

Cine fantástico autoral *low cost*: propuesta de storyboard y presupuesto de una película ficticia



Trabajo Final Grado de Comunicación Audiovisual

Universidad Miguel Hernández de Elche

Alumna: Yasmina Mansour Ortí

Tutor del TFG: Mercedes Jabardo Velasco

Curso 2019/20

ÍNDICE

1 .Introducción. pág.3

1.1 Hipótesis. pág.7

1.2 Objetivos pág.7

2. Metodología pág.7

2.1 Argumento pág.8

2.2 Storyboard pág.8

2.2.1 Animáticas pág.9

2.3 Presupuesto pág.9

3. Resultados pág. 9

3.1 Deicidio pág. 10

3.2 Análisis del storyboard pág. 33

3.2.1 Forma y fondo pág. 36

3.2.2 Planteamiento del presupuesto pág.44

4. Conclusiones pág.46

5. Bibliografía pág.47



Resumen: El cine fantástico es un género que popularmente se relaciona con grandes presupuestos y presencia muy marcada de efectos especiales. El objetivo de este trabajo es, mediante la presentación de un storyboard y el presupuesto final de una película ficticia, conjugar género, estilo y medios a través de tres vertientes cinematográficas: la fantástica, la autoral y la *low cost*, respectivamente. Para ello, nos centraremos en obras de ficción de bajo y alto presupuesto y pondremos el foco especialmente en aquellas que aúnen las tres vertientes principales, de forma que podamos comparar y analizar los elementos que diferencian la fantasía de autor del género fantástico comercial. Analizaremos también algunos de los presupuestos de estas obras, que nos servirán como referente a la hora de realizar el nuestro. Con este trabajo buscamos demostrar que es posible hacer cine fantástico *low cost* sin renunciar a las características formales propias del cine de autor.

Palabras clave: cine *low cost*; fantasía; cine de autor; storyboard; presupuesto; CGI; matte painting.

Abstract: Fantasy films are films which belong to the genre of fantasy, whose production usually comes associated with enormous budgets and an even more remarkable presence of special effects. Through the presentation of a fictitious film's storyboard and final budget, the main goal of this study is to bring together genre, style and means from three different cinematographic point of views: fantasy, film d'Auteur and low cost. Therefore, we'll start by analyzing fiction films that have either a large or a small budget, focusing on those films that would bring together both three of the main aspects mentioned before so that we can draw clear conclusions by comparing one to another and, finally, get a clear picture of the elements that make the difference between 'fantasy and d'Auteur' and 'commercial fantasy' films. We will also have a deeper look into the budgets of these films, later using this analysis as a reference to elaborate our budget. By this work, we pursue to proof the feasibility of producing low-cost fantasy films without trading in exchange the formal aspects of a Film d'Auteur.

Keywords: low cost cinema; fantasy; film d'auteur; storyboard; budget; CGI; matte painting

1. Introducción

El Dogma 95 fue un movimiento fílmico vanguardista que se creó en 1995, el año en que se celebraba el centenario del séptimo arte; cien años desde la primera proyección de la historia a manos de los hermanos Lumière. Para celebrar la ocasión, Lars von Trier propuso en la conferencia *Le cinéma vers son deuxième siècle* (París, 1995) la vanguardia que intentaría luchar contra las producciones de Hollywood: El Dogma 95, conocido como Dogma.

Este manifiesto pretendía combatir el cine comercial de las grandes productoras estadounidenses, y defendía que la calidad de una obra no dependía de tener un alto presupuesto; reivindicaba el realismo como sinónimo de lo bello, siendo la realidad una señal de autenticidad cinematográfica. En las reglas se vetó además el uso de efectos especiales o trucos que alteraran la naturalidad y el realismo de la película. En 2002, el Secretariado del Dogma 95 anunció que la corriente debía finalizar. Si bien el Dogma se hizo popular internacionalmente, sus creadores consideraron que se había convertido en una fórmula genérica. Desde ese entonces y hasta el día de hoy, la influencia del cine danés se ha ido diluyendo paulatinamente en el panorama cinematográfico actual.

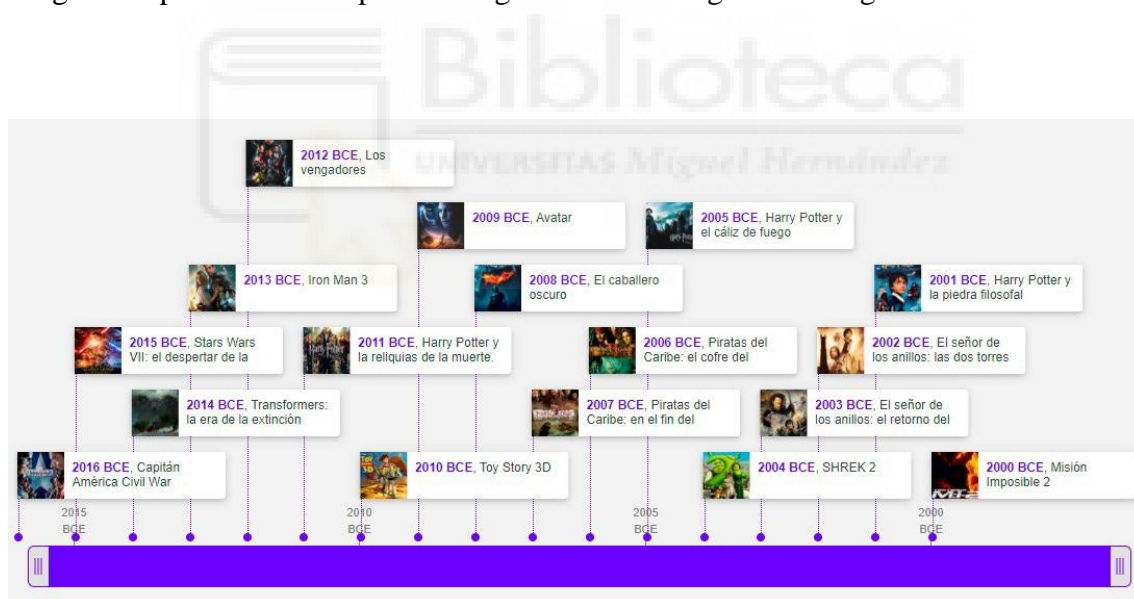
Es inevitable que asociemos ciertos géneros cinematográficos a obras de presupuestos millonarios, y demos por hecho que solo tienen cabida dentro del cine *mainstream*. Pero el concepto de cine mainstream implica también la existencia de un cine *no mainstream*: un cine que lejos de parecerse al convencional de Hollywood, trata de reinventarse y servirse de las herramientas del lenguaje cinematográfico para crear una experiencia visual única y personal.

Esto es lo que consideramos cine de autor. A diferencia del comercial, donde prevalece el qué sobre el cómo, el cine de autor otorga una importancia mayor al cómo. El equilibrio entre el guion y la estética de la obra, el fondo y la forma respectivamente, es la manera que tiene el autor de reflejar su sello personal y transmitir su visión acerca del mundo. Ha existido mucha controversia entorno a este término, pues hay quien no comparte la definición de *auteur*, que entiende al director como el guionista, montador, director de fotografía y en conclusión, el responsable y centro total de la película. El término surgió por primera vez en la década de los 60, cuando unos críticos (más tarde cineastas) pertenecientes a la revista de cine *Cahiers du Cinéma*, inspirados por las ideas de André Bazin y del *cámara-stylo* de Alexandre Astruc, comenzaron a plantearse cuál era el

cometido real del autor en una obra, y llegaron a la conclusión de que, a través de la imagen, la presencia y personalidad del director tenía que ser algo que se intuyera en el filme.

François Truffaut con *Los 400 golpes* (1959), Jean-Luc Godard con *Al final de la escapada* (1960) y Alain Resnais con *Hiroshima Mon Amour* (1959) fueron, entre otros, firmes defensores de esta visión del cine autoral, así como los iniciadores de la *Nouvelle Vague*, una corriente cinematográfica caracterizada por el uso de diálogos y recursos literarios a fin de expresar las ideas u opiniones de los autores.

Ahora que ya hemos definido el cine de autor en un marco más amplio, no es de extrañar que muchos géneros propios del cine de alto presupuesto no sean los más frecuentes en lo que vamos a referir como cine independiente, entendiendo con esto toda producción que esté llevada a cabo con fines intelectuales o artísticos. Uno de los géneros más relacionados con el uso de la tecnología y los efectos especiales es la fantasía. Y es que las grandes productoras amparan este género cinematográfico con gran interés.



Las películas más taquilleras del siglo XIX. Imagen extraída de Timetoast.com [Sitio web]. Recuperada en: <https://www.timetoast.com/timelines/las-peliculas-mas-taquilleras-del-siglo-xxi>

Como vemos en la imagen, la mayoría total de las películas más taquilleras del siglo XXI pertenecen al género de fantasía o de ficción. *Avatar* (James Cameron, 2009) recaudó en su estreno dos mil millones de dólares, y *Harry Potter y la piedra filosofal* (Chris Columbus, 2001) se convirtió el año de su estreno en la película más taquillera de la historia, con una recaudación de 974.755.371 dólares. Para el rodaje de la película en cuestión se necesitaron \$125.000.000.

El interés de las productoras en las obras de ficción está más que justificado si observamos las enormes ventajas que presentan sobre otros géneros cinematográficos: resulta evidente que gracias a los altos presupuestos es posible construir un mundo ficcional que impresione y envuelva al espectador. La audiencia de este tipo de películas se fideliza a través del mismo universo transmediático, que responde en mayor o menor medida a las exigencias de su público objetivo. Las popularmente conocidas como superproducciones tienden a compartir ciertas bases generales que convierten muchos de los elementos empleados en un denominador común del género, como por ejemplo, el uso de imágenes generadas por ordenador, o CGI¹ por sus siglas en inglés.

La llegada de la animación por ordenador a la gran pantalla en la década de 1970² supuso un antes y un después en la manera de llevar a cabo proyectos que de otra forma se antojaban imposibles de realizar. La posibilidad de trasladar nuevos mundos y escenarios implicó también un cambio en la dinámica cinematográfica de géneros como la fantasía, donde el CGI se convirtió en el pilar de la autenticidad de las obras. El CGI se convirtió en una herramienta que permitía al espectador explorar universos lejanos como nunca lo había hecho.

Para la realización de la trilogía *El Señor de los Anillos*³, Peter Jackson tenía una premisa básica en cuanto al diseño visual que quería obtener: lograr el mayor realismo. Pero hacer que la fantasía parezca real es un reto relevante; para que el espectador pudiera sentirse realmente cerca de la Tierra Media de Tolkien, era necesario conseguir los mejores efectos especiales. Pero el éxito de ESDLA no reside únicamente en su aplicación de la tecnología 3D, sino en el conjunto de técnicas que lograban complementar al CGI y que dotaba a la película de un realismo más puro.

Muchas de estas técnicas ya se utilizaban en el cine cuando para simular algo que no existía requería fabricarlo o recrearlo mediante efectos visuales o trucos de cámara, como

¹ Computed-Generated-Imagery.

² En 1957 aparece la que sería la primera animación hecha por ordenador de la historia: se trataba de los créditos de *Vértigo*, (1958) del director Alfred Hitchcock.

³ Utilizamos la obra de Jackson como ejemplo representativo de las superproducciones de fantasía. La Trilogía de ESDLA está considerada como uno de los mayores proyectos cinematográficos de la historia, recaudando en total más de 2.900 millones de dólares. Las tres películas han conseguido un puesto en la lista de filmes más taquilleros de la historia: *La Comunidad del Anillo* (2001) la número 26º, *Las Dos Torres* (2002) la 19º, y finalmente, ocupando el sexto lugar, *El Retorno del Rey* (2003).

el matte painting⁴, que consistía en recrear paisajes o escenarios realistas (normalmente con óleo) a partir de la superposición de imágenes. Más tarde, bastaba con rodar la escena respetando la perspectiva de la pintura y finalmente montar el resultado. Gracias a esta unión de las viejas y nuevas tecnologías, la trilogía se convirtió en un referente del género fantástico hasta el día de hoy.



El Señor de los Anillos (2001). Ejemplo de matte painting.

Mientras muchas de las técnicas que se utilizaban en el pasado (como el mencionado matte painting) han ido desapareciendo, evolucionando o adaptándose a la era digital, el 3D ha cobrado protagonismo en las producciones de ficción. Remitiéndonos a la imagen de las películas más taquilleras del siglo, observamos sin excepción que el CGI está presente en todas, como un sello del género fantástico por excelencia.

Actualmente es difícil imaginar cómo se habría llevado a cabo *El Señor de los Anillos* sin contar con la tecnología que lo hizo viable, así como los fondos millonarios que se asignