprescindible que marcaría el ritmo de las escenas, así que antes del rodaje buscamos la pieza en cuestión con la que pudimos definir el tempo de la obra. Terminada la preproducción dedicamos dos jornadas, dentro de plató, al rodaje de todas las escenas, que se realizaron sobre croma para poder insertar posteriormente la actriz en los escenarios digitales.

Finalmente, una vez rodados todos los planos se dio paso a la postproducción y la creación de todos los efectos digitales usando Adobe After Effects y Cinema 4D. Por último editamos todos los planos junto a la música la narración y los efectos de sonido en Adobe Premiere Pro.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. MOTIVACIÓN QUE INSPIRA EL PROYECTO

Este proyecto surge, en parte, como una manera de experimentación. Para nosotros, la creación de entornos generados completamente por ordenador es una materia de gran interés. El avance de los efectos especiales en las últimas décadas ha sido exponencial, no solo en el terreno técnico, sino también su aplicación con propósitos casi pictóricos.

Los FX dejan de estar únicamente al servicio de las películas de fantasía o ciencia ficción, sino que llegan al espectador a través de todo tipo de géneros, ya sea a través del *mainstream* con *space operas* (como *Star Wars* o *El Quinto Elemento*), o bien películas más enfocadas en el desarrollo de la psique del personaje a través de deformaciones corporales (*Cisne negro* o *Pieles*), llegando incluso a trascender targets y audiencias, logrando emocionar con personajes fotorrealistas generados por ordenador, utilizando las últimas tecnologías en captura de movimiento y demás técnicas digitales (como en *Avatar*).

El trabajo del especialista en efectos especiales en muchos sentidos es el mismo que el de cualquier otro tipo de artista, aunque pueda parecer en un comienzo una disciplina mucho más fría. La cantidad de tiempo, dedicación y sobre todo el buen gusto del profesional son decisivos en la calidad del producto final. Pero cuando todos estos elementos se articulan de forma correcta, el resultado puede marcar la diferencia entre un buen filme y el *trash cinema*, independientemente del tamaño de la producción.

3.2. REFERENTES LITERARIOS

Aunque finalmente el poema seleccionado y otros elementos como la música no fueron románticos, al estudiar nuestras propuestas nos interesamos enseguida por este movimiento del siglo XIX. Supuso en su momento la última gran crisis global de la cultura occidental, que exploraba una "nueva sensibilidad" basada, entre otras cosas, en la exploración de aquello que trasciende la lógica, lo misterioso, lo lúgubre, cosa que coincidía con nuestra propuesta teórica.

Todos estos referentes fueron investigados por José Manuel y en su memoria escrita extiende su búsqueda de referentes.

3.3. REFERENTES CINEMATOGRAFICOS Y AUDIOVISUALES

Desde el primer momento tuvimos claro cuál iba a ser nuestro punto de partida en cuanto a la temática y la ambientación: nos resultaba de imperiosa necesidad tratar la figura femenina como elemento donde pudiesen converger el personaje del relato literario y la trayectoria de la mujer en el género de la ciencia ficción. A su vez tuvimos en cuenta las interpretaciones de otras obras clásicas al cine del género. Buscamos referentes visuales en películas con personajes femeninos de gran carga en la historia. Para poder comprender cómo estas se han ido representando teniendo en cuenta el guion, hicimos una amplia investigación fílmica. De esta forma, a su vez, pudimos comprender y analizar cómo se han usado los efectos especiales con el objetivo de poder confeccionar la estética y la dirección artística más adecuada para el argumento.



Fig.3 Yakov Protazánov *Aelita, reina de Marte* (1924). Cartel de la película.



Fig.4 Fritz Lang *Metrópolis* (1927). Cartel de la película.

3.3.1. La mujer en el cine de Ciencia Ficción

Una vez decidido que el único papel protagonista sería el de una mujer, iniciamos una búsqueda de referentes cinematográficos, para poder tener el mayor rango de comprensión sobre la representación de la figura femenina en el cine de ciencia ficción y con ello sentar las bases de nuestra interpretación. Esto nos remitió a la primera película rusa muda del género, *Aelita, reina de Marte* de Yakov Protazánov (1924) (Fig. 3) adaptación del libro *Aelita o el declive de Marte*, de Alekséi Tolstói. En ella se narra la historia de un viaje ruso a Marte con el objetivo de instaurar la Unión Marciana de Repúblicas Socialistas Soviéticas.

Dejando a un lado los objetivos propagandísticos que contiene el film, este nos sumerge en un conglomerado de referencias visuales tanto al del significado que hay bajo la superficie del relato. Estos aspectos nos parecían de gran interés a la hora de trabajar el papel de la protagonista, jugando con la dicotomía de lo explícito y lo implícito. Aunque *Aelita* da nombre a la película, ella no es la protagonista: tiene un papel clave en la película, pero realmente nunca deja de ser un personaje femenino a la sombra de otro masculino, por lo que en ningún momento hay un verdadero empoderamiento, pese a ser la reina. Esto nos llevó a analizar qué papel jugaría la mujer en el género desde el citado film ruso hasta la actualidad.

Pocos años después llegaría *Metrópolis* (1927), película muda escrita por Thea Von Harbou y dirigida por Fritz Lang (Fig. 4). Este film nos sitúa en una gran metrópolis futurista con una clara división de clases, donde la mujer juega un papel importante en la trama, tanto es así, que la escena más reconocible es la del robot humanoide de sinuosas y femeninas formas, al que le transfieren una imagen de mujer con la cual intentar manipular a la clase obrera. Esta se hace



Fig.5 Fritz Lang *La Mujer de la Luna* (1929). Cartel de la película.

pasar por el gran papel femenino de la película, María, una suerte de Virgen que apacigua al pueblo con mensajes de amor y buenos sentimientos, siendo un profeta para ellos. Una vez más, la imagen de la mujer se relaciona a partes iguales como una figura maternal y sentimental, y por otro lado, con una gélida bruja que solo busca engatusar a los hombres, y que termina literalmente quemada en la hoguera.

Aunque tomamos algunos referentes estilísticos de estas obras, no encontrábamos una representación realmente empoderada de la mujer, teniendo en cuenta que para nuestro corto buscábamos la imagen de una reina alien que va a morir, como metáfora de la pérdida de su poder como mujer en el mundo de los hombres.

La posición de la mujer no mejoró mucho en las siguientes películas del género. Se encuentran algunas excepciones como *La Mujer en la Luna* (1929) escrita por Thea Von Harbou y dirigida por Fritz Lang (Fig. 5), donde se muestra a una mujer científica, aunque no deja de ser un papel bastante secundario. Aun así aunque comprensible por la sociedad de la época, hay que tener en cuenta que la ciencia ficción planteaba unos escenarios donde el patriarcado establecido no necesariamente debía existir, y se podía crear sin restricciones históricas o sociales, papeles en los que la mujer tomase un protagonismo real sin girar en torno a una figura masculina.

Pero no fue así, y de hecho en las siguientes décadas la dirección que tomaron los personajes femeninos viró a algo completamente opuesto a la idea que teníamos en mente. Imagen de ello podría ser el poster de *Planeta Prohibido* (1956) (Fig. 6), interpretación de la obra de William Shakespeare *La Tempestad*, en el que se muestra a un robot llevando a una bella mujer ligera de ropa, completamente desvalida. Aunque la trama se sitúa en el siglo XXIII y todo ha sido reimaginado con un estilo futurista muy alejado a la ambientación de la obra original, el papel de la mujer se conserva prácticamente igual al que escribiese el famoso dramaturgo inglés. En este filme Anne Francis interpreta a Altaira, la hija de diecinueve años de edad del protagonista, que jamás ha conocido a otro hombre que no sea su padre. Se le muestra como curiosa e ingenua, y en el momento en el que se encuentra con otros hombres, la película la objetiviza convirtiéndola en una chica a la que desflorar.



Fig. 6 Fred M. Wilcox *Planeta Prohibido* (1956). Cartel de la película altamente sexista.

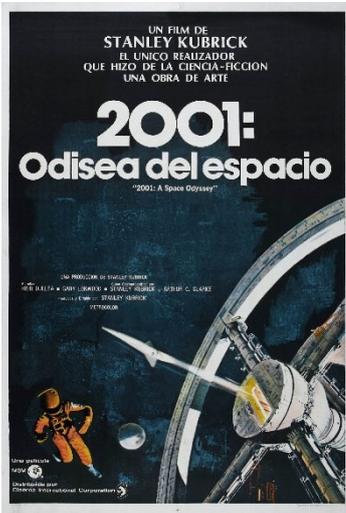


Fig. 7 Stanley Kubrick 2001: *Odisea del Espacio* (1968). Cartel de la película.



Fig.8 Stanley Kubrick 2001: *Odisea del Espacio* (1968). Azafata llevando la comida.



Fig. 9 Roger Vadim *Barbarella* (1968). Cartel ultrasexualizado de la película.

En *2001: Odisea del Espacio* (1968) de Stanley Kubrick (Fig. 7), aun ambientándose 30 años en el futuro de la época, se muestran mujeres realizando oficios como el de azafata (Fig. 8), trabajos exclusivamente de mujer en el año en el que se rodó la película. Esto nos hizo ver que aunque la ambientación y el medio permitían mostrar un papel femenino más relevante, seguían representándose con una visión patriarcal coetánea al momento de creación de la obra.

Durante los sesenta y hasta los 80 hay un gran número de películas del género donde la mujer se sexualiza y objetiviza hasta límites insospechados, creando un subgénero de ciencia ficción de alto contenido erótico. Entre estas películas destacan *Barbarella* (1966) de Roger Vadim, y *Blue Demon* y *las Seductoras* (1979). En la primera, *Barbarella* (Fig. 9) es una heroína que usa como armas el erotismo y la seducción, empleando su cuerpo como herramienta con el que conseguir sus propósitos. Mientras que a otros héroes masculinos los afrontan con láseres o herramientas de dolor, a *Barbarella* la condenan a morir de orgasmos, en una máquina ideada con ese fin. Aunque entendemos que no deja de ser una adaptación del homónimo cómic erótico francés, es un claro síntoma de la problemática que padece la representación de la mujer en este tipo de películas, dando por hecho que el público objetivo tenía que ser masculino.

En *Blue Demon* y *las Seductoras* (1979) de Gilberto Martínez Solares se nos presentan a unas mujeres alienígenas que usan su sexualidad para atraer hombres y procrear con ellos, ya que los varones de su planeta se han extinguido. En este caso no es solo que se muestren como objetos sexuales, sino que toda la trama gira en torno a la idea de la mujer con el único objetivo de reproducirse, sin tener otras aspiraciones. Ambos casos se alejaban por completo de la imagen que queríamos construir.



Fig. 10 George Lucas *Star Wars* (1977). Cartel de la película.

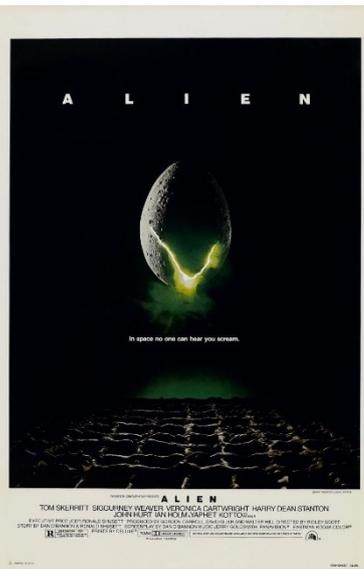


Fig. 11 Ridley Scott *Alien* (1979). Cartel de la película.

Empezamos a encontrar referentes más validos en la trilogía original de *Star Wars* (1977 – 1983) (Fig. 10) La princesa Leia es el primer ejemplo de personaje fuerte, decidido y con autonomía, es un ejemplo que por desgracia, se va desinflando durante la trilogía hasta llegar al famoso bikini de metal que le servía como atuendo de esclava. Aunque sigue mostrando fortaleza y es un personaje que tuvimos en cuenta, es una pena que no mantuviese la posición que tenía en la primera película.

El otro gran precedente se da en *Alien* (1979) de Ridley Scott (Fig. 11) donde se muestra uno de los personajes femeninos más fuertes e independientes que se han conocido en ese ámbito. Pocas veces se había retratado la mujer de esta forma, aunque se explota en cierta forma el erotismo, se hace desde un punto autoconsciente. Ellen Ripley, la protagonista interpretada por Sigourney Weaver, sobrevive a todos sus compañeros, escapando por si misma solo usando sus habilidades para escapar de la letal criatura. Este arquetipo de mujer fuerte, ruda y luchadora se repetirá durante las secuelas de la saga y también en sus precuelas, tanto en *Prometheus* (2012) como en *Alien Covenant* (2017) ambas dirigidas por Ridley Scott. El problema que encontramos con esta representación de la mujer, es que se recurre a masculinizar demasiado al personaje para que sea aceptado por la audiencia como algo “factible”. Al final se remite a la figura del hombre ideal para inducirle esos atributos al personaje femenino, y por tanto, sea capaz de realizar las hazañas que se suponen masculinas.

Decidimos por ello buscar referentes en películas de ciencia ficción posteriores donde la mujer ejercía altos cargos políticos y ver que retrato hacían de ellas. En la serie de televisión *V* (1984) creada por Kenneth Johnson, Unos alienígenas llegaban a la tierra en son de paz, pero se termina descubriendo que bajo su aspecto humano se encuentran unos reptiles de preferencias carnívoras y con no muy buenas intenciones. La comandante suprema de los visitantes es Diana (Fig. 12), interpretada por Jane Badler, aquí podemos ver un ejemplo de mujer empoderada, temible y con dotes de liderazgo.



Fig. 12 Kenneth Johnson *V* (1984). Diana a punto de devorar un ratón.

Pero no deja de ser la antagonista, y una vez más caemos en la misma dicotomía de la que hablábamos antes: o se muestra una mujer bondadosa y dulce, o es un ser frío y despiadado.

En las tres precuelas de *Star Wars* (1999 – 2005) dirigidas por George Lucas se nos presenta a la Reina Amidala un gran referente visual, que por desgracia tampoco nos llega a convencer como figura femenina a la que tomar como ejemplo. Peor aún que en el caso de Leia en las películas originales, Amidala va perdiendo su papel activo y luchador durante la trilogía, para terminar relegada.

Huyendo de los papeles de heroínas hipersexualizadas y con una actitud masculina de películas como *Tomb Raider* (2001) o *Æon Flux* (2005), empezamos a encontrar referentes válidos para nuestra propuesta en filmes mucho más actuales. De *Melancolía* (2011) de Lars von Trier, extraemos la calma final con la que Justine, la protagonista, acepta la inevitable destrucción de la Tierra a causa del impacto de un gigantesco planeta contra ella. También advertimos un cambio en las heroínas actuales. En *Star Wars: El Despertar de la Fuerza* (2015) de J.J. Abrams, su protagonista Rey (Fig. 14) es una mujer sensible y dulce, pero a la vez fuerte, decidida e independiente, que es capaz de valerse por ella sola durante todo el metraje.



Fig. 13 Denis Villeneuve "La Llegada" (2016). Cartel de la película.



Fig. 14 J.J. Abrams *Star Wars: El Despertar de la Fuerza* (2015). Rey y BB-8 en Jakku.

Otro papel femenino que se convierte en heroína salvando el futuro tanto de humanos como alienígenas es el de la Dra. Louise Banks en *La Llegada* (2016) dirigida por Denis Villeneuve (Fig. 13). Louise hace valer su intelecto y raciocinio en un entorno militar formado principalmente por hombres, y se opone a ellos cuando lo considera necesario. Busca poder conocer la verdad, a toda costa, aunque eso le pueda acarrear graves consecuencias, no necesita tener un comportamiento brusco o violento para poder hacerse respetar. El personaje es recompensado al final de la película con el conocimiento del futuro, y esta sabiendo que le aguarda la vida, decide aceptar complacida lo que esté por

venir. Este es un rasgo muy importante que nosotros queríamos tratar, la fortaleza frente al destino impuesto y como debería afrontarlo una reina todopoderosa que ve inevitable su final.

Con toda esta información pudimos entender y analizar qué papel había jugado la mujer en el cine de ciencia ficción. Comprendimos su evolución, que rasgos comunes se hayan entre los diferentes tratamientos de los personajes y hasta encontrar ejemplos con los que poder trabajar, y lo escasos y actuales que realmente son. Pero a su vez gracias a todos estos referentes pudimos construir el personaje que necesitábamos para nuestro cortometraje, siendo conscientes de que había que reflejar y que no.



Fig. 15 William Shakespeare *La Tempestad* (1611). Cubierta del libro.

3.3.2. Adaptaciones cinematográficas de la literatura

Nuestro planteamiento para el corto era interpretar una obra de la literatura clásica al género de la ciencia ficción. Por ello buscamos referentes fílmicos del género en el que se adaptara una obra clásica a la temática, manteniendo rasgos clave del argumento. Encontramos muchas adaptaciones cinematográficas pero de obras que ya se circunscribían en la ciencia ficción. Algunos de los referentes ya citados antes como *Aelita, reina de Marte* (1924), *Metrópolis* (1926) o *La Vida Futura* (1940), eran adaptaciones de novelas del mismo género. Tenemos un ejemplo más válido en *Planeta prohibido* (1956) que es una recreación espacial de *La Tempestad* (1611) de William Shakespeare (Fig. 15), donde todos los elementos y tramas de la obra original son reinventados con ambientación futurista.



Fig. 16 Hermanas Wachowski *Matrix* (1999). Cartel de la película.

En la saga de *Star Wars* aunque no hay una obra concreta en la que se base, toma referencias de los relatos de caballería medieval y del libro *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell que trata el tema del viaje del héroe, resumido en todas las historias y leyendas como una aventura que consta de tres partes: separación, iniciación y retorno. Estos elementos son adaptados y terminan formando parte de la mitología de la saga, trascendiendo como una unidad con autonomía propia. Hay muchísimas escenas que son extraídas de otras obras como en el caso de la sumisión de Anakin Skywalker ante el Malvado Emperador con el fin de salvar la vida de su amada, la reina Amidala en *Star Wars: La Venganza de los Sith* (2005). Esto hace clara referencia al *Fausto* de Johann Wolfgang von Goethe. El protagonista vende su alma al diablo para, entre muchos deseos salvar a su amor de la muerte.

Este mismo patrón se encuentra en *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski (Fig. 16), aunque no hay un obra concreta en la que se basa, el argumento es un planteamiento futurista y distópico del mito de la caverna de Platón aderezado con pinceladas de *Alicia en el País de las Maravillas* y *Alicia a*

Través del Espejo de Lewis Carroll y tintes bíblicos. Al igual que en *Star Wars*, con *Matrix* consiguen extrapolar sus referencias y adaptarlas a la ciencia ficción, uniéndolas para crear un universo donde desarrollar el argumento.

Casos similares observamos en obras más recientes como *Avatar* (2009) de James Cameron o *Prometheus* de Ridley Scott (2012). En la primera, Cameron realiza su particular adaptación de la novela *El Último Mohicano* (1826) (Fig. 17), cambiando el tiempo y el lugar en los que sucede la acción, y convirtiendo el relato en una épica historia de lucha entre lo humanos colonizadores de planetas, y una especie indígena extraterrestre. Aunque mantiene una línea argumental similar a la obra original, el escenario es completamente novedoso y se adapta a la perfección al argumento con unos pequeños cambios en la historia. En el caso de *Prometheus*, el director recurre al mito del titán Prometeo como arco que abraza el argumento de la película, sin tener en cuenta todas las subtramas relacionadas con el mundo de Alien que se crean. Pero de igual forma que en los otros casos, bajo la superficie del guion se aprecia cómo la historia original del mito se mantiene prácticamente intacta.

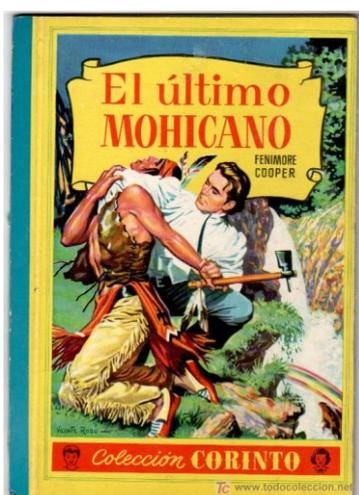


Fig. 17 James Fenimore Cooper *El Último Mohicano* (1826). Portada del libro.

Estos son algunos de los ejemplos que hemos podido observar dentro del género. Si bien es cierto que muchas películas construyen sus argumentos sobre un cúmulo de diversas interpretaciones literarias, nosotros nos centramos en las que eran más evidentes, ya que se acercaban más a nuestro propósito de mantener la narración del cortometraje lo más fiel posible al texto original.

A diferencia de estas películas nosotros decidimos yuxtaponer nuestro referente literario como narración omnisciente a las imágenes sugerentes que confeccionamos. De esta forma creamos una tensión entre la ambientación de ciencia ficción y “*The Lady of Shalott*” el relato del siglo XIX ambientado en la época medieval.

3.3.3. La Dirección Artística

A diferencia de los aspectos comentados previamente, fue mucho más fácil dar con referentes visuales en películas con los que construir la dirección artística del cortometraje. En este caso y aunque lo primordial era encontrar inspiración dentro de la ciencia ficción, creímos que podríamos buscar fuera del género y de esta forma llegar a confeccionar un resultado mucho más genuino.

Una vez más nos remitimos a películas clásicas como *Aelita, reina de Marte*, *Metrópolis* (Fig. 18) o *Ultimátum a la Tierra* (1951) de Robert Wise. Quisimos buscar un cierto aire retrofuturista en el aspecto de la reina, algo que transmitiese esa visión ingenua casi mágica, sobre el futuro o lo espacial que tenían a mitad del siglo XX. Aunque de *Aelita* no tomamos referencias estilísticas directas ya



Fig. 18 Fritz Lang *Metrópolis* (1927). Escena en la que transfieren la apariencia de María al robot. Un plano que nos ha servido de referencia por su composición.

que no queríamos usar esa estética Constructivista tan concreta, sí que nos quedamos con los planos en los que ensalzan a la Reina, al igual que hacemos lo propio con *Ultimátum a la Tierra*, de esta tomamos ese aspecto limpio y metalizado tanto de la ropa del alienígena que aterriza en la tierra, como el de su centinela guardián (Fig. 19). Incluso vimos en la monocromía del blanco y negro una estética inherente al aspecto de estas películas que las dotaba de cierta melancolía muy apropiada para nuestra obra. Consideramos por tanto que el color de la imagen sería muy poco saturado rozando casi lo monocromático y que el tono de la piel, el vestuario y la nave, tendría un aspecto metalizado.

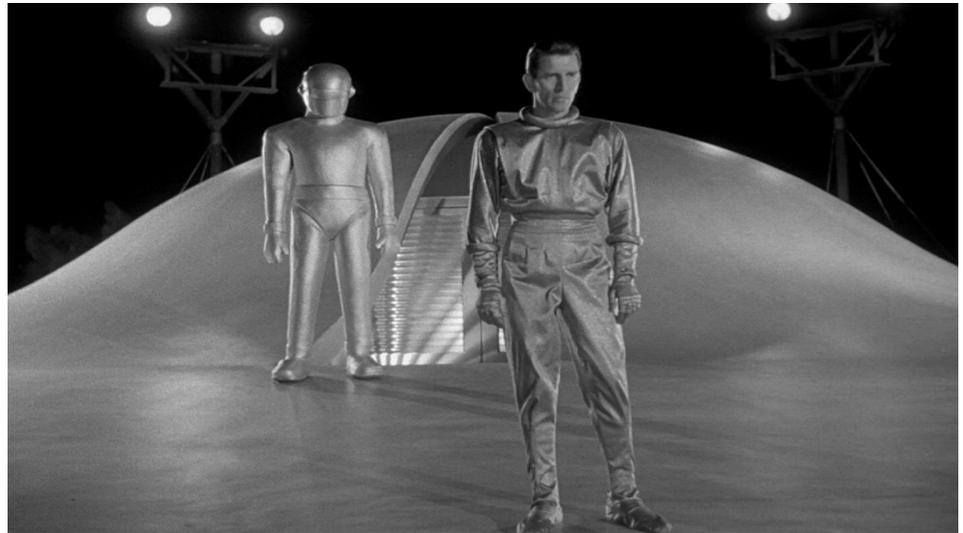


Fig. 19 Robert Wise *Ultimátum a la tierra* (1951). El extraterrestre y su centinela Gort.

Cabe destacar que para el vestuario de la protagonista también tuvimos en cuenta tanto las Reinas y Princesas de *Star Wars* y su particular uso de la tela para confeccionar el vestuario. Como los diseños textiles creados por el famoso diseñador Jean-Paul Gaultier en *El Quinto Elemento* (1997) de Luc Besson. De *Guardianes de la Galaxia* (2014) y *Guardianes de la Galaxia Vol. 2* (2017) de James Gunn, tomamos la forma en la que representan las pieles con colores dorados, azules, verdes o rosas en muchos de los extraterrestres que pueblan la película (Fig. 20).



Fig. 20 James Gunn "*Guardianes de la Galaxia Vol. 2*" (2017). Ayesha en su trono es uno de los referentes que tuvimos más en cuenta.



Fig. 21 Nicolas Winding Refn *The Neon Demod* (2016). Cartel de la película protagonizada por Elle Fanning.

Para el interior de la nave buscamos un aspecto etéreo, donde casi no se aprecien los límites físicos de la estancia (Fig. 22), había que representar un lugar completamente alejado de cualquier imagen terrenal y sin pensar en la lógica de la construcción. Tenía que ser oscuro sugerente y misterioso, a su vez había que dotarlo de una imagen muy avanzada tecnológicamente. Por ello tomamos referentes en el videoclip *Born This Way* (2011) de Lady Gaga donde se muestra una reina alien suspendida en la nada, en los hologramas (Fig. 23) de películas como *Prometheus* o *Ghost in the Sell* (2017) de Rupert Sanders y en algunos planos sugestivos de *The Neon Demon* (2016) (Fig. 21) de Nicolas Winding Refn.



Fig. 22 Nicolas Winding Refn *The Neon Demod* (2016). Plano clave en el que nos inspiramos.



Fig. 23 Ridley Scott *Prometheus* (2012). El androide David envuelto en hologramas. Otro claro referente que hemos usado para construir la estética de algunos planos.

El aspecto exterior de la nave está basado tanto en la de *Prometheus* como de *La Llegada*, siendo esta última el referente más claro. Para la superficie del casco buscamos un aspecto metalizado y cromado como el de las naves de Naboo en *Star Wars*, pero con una textura más rugosa. Nuestra intención era mostrar una imagen limpia y con poco detalle, como en el interior, por ello recurrimos a una forma de elipse tan sencilla.

Para los planos del espacio tomamos como referencias *2001: Odisea del Espacio*, *Star Wars* y *Melancholía* (Fig. 24). Cada una de estas películas nos aportaba un aspecto completamente diferente, en *2001: Odisea del Espacio* las imágenes son lentas alegóricas y al son de la música, algo similar muestra *Melancholia* pero con una carga dramática implícita al hecho de que un planeta se estrella contra otro (Fig. 25). *Star Wars* en cambio nos muestra un espacio épico con escenas menos contemplativas y más prácticas donde se desenvuelve la acción, sin tomar este mayor protagonismo que ser un simple telón de fondo.



Fig. 24 Lars von Trier *Melancholía* (2011). Cartel de la película interpretada por Kirsten Dunst.



Fig. 25 Lars von Trier *Melancholía* (2011) La tierra a punto de ser aplastada.

Con toda esta información, ideamos la dirección artística que tendríamos que recrear principalmente a base de efectos especiales. Gracias a ellos no encontramos muchos obstáculos a la hora de usar nuestros referentes para configurar una visión propia de la ciencia ficción. Siendo esta respaldada por todos los precedentes que ya se encuentran en el subconsciente colectivo, haciendo que el lenguaje visual y la dirección artística sea más comprensible.

3.3.4. Los Efectos Especiales

Aunque podríamos hacer una disertación hablando exclusivamente de los efectos especiales, y de sus muchos años de historia, nos centramos principalmente en los ejemplos que más se adecuaban al trabajo que íbamos a realizar. Nosotros íbamos a introducir una actriz real en un entorno creado íntegramente de forma digital, por ello buscamos ejemplos en el cine que integra actores reales en un entorno CGI (*computer-generated imagery*), tanto si es una parte del escenario o si está generado completamente desde cero.



Fig. 26 Steven Lisberger *Tron* (1982). Cartel de la película.

La incursión de elementos creados por ordenador en el cine se empezó a apreciar durante la década de los ochenta. Prueba de ello es *Tron* (1982) de Steven Lisberger (Fig. 26), donde encontramos las primeras escenas generadas completamente por ordenador y también las primeras imágenes donde se introduce un actor en un entorno digital. En *El Secreto de la Pirámide* (1985) de Barry Levinson aparece el primer personaje hiperrealista creado íntegramente



Fig. 27 Kenry Conran *Sky Captain y el mundo del Mañana* (2004). Cartel de la película. En el podemos observar la estética retrofuturista que usaron.

por ordenador (un caballero medieval que salta de un vidriera). Aunque en su momento significaron un gran avance, la técnica era tosca y limitada. Ya a finales de los noventa encontramos exponentes mucho más avanzados en la creación de entornos digitales donde se incorpora al actor. En *Matrix* (1999) el uso de este tipo de efectos se populariza por el gran realismo que alcanzaron, a su vez *Star Wars: La Amenaza Fantasma* también cuenta con gran parte de sus fondos realizados con CGI, aunque a esta segunda el paso del tiempo la ha perjudicado, sigue siendo muy pionera en este sentido. La técnica se fue refinando en las sagas hasta conseguir integrar más creíblemente el actor y el entorno.

En estas películas aunque cuentan con una gran cantidad de efectos realizados digitalmente, mantienen atrezzo y escenarios reales, que luego en postproducción se integran con las partes generadas por CGI. *Sky Captain y el Mundo del Mañana* (2004) de Kenry Conran (Fig. 27), fue la primera película de actores reales donde el entorno estaba completamente recreado por ordenador. Al igual que luego pasó en *300* (2006) de Zack Snyder, buscaron una estética muy marcada que se alejaba del hiperrealismo para suplir por medio de la dirección artística las restricciones técnicas que pudieran tener (Fig. 28). Ese fue el punto que nosotros tuvimos en cuenta a la hora de plantearnos cómo íbamos a afrontar el acabado técnico de los efectos que usáramos.



Fig.28 Zack Snyder *300* (2006). Una de las escenas más reconocibles del film, y otro referente clave para entender el poder de la estética incluso por encima de la técnica.

Es interesante destacar el nivel que se ha llegado en el ámbito de los entornos creados enteramente por ordenador. Películas como *Avatar* (2009), *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón o más recientemente *El Libro de la Selva* (2016) de Jon Favreau han logrado un acabado técnico impecable, llevando el hiperrealismo al máximo exponente siéndonos incapaz de diferenciar lo que es real y lo que está generado digitalmente.

Nosotros por supuesto no podíamos llegar a ese acabado, y siendo conscientes de ello, como comentábamos antes, decidimos enfocarlo de una forma más práctica, jugando con la estética a nuestro favor.

3.4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

3.4.1. Elección y adaptación del poema

Como bien se podía intuir por el nombre del proyecto, el poema elegido finalmente fue el de Alfred Tennyson. Desde el principio fue el candidato perfecto de entre las obras planteadas, entre otras cosas porque reunía todas las cualidades y virtudes presentes en el resto de poemas. Si bien esta pieza ha sido repetida y representada hasta la saciedad en pinturas, referencias literarias, en vídeos musicales y otro tipo de manifestaciones artísticas, nos parecía muy estimulante seleccionar un poema del cual se podía pensar que estaban agotadas las posibilidades, o que la gente de alguna forma “daba por hecho” y darle nueva vida más allá de lo aparentemente evidente.

Uno de los puntos fundamentales a la hora de seleccionar el poema fue comprobar que existiese buena química entre nuestros planteamientos iniciales y las posibilidades que el texto ofrecía. Era primordial que la narración y las imágenes se llevasen bien, pero ninguna perdiese su presencia a favor de la otra, que lo visual se sometiese a lo relatado o a la inversa. Ambos elementos deben tener igual importancia y retroalimentarse, pero siempre desde una posición en que gozan de su propia individualidad. “La Dama de Shalott” constituye por su parte un cimiento sobre el que construir la psicología del personaje y a la vez establecer una línea argumental, mientras que los referentes estéticos y la filmografía seleccionada legitiman la solidez del apartado visual, que tuvimos que desarrollar durante la creación del *storyboard* y el diseño de vestuario.

A continuación, procederemos a realizar una presentación de aquellos fragmentos del poema que decidimos incluir en el corte final, así como un breve comentario acerca de cada uno de ellos. De las 19 estancias (estrofas de más de seis versos endecasílabos y heptasílabos), se seleccionaron en un inicio cinco, aunque por motivos de montaje finalmente se redujeron a cuatro, siendo una de la primera parte, dos de la segunda y la última de la cuarta.

Más allá de ser un simple análisis, la interpretación de estas estrofas será la que nos permite alcanzar un verdadero entendimiento de la semántica del poema que, visto desde nuestra propia visión artística respecto a este proyecto, nos ayudará a determinar el ambiente general de la producción, así como el carácter de la narración, las subidas y bajadas del ritmo, el color de la voz, etc.

Willows whiten, aspens shiver.
The sunbeam showers break and quiver
In the stream that runneth ever
By the island in the river
Flowing down to Camelot.



Fig.29 Detalle de *The Lady of Shalott*, grabado de W. Holman Hunt (1857)
10,6 x 9,1 cm

Four gray walls, and four gray towers
Overlook a space of flowers,
And the silent isle imbowers
The Lady of Shalott.

En realidad, esta es la segunda estrofa de las cuatro que componen la primera parte del poema. La escogimos de entre las otras porque es la que mejor funciona como presentación del contexto, el lugar en el que transcurre.

En los primeros cinco versos el autor nos habla de los alrededores de la isla en la que se encuentra la protagonista, mientras que en los últimos describe el edificio en el que se encuentra. Si bien inicialmente se nos describe de una forma que apela a la calma, de forma casi sensual, con los rayos de sol atravesando los árboles y el río fluyendo hacia Camelot, lo cierto es que la manera en que está escrito transmite una cierta inquietud. Esto lo podemos ver en la primera estrofa, en que habla de cómo los sauces palidecen (whiten) y los álamos tiemblan (shiver), así como en la segunda, en la que “los rayos de sol (que se filtran entre los árboles) se rompen y estremecen” (break and quiver). Esta cuidada selección de palabras ayuda a establecer un ambiente emocional que establece la base de lo que se va a narrar a lo largo del poema.

La segunda estrofa abre de forma muy contundente, con las “cuatro paredes grises y cuatro torres grises”, la imagen visual de una cárcel, cosa que vemos de forma aún más clara unos versos más adelante, en “and the silent isle imbowers”. “To imbow” es una palabra del inglés arcaico, también escrito “embow” que significa “confinar”. Podríamos casi pasar por alto la línea “Overlook a space of flowers”, sin embargo consideramos que es bastante importante por motivos que describiremos más adelante.

No time hath she to sport and play:
A charmed web she weaves alway.
A curse is on her, if she stay
Her weaving, either night or day,
To look down to Camelot.
She knows not what the curse may be;
Therefore she weaveth steadily,
Therefore no other care hath she,
The Lady of Shalott.



Fig. 30 *Love Locked Out*, Anna Lea Merrit (1890), óleo sobre lienzo, 115 x 64 cm

Este fragmento sirve como introducción a la segunda parte del poema en la versión original. Es la primera de las cuatro estrofas que lo componen. Si bien la primera parte se centraba mucho más en realizar una descripción visual del escenario y de situar cada elemento en su lugar, así como de pintar una atmósfera para la narración, aquí ya entra de lleno en la explicación de las circunstancias del personaje.

Nos dice que, a diferencia de lo que se podría presumir de otras mujeres de su clase (en la versión original se mencionan tiaras de perlas, camas de terciopelo y ropajes regios, además del castillo en el que vive, cosa que nos deja bastante clara que no es una campesina), “no tiene tiempo para practicar deportes o jugar” dado que dedica todo su tiempo a tejer un tapiz encantado. Sobre ella recae una maldición, que se cumplirá si deja de tejer en algún momento para dirigir su mirada hacia Camelot.

Aparentemente no sabe nada acerca de los orígenes de esta maldición, ni qué sucederá si se hace efectiva. Esta es la causa de que, por miedo a lo que pueda ocurrir, no deja de trabajar en su labor. Esto tiene tan absorbida a la Dama de Shalott que incluso se dice que “por tanto ninguna otra preocupación tiene”. Creemos importante resaltar el uso de “therefore” en la obra. No solo es una manera de establecer ritmo mediante la repetición, sino que además estos adverbios de consecuencia nos están diciendo de forma muy directa que este personaje, que casi como una máquina teje día y noche sin descanso, no puede ocuparse ni preocuparse de cualquier otra tarea por esa condena en forma de encantamiento de consecuencias desconocidas.

Cabe resaltar el papel de la maldición en el contexto de la obra. Si bien otros cuentos y poemas nos narran de forma lineal los orígenes de elementos propios de la fantasía, como maldiciones, encantamientos, hechizos y otra clase de sortilegios, aquí se trata de forma bien distinta. Es la poción de Romeo y Julieta. Pensado detenidamente, un veneno capaz de dejar a quien lo beba en un estado similar a la muerte durante un espacio de tiempo tan conveniente y sin consecuencias posteriores ni efectos secundarios es poco creíble. Shakespeare no da ninguna clase de explicación acerca de los elementos que lo componen, pero tampoco lo necesita. De hecho, el hacerlo sería crear una línea paralela a la historia que, además de distraer del tema principal, podría acabar siendo poco convincente y poco satisfactorio. El elemento de la maldición, como el veneno, es un elemento que enriquece el argumento y le da más interés, precisamente gracias a ese halo de misterio que lo envuelve.

She lives with little joy or fear.
Over the water, running near,
The sheepbell tinkles in her ear.

Before her hangs a mirror clear,
 Reflecting tower'd Camelot.
And as the mazy web she whirls,
She sees the surly village churls,
And the red cloaks of market girls
 Pass onward from Shalott.

Esta es la segunda estrofa de la segunda parte del poema. Continúa la descripción de las condiciones de la protagonista, que ya comenzó en la anterior. Sigue haciendo hincapié en ese vacío interno que siente al llevar una vida que no es suya, movida por hilos invisibles de orígenes desconocidos. Vive con poco miedo o alegría. En definitiva, su vida es tan gris como las torres que la aprisionan. Desde ellas escucha el agua del río que rodea la isla y el tañido de los cencerros de las ovejas. Ante ella se encuentra colgado un espejo, mediante el cual ve el exterior. Ve a los “tontos pueblerinos” y las “capas rojas de las chicas del mercado” pasando por su lado. Parece algo anecdótico, y sin embargo es bastante importante para entender el personaje. Si bien inicialmente podría verse como algo meramente superficial, ya que es lo que ve por su ventana, o incluso que lo dice con un cierto desprecio (“surly village churls” viene a significar “hoscas patanes pueblerinos”), interpretamos que lo que intenta expresar es la ironía de cómo ella, que podría presumirse que pertenece a una clase social elevada, o al menos se encuentra en un entorno suntuoso, se encuentra atrapada, y que la gente del pueblo, de un estatus bastante inferior, son libres.

Los reflejos en el cristal constituyen una metáfora de sus deseos. Es una realidad intangible, una suerte de visión en la que ella, al mirarse, pasa a formar parte. Y en un entorno tan plomizo como en el que se encuentra, el color es muy importante. Ve flores en la distancia, chicas con capas rojas, Sir Lancelot y su armadura... De hecho, un color tan potente como el rojo en medio de esa atmósfera tan cenicienta resulta muy llamativo. Es el color del deseo, y a la Dama de Shalott le gustaría ser una de esas chicas del mercado, y ser libre, y poder acercarse a Sir Lancelot, el hombre que le hace girarse y mirar hacia Camelot. Creemos pues que es uno de los párrafos más melancólicos de todo el poema, y que por un momento nos olvidamos de ese narrador omnisciente y son palabras pronunciadas directamente por la protagonista.

With a steady stony glance—
Like some bold seer in a trance,
Beholding all his own mischance,
Mute, with a glassy countenance—
 She look'd down to Camelot.
It was the closing of the day:

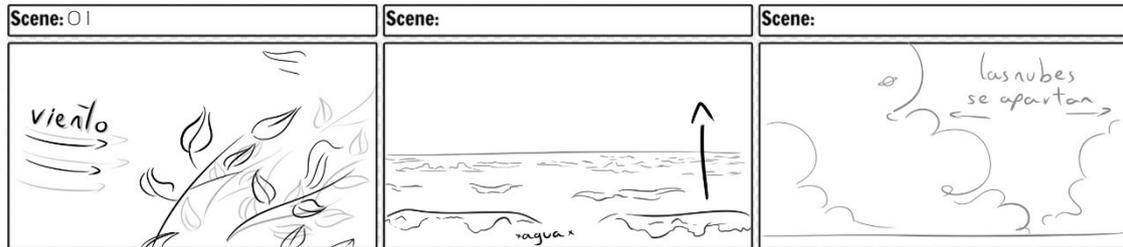
She loos'd the chain, and down she lay;
The broad stream bore her far away,
The Lady of Shalott.

Tras haber aceptado su destino, contemplando su desgracia, decide mirar hacia Camelot. Los últimos cuatro versos ilustran el momento en el que ella sube a una barca y deja que la corriente la arrastre hacia Camelot, donde está su amor, y donde nunca llegará con vida. La Dama de Shalott podía vivir sin pena ni gloria hasta ahora, pero después de ver a su amor en el espejo y ser consciente de que jamás podría formar parte de su vida, decide que no puede soportarlo más. De hecho, una de las partes más citadas de este poema se encuentra en la estrofa final de la segunda parte '*I am half sick of shadows,*' said *The Lady of Shalott* ("estoy harta de las sombras", en referencia tanto a su prisión como a los reflejos en su espejo). Oscar Wilde hace una alusión en *El retrato de Dorian Gray* (1890), cuando Sibyl Vane dice "ya me he cansado de las sombras" y también sirve de título al famoso cuadro de Waterhouse que retrata a la protagonista tejiendo con su espejo en el fondo de la habitación.

3.4.2. Storyboard

Tras haber puesto en común todos nuestros referentes y seleccionar el poema, procedimos a poner en orden nuestras ideas. Con ellas configuramos una línea argumental que aunase las exigencias del texto con la propuesta visual. De hecho, es tal la importancia de estos dos factores que, en lugar de trabajar desde un guion escrito, decidimos ir componiendo la historia mediante el *storyboard*, que nos permitía realizar una aproximación al plano final, facilitando posteriormente la edición e implementación de efectos especiales, a la vez que nos apoyamos en la obra de Tennyson para conducir la narración.

La primera escena se abre con distintos planos de paisajes, casi citando *The Lady of Shalott*. La cámara sube hasta el cielo, y después cambia al espacio exterior, describiendo el castillo a la vez que vemos la nave. Nos adentramos en ella a través de una ventana, y vemos a Shalott, la protagonista. En ocasiones, los planos son interrumpidos momentáneamente por imágenes holográficas de la actriz haciendo *lip-sync* de la narración. Tras la aparición de la pantalla de título, la protagonista se levanta de su trono y avanza hacia otra habitación, donde invoca una suerte de mapa espacial holográfico. En la tierra parece ver un reflejo su destino incierto, atrapado. Tras sentir que se va a producir el aterrizaje, corre a asomarse a la ventana, desde donde ve la Tierra acercarse. El corto se cierra con un último plano de la nave descendiendo sobre una ciudad.

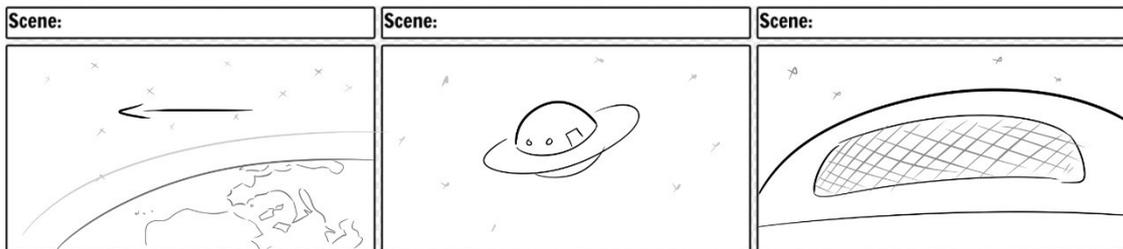


Willows whiten, aspens shiver.
The sunbeam showers break and quiver

In the stream that runneth ever
By the island in the river

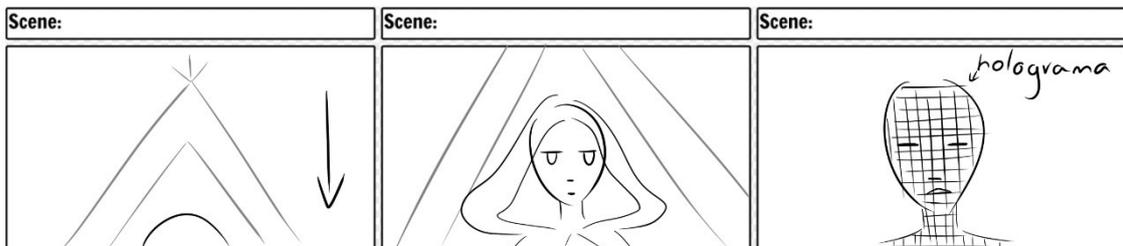
Flowing down to Camelot.

La escena abre con planos de paisajes. La cámara se eleva desde el plano de un río y vemos la nave en el cielo entre las nubes.



Four gray walls, and four gray towers
Overlook a space of flowers,

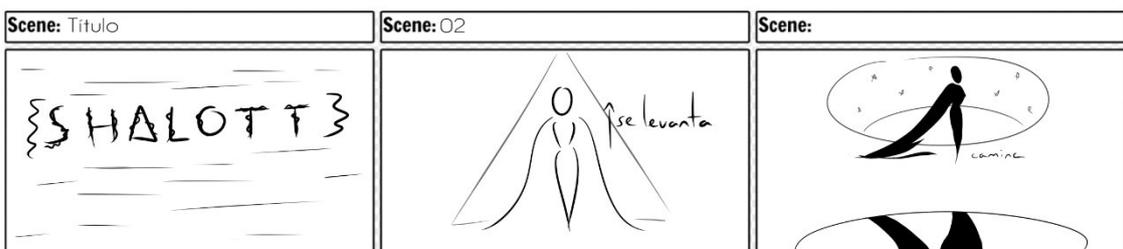
Ya en el espacio, vemos la nave acercándose a la Tierra. Zoom in en la ventana.



And the silent isle imbowers

The lady of Shalott

Vemos a la protagonista en su trono. Interfieren imágenes del lip-sync de la narración.



No time hath she to sport and play:
A charmed web she weaves alway.

A curse is on her, if she stay
Her weaving, either night or day,
To look down to Camelot.

Pantalla de título. Shalott se levanta del trono y camina recortando su silueta ante una ventana.

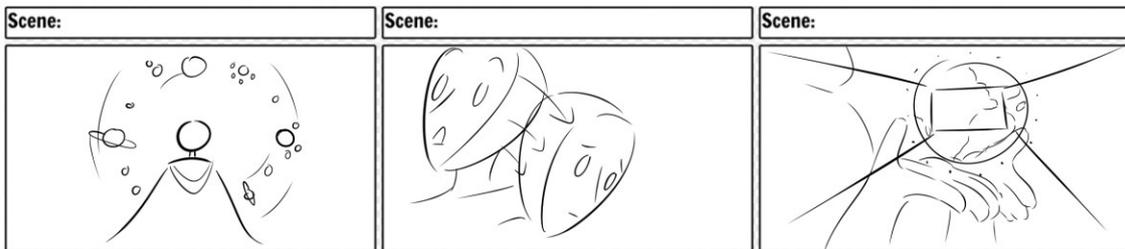


She knows not what the curse may be;
Therefore she weaveth steadily,

Therefore no other care hath she,
The Lady of Shalott

She lives with little joy or fear.
Over the water, running near,
The sheeppbell tinkles in her ear.

Cámara en picado. Entra en una habitación y las luces se encienden gradualmente. Invoca un holograma de la Tierra en sus manos.



Before her hangs a mirror clear,
Reflecting tower'd Camelot.

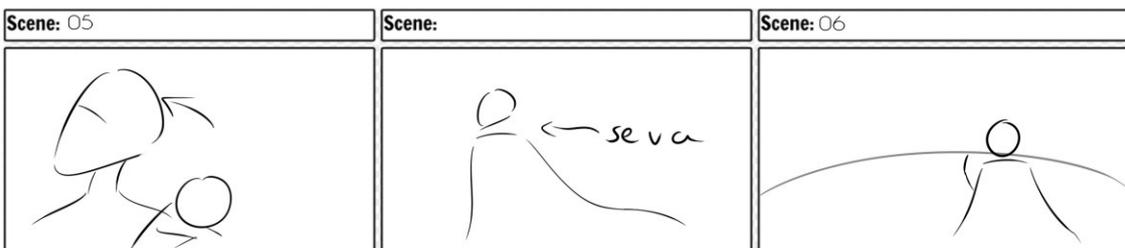
And as the mazy web she whirls,
She sees the surly village churls,

And the red cloaks of market girls
Pass onward from Shalott.

Un mapa planetario holográfico aparece a su alrededor. Dirige su mirada hacia sus manos. Zoom in en el planeta hasta transición de plano.

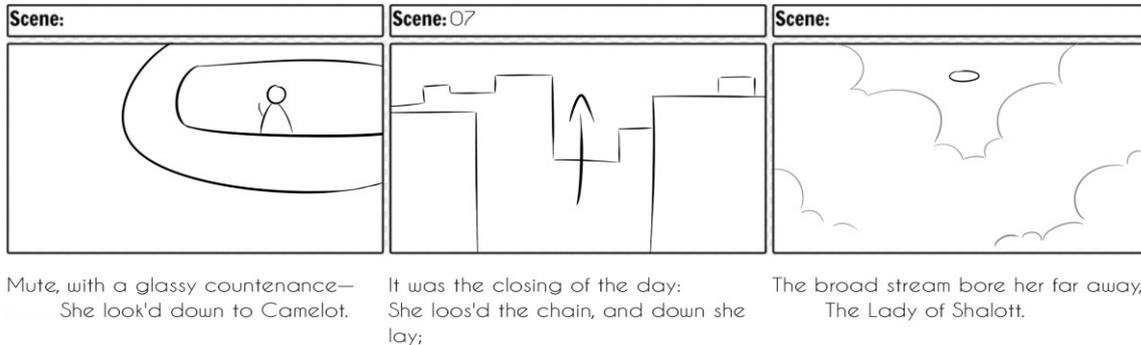


Composición de hologramas de Shalott. Zoom out, la luz se incrementa exponencialmente hacia el final de la escena, culminando en un destello que genera la transición de plano.



With a steady stony glance—
Like some bold seer in a trance,
Beholding all his own mischance,

Tras escuchar algo, se gira y abandona la sala. Se asoma por la ventana viendo a la Tierra acercándose cada vez más.



Se ve a Shalott desde fuera de la nave. Plano de la nave disponiéndose a aterrizar sobre una ciudad.

Si comparamos lo mostrado en el storyboard con el corte final, es evidente que muchas cosas cambiaron durante la producción. Para empezar, toda la primera escena fue modificada. Los planos de paisajes no funcionaban por varios motivos. Uno de ellos era que rompía con el ambiente general que tratábamos de crear, y restaba fisicidad al resto de planos. Además, nuestra intención era crear todos los escenarios mediante ordenador, con lo que coger imágenes de archivo, o incluso aunque las hubiésemos grabado nosotros mismos, podía sacar al espectador del relato, al romperse la ilusión del filme.

Muchos otros planos, simplemente, sobran o no encajaban con el ritmo del corto. En la escena 03 las ideas de los planos eliminados se utilizaron en el proceso de edición para complementar los otros. En la escena 05, sin ir más lejos, el plano en el que se gira y abandona un escenario para moverse al otro se podía sustituir por una elipsis, sin necesidad de tener que mostrarlo todo. Y en la escena 07, aunque no cambió en esencia (está generada en su totalidad por ordenador), cambia la cámara. Vemos primero la nave descendiendo del cielo y luego cómo aterriza sobre la ciudad.

El corte más significativo, no obstante, fue el de la escena 05. La plasticidad de ese plano era tan distinta de las que lo rodeaban que finalmente se decidió no incluirlo, cortando también una de las estancias de la adaptación original del poema. El cambio fue muy favorecedor, y el plano fue movido a los créditos finales, donde gana al no estar tan sometido al resto, y pone el broche final a nuestro trabajo.

3.4.3. Rodaje

Todas las escenas en que aparece la actriz, que son la mayoría, fueron rodadas con croma verde en el fondo, tanto cubriendo la pared como el suelo. Como comentamos a lo largo del trabajo, nuestra intención fue desde el principio crear los distintos ambientes y estancias en los que aparece por nuestra cuenta, sin depender de atrezzo. Esto supuso un reto considerable durante el proceso de rodaje, ya que no solo debíamos tener muy claro qué es lo que estaba ocurriendo en cada escena, de dónde venía la luz, cuál debía ser la colocación de la cámara y qué es lo que queríamos transmitir, sino que a su vez la actriz debía ser capaz de meterse en el papel e interactuar con un escenario que realmente no estaba allí, con escasas ayudas visuales.

El rodaje se realizó íntegramente en plató (Fig. 31), con una iluminación controlada y como comentábamos antes, si ningún tipo de atrezzo. Todas las escenas fueron grabadas con una cámara réflex Canon EOS 7D Mark II (Fig. 32). En la mayoría de los planos al usar una iluminación azulada no muy fuerte, tuvimos que abrir el diafragma de la cámara lo máximo posible para que captase la mayor cantidad de luz posible y así no producir ruido, también mantuvimos un ISO contante a 400. Todo el metraje fue capturado a una resolución de 1920 x 1080 que equivale a una proporción de imagen 16:9 y a una tasa de 30 imágenes por segundo.

Me correspondió ser cámara durante la mayor parte de las escenas y estuve controlando el metraje en todo momento, supervisando cada plano en el ordenador justo después de rodarlos. El rodaje se prolongó durante dos jornadas y media de intenso trabajo, donde grabamos en torno a unas 80 tomas, de las que al final usamos menos de la mitad.

Gracias al Storyboard que hicimos previamente, el rodaje no se extendió más de lo debido, teníamos muy claro que material necesitábamos para componer después los planos con los efectos especiales. Rodamos varias tomas de cada plano hasta dar con la interpretación más acertada, buscábamos una sutileza y una melancolía muy particular, por ello era imprescindible dar con la mejor toma en cada plano. Después de terminar el rodaje, tuvimos que volver a regrabar algunos detalles que en su momento se nos pasaron o que al final no nos funcionaban a nivel compositivo.

La postproducción de los planos realizados íntegramente por ordenador se inició a la vez que el rodaje: de esta forma, además de optimizar el tiempo de producción nos dio pie a prevenir posibles errores durante el rodaje, haciendo algunas pruebas previas usando el croma. Terminado este paso de la producción pudimos centrarnos al completo en la postproducción de todos los planos con la actriz en escena.



Fig. 31 Laia Alemany en el croma del plató, caracterizada como Lady of Shalott, durante el rodaje.



Fig. 32 Mario Ceballos rodando una toma con la Canon 7D.

3.4.4. Postproducción

La postproducción fue sin duda la fase más relevante de todo el proceso. Nos dividimos el trabajo de tal forma que yo me dedicaría principalmente a realizar los planos con elementos en 3D y partículas, mientras que José Manuel se encargó de las partes que necesitaban un croma más trabajado. Además también me ocupé de la edición final del metraje realizada con Adobe Premiere Pro. Ambos trabajamos con Adobe After Effects y en mi caso también Cinema 4D

Uno de las ventajas que teníamos al trabajar con tomas realizadas íntegramente sobre croma es que teníamos una gran versatilidad a la hora de manipular el material. Por ello decidimos que, aunque el rodaje se hizo en 16:9 a 1920 x 1080 píxeles, nosotros trabajaríamos con un formato 21:9 a 2560 x 1080 píxeles: de esta forma la imagen adquirió un aspecto más cinematográfico a la vez que nos permitió poder crear composiciones más interesantes.

Yo me encargué de hacer ocho planos íntegros y dos a medias con Laia Alemany. Con el fin de poder trabajar con comodidad y coherencia, dividí el proceso en cuatro fases para las tomas en las que había croma, y tres para las que solo había CGI. De esta forma, aunque con sus propias variaciones, en casi todos los casos había que seguir el mismo patrón.

Para las partes con croma seguí el siguiente proceso: Primero lo eliminaba, si era necesario hacía una máscara de recorte para suprimir por completo el verde; después hacía una primera corrección de color sobre la actriz para ir aproximándola a la iluminación adecuada; a continuación incorporaba los elementos en 3D o las partículas, dependiendo del caso; y por último realizaba una corrección de color del conjunto, donde además añadía ruido monocromo, vapor atmosférico y destellos de lente (si los necesitaba)(Fig. 33, 34, 35 y 36).

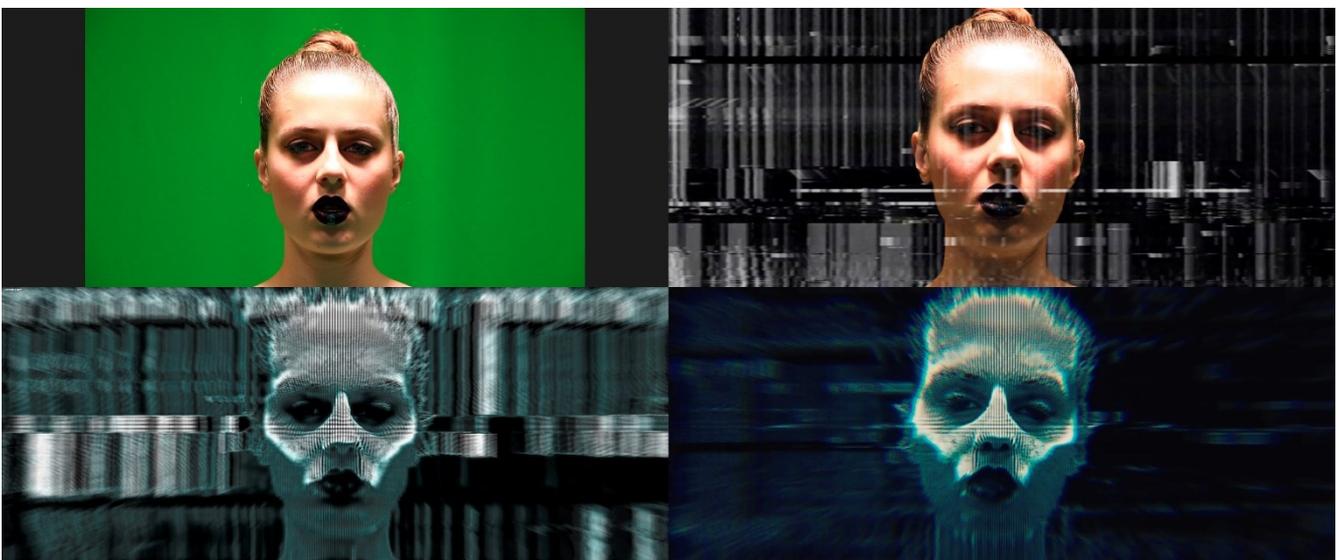


Fig.33 Es el primer plano del corto, en el proceso se observa la incorporación de partículas que siguen el patrón de la imagen.



Fig.34 Una de las peculiaridades de este plano es que la textura del suelo está en 3D para crear sensación de perspectiva.

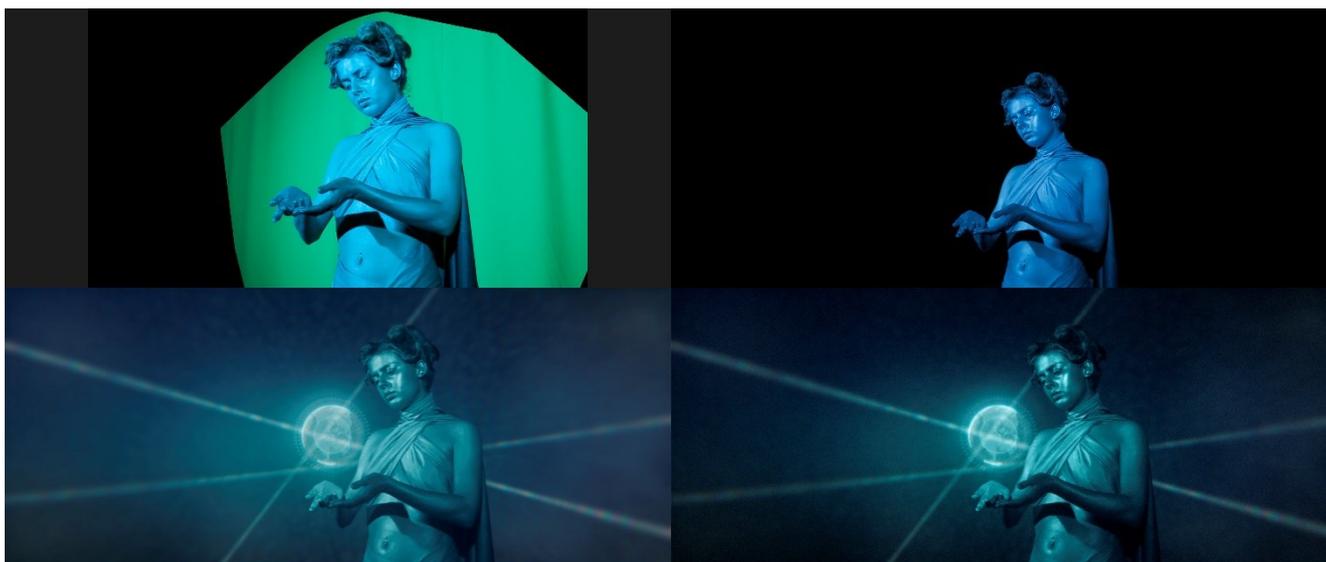


Fig.35 Aquí podemos observar la incorporación de elementos 3D creados a partir de partículas.

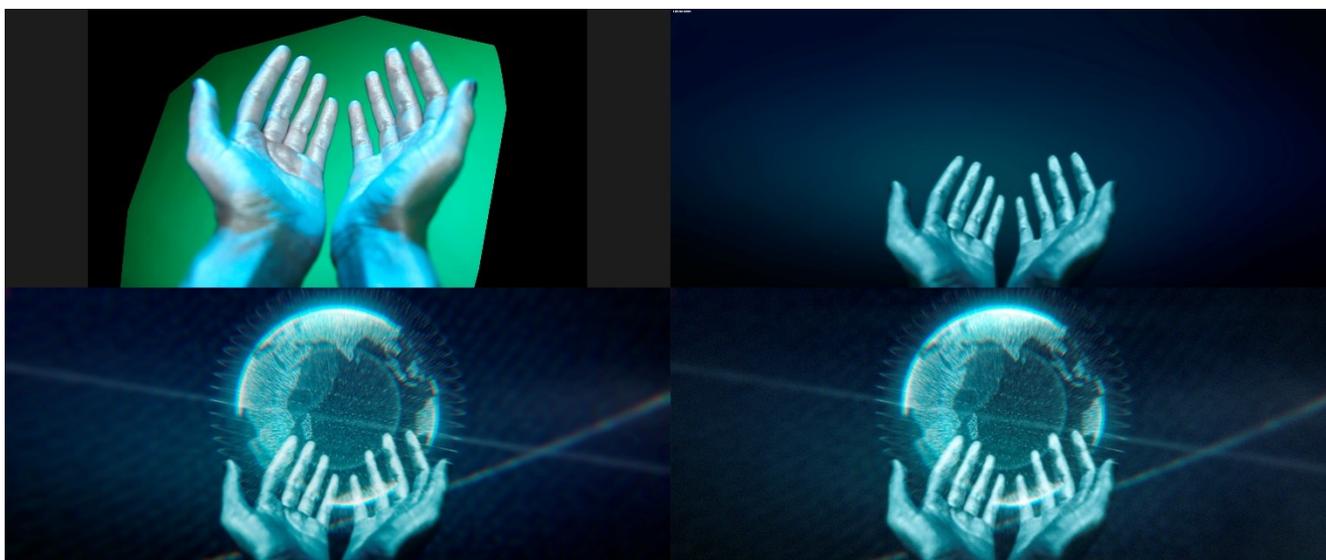


Fig.36 En este plano se aplican las mismas técnicas que en el ejemplo de la fig. 35, pero con más detalle.

En estos casos los elementos en 3D y las partículas estaban realizados con Plug-ins que han sido desarrollados por otros creadores y no vienen de stock con Adobe After Effects. Con ellos hemos podido realizar los destellos de lente, algunos efectos de la imagen y las partículas en 3D.

En los momentos donde todo es íntegramente digital usé Cinema 4D (Fig. 37). Para renderizar los planos del globo terráqueo y para la Nave y la ciudad usé el Plug-in Elements 3D (Fig. 38). Este me permitió trabajar directamente con modelos tridimensionales dentro de After Effects, agilizando el trabajo. Para trabajar en estos planos, primero preparé el modelo en 3D, luego lo integré con el fondo y por último hice las correcciones de color al igual que con el resto de tomas (Fig. 39, 40 y 41).

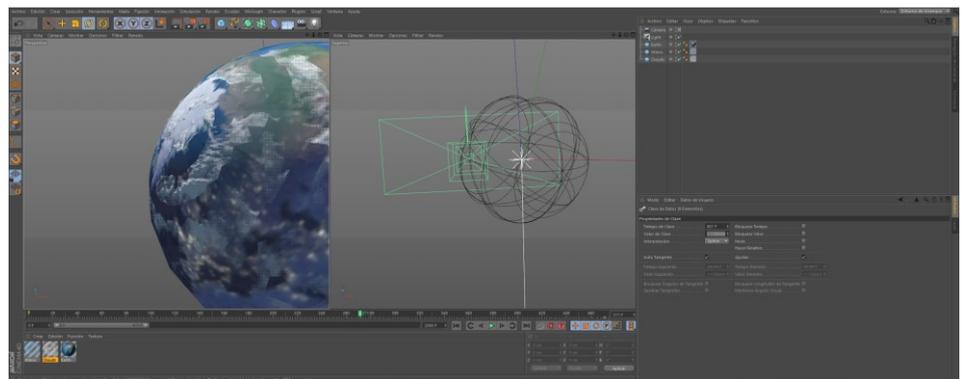


Fig.37 Interfaz de Cinema 4D con varias vistas del globo terráqueo que usamos.

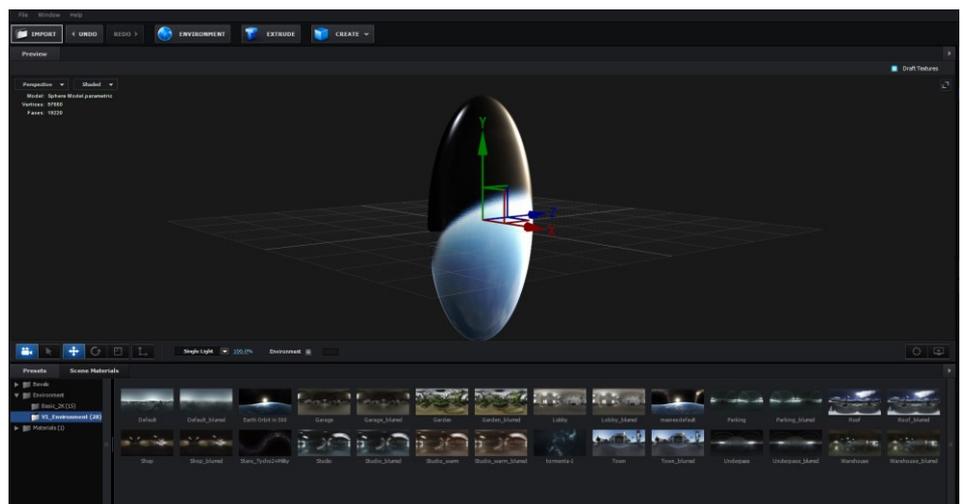


Fig.38 Interfaz del Plug-in Elements 3D donde se modeló y texturizó la nave.

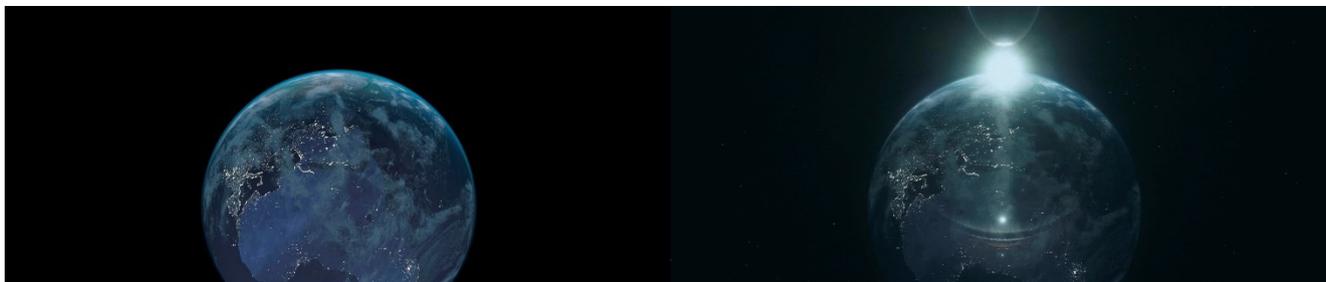


Fig.39 A la derecha la imagen pre-renderizada en cinema 4D, a la izquierda toma final después de añadir el fondo y la nave.



Fig.40 A la derecha la imagen pre-renderizada en cinema 4D, a la izquierda toma final después de añadir el fondo y la nave.



Fig.41 La ciudad está enteramente realizada con Elements 3D y un pack de edificios ya modelados. Estos funcionan como partículas con parámetros que controlan la densidad de edificios, el tamaño y la dirección de cada uno.

3.4.5. Problemas y soluciones

Un proyecto tan ambicioso, como era este para nosotros, sabíamos que no iba a estar exento de problemas. Por ello, desde el planteamiento tuvimos en cuenta intentar sortear todos los obstáculos que se nos podrían presentar. Veníamos de haber cursado Animación 3D y Producción de Animación 1 por lo tanto había partes de la producción que podíamos preparar bien para que luego no surgiesen inconvenientes. Por otra parte, todas las prácticas realizadas durante la asignatura de Efectos especiales y postproducción habían servido

como campo de prueba para ver hasta qué punto podíamos llegar y dónde podíamos fallar.

Con esta información yo trabajé bastante sobre seguro, aunque todo lo llevamos a una escala mayor a cualquier otra cosa antes realizada, sabía qué podía funcionar sin dar muchos problemas y qué no. Aunque todo el planteamiento del cortometraje está pensado para que no apareciesen muchos problemas durante la postproducción, fue inevitable cometer fallos de principiantes en algunos aspectos del rodaje, que luego obstaculizaron la realización de algunas escenas. Como comenta mi compañero José Manuel en su memoria, unos de los mayores quebraderos de cabeza fue la realización de los croma, que dependiendo de la luz y las sombras de la actriz, podían ser un verdadero inconveniente. Por suerte, los planos con croma de los que yo me encargué no me dieron muchos problemas y fueron solucionados satisfactoriamente sin retrasar mucho la producción. Por otra parte, como en la mayoría de mis tomas prácticamente todo era generado digitalmente, fui cauto y pre-rendericé todos los elementos por separado para luego juntarlos con After Effects y de esta forma no colapsar el programa. Este tipo de soluciones me permitieron no jugarlo todo a una carta, y tener siempre otra opción con la que trabajar.

Salvo esos obstáculos que he comentado, por suerte y a diferencia de mi compañero, me encontré con menos problemas y pude solventarlos sin perder demasiado tiempo. Teniendo en cuenta que se trataba de la fase más compleja de la producción, estoy muy satisfecho con los resultados obtenidos.

3.5. RESULTADOS



El cortometraje completo acabado puede visitarse en el siguiente enlace:
https://www.youtube.com/watch?v=uHBcmn_CGXs&feature=youtu.be

Nos gustaría señalar que, a pesar del atractivo de los efectos especiales, este resultado no habría sido posible sin la gran disposición e interpretación de Laia Alemany que, sin apenas referentes visuales, tuvo que actuar rodeada de croma verde. Este trabajo no habría sido posible sin ella.

4. CONCLUSIONES

Una vez concluido el proyecto, pudimos mirar en retrospectiva lo que ha supuesto para nosotros y si satisfizo las inquietudes artísticas y objetivos que planteamos al comienzo de este trabajo.

Hemos de decir que ha sido un viaje largo. A pesar de que el título de este TFG hace referencia directa a los efectos especiales, lo cierto es que hemos tenido la oportunidad de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del grado, especialmente de asignaturas de este último año. Ocuparnos tanto de la preproducción, como del propio rodaje y vestuario, como de la postproducción, ha sido una experiencia muy enriquecedora, que nos ha ayudado a comprender y mejorar en todos los aspectos del desarrollo de un cortometraje, en lugar de centrarnos solo en un eslabón de la cadena. Consideramos que esto es muy positivo en pos de futuras empresas.

En este sentido, uno de los mayores retos fue la realización de efectos especiales que resultasen creíbles. Es por ello que, especialmente en mi memoria, realicé un estudio exhaustivo de referentes cinematográficos. Necesitamos un diseño artístico que nos permitiese realizar planos verosímiles, integrados unos con otros, optimizando recursos y haciendo uso de nuestro ingenio creativo. Creemos que hemos conseguido resolverlos de forma satisfactoria y una calidad que se ajustase a nuestros estándares.

Por último, mencionar la importancia del trabajo en equipo. A pesar de que hemos presentado una división del trabajo bien delimitada, cabe destacar la importancia de la comunicación a lo largo del proceso. Para nosotros, el consenso y la opinión del otro han sido fundamentales desde el principio, creándose un feedback constante que ha sido crucial en el término de nuestro film.

5. FILMOGRAFÍA

ABRAMS, J. J. (dir.) *Star Wars: Episodio VII – El Despertar de la Fuerza (Star Wars: Episode VII - The Force Awakens)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, Bad Robot, Walt Disney Pictures, 2015

ARONOFSKY, D. (dir.) *Cisne Negro (Black Swan)* [película]. Estados Unidos: Protozoa Pictures, Phoenix Pictures, Fox Searchlight Pictures, 2010

BESSON, L. (dir.) *El Quinto Elemento (Le Cinquième Élément)* [película]. Francia: Gaumont, Gaumont Film Company, 1997

CAMERON, J. (dir.) *Avatar* [película]. Estados Unidos, Reino Unido: 20th Century Fox, 2009

CASANOVA, E. (dir.) *Pieles* [película]. España: Pokeepsie Films, Nadie es Perfecto, The Other Side Films, Netflix, 2017

CONRAN, K. (dir.) *Sky Captain y el Mundo del Mañana (Sky Captain and the World of Tomorrow)* [película]. Estados Unidos: Filmauro, Brooklyn Films, Natural Nylon, Paramount Pictures, 2004

CUARÓN, A. (dir.) *Gravity* [película]. Reino Unido, Estados Unidos: Esperanto Filmoj, Heyday Films, Warner Bros., 2013

EDWARDS, G. (dir.) *Rogue One: Una Historia de Star Wars (Rogue One: A Star Wars Story)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, Walt Disney Pictures, 2015

FAVREAU, J. (dir.) *El Libro de la Selva (The Jungle Book)* [película]. Estados Unidos: Walt Disney Motion Pictures, 2016

GUNN, J. (dir.) *Guardianes de la Galaxia (Guardians of the Galaxy)* [película]. Estados Unidos: Marvel Studios, Walt Disney Motion Pictures, 2014

GUNN, J. (dir.) *Guardianes de la Galaxia Vol. 2 (Guardians of the Galaxy Vol. 2)* [película]. Estados Unidos: Marvel Studios, Walt Disney Motion Pictures, 2017

KENNETH, J. (Creador.) *V* [serie]. Estados Unidos: NBC, 1983 – 1985

KERSHNER, I. (dir.) *Star Wars: Episodio V – El Imperio Contraataca (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 1980

KNIGHT, N. (dir.) *Born This Way* [videoclip]. Estados Unidos: Lady Gaga, Fernando Garibay, DJ White Shadow, Jeppe Laursen, 2011

KORDA, A. (dir.) *La Vida Futura (Things to Come)* [película]. Reino Unido: London Film Productions, United Artists, 1936

KUSAMA, K. (dir.) *Æon Flux* [película]. Estados Unidos, MTV Films, Lakeshore Entertainment, Paramount Pictures, 2005

LANG, F. (dir.) *Metrópolis (Metropolis)* [película]. Alemania: UFA, 1927

LANG, F. (dir.) *La Mujer en la Luna (Frau im Mond)* [película]. Alemania: Fritz Lang Film, UFA, 1929

LUCAS, G. (dir.) *Star Wars: Episode IV - Una Nueva Esperanza (Star Wars: Episode IV - A New Hope)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 1977

LUCAS, G. (dir.) *Star Wars: Episodio I - La Amenaza Fantasma (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 1999

LUCAS, G. (dir.) *Star Wars: Episodio II - El Ataque de los Clones (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 2002

LUCAS, G. (dir.) *Star Wars: Episodio III - La Venganza de los Sith (Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 2005

MARQUAND, R. (dir.) *Star Wars: Episodio VI - El Retorno del Jedi (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, 20th Century Fox, 1983

MARTÍNEZ SOLARES, G. (dir.) *Blue Demond contra las Invasoras* [película]. México: Cinematográfica RA, 1979

PROTAZÁNOV, Y. (dir.) *Aelita: Reina de Marte (Aelita)* [película]. URSS: Mezhrabpom-Rus, 1924

SANDERS, R. (dir.) *Ghost in the Shell* [película]. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, Arad Productions, Shanghai Film Group, Corporation, Huahua Media, Paramount Pictures, 2017

SCOTT, R. (dir.) *Alien* [película]. Estados Unidos: Brandywine-Ronald, Shushett production, 20th Century Fox, 1979

SCOTT, R. (dir.) *Prometheus* [película]. Estados Unidos: Scott Free, Brandywine Productions, 20th Century Fox, 2012

SNYDER, Z. (dir.) *300* [película]. Estados Unidos: Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM, Warner Bros., 2006

STANLEY, K. (dir.) *2001: Odisea del Espacio (2001: A Space Odyssey)* [película]. Reino Unido, Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, Metro-Goldwyn-Mayer, Turner Entertainment, Warner Bros, 1968

VADIM, R. (dir.) *Barbarella* [película]. Francia, Italia: Dino de Laurentiis Cinematografica, Marianne Productions, Paramount Pictures 1968

VILLENEUVE, D. (dir.) *La Llegada (Arrival)* [película]. Estados Unidos: Lucasfilm, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, Lava Bear Films, Paramount Pictures, 2016

VON TRIER, L. (dir.) *Melancolía (Melancholia)* [película]. Alemania, Dinamarca: Zentropa Entertainments, Memphis Film, Slot Machine, Zentropa International Köln, BIM Distribuzione, Trollhättan Film AB, Concorde Filmverleih, 2011

WACHOWSKI, L y WACHOWSKI, L. (dir.) *Matrix (The Matrix)* [película]. Estados Unidos: Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Warner Bros., 1999

WILCOX, F. (dir.) *Planeta Prohibido (Forbidden Planet)* [película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, Metro-Goldwyn-Mayer, 1956

WINDING REFN, N. (dir.) *The Neon Demon* [película]. Francia, Dinamarca, Estados Unidos: Amazon Studios, Broad Green Pictures, Scanbox Entertainment, The Jokers, 2016

WISE, R. (dir.) *Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth Stood Still)* [película]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Twentieth Century-Fox Film Corporation, 1951

6. BIBLIOGRAFÍA

ACADEMIA. La Mujer en el cine de Ciencia Ficción | Claudia Marín Garrido – academia.edu [consulta: 2017-07-15]. Disponible en: <http://www.academia.edu/22859295/La_mujer_en_el_cine_de_ciencia_ficcion>

CARROLL, L. *Alicia en el País de las Maravillas. Alicia a Través del Espejo*. Madrid: Alianza Editorial. 2013

COOPER, J. *El Último Mohicano*. Madrid: Biblioteca Nueva. 2008

CULTURACOLECTIVA. Mujeres del cine de ciencia ficción con las cuales has tenido una fantasía sexual – cine – culturacolectiva.com. México. 2016 [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <<https://culturacolectiva.com/cine/mujeres-del-cine-de-ciencia-ficcion/>>

DISCOGS. Lustmord – Strange Attractor / Black Star (Vinyl) at Discogs. Portland. [consulta: 2017-07-26]. Disponible en: <<https://www.discogs.com/Lustmord-Strange-Attractor-Black-Star/release/91293>>

ESQUILO *Prometeo Encadenado*. Madrid: Editorial Gredos. 2010

MUSICSALESClassical. Gustav Holst – The Planets: Suite for large orchestra (1916) – Music Sales Classical. Londres. [consulta: 2017-07-26]. Disponible en: <<http://www.musicsalesclassical.com/composer/work/13079>>

TENNYSON, A. *The Lady of Shalott*. Oxford University Press. 1999

THE VICTORIAN WEB. Pictorial Interpretations of Tennyson's "The Lady of Shalott". Singapur [consulta: 2017-07-26]. Disponible en: <http://victorianweb.org/authors/tennyson/loslist.html>>

SHAKESPEARE, W. *La Tempestad*. Madrid: Alianza Editorial. 2016

SHAKESPEARE, W. *Romeo y Julieta*. Madrid: Ediciones Cátedra. 2011

WILDE, O. *El Retrato de Dorian Gray*. Madrid: Editorial Gredos. 2006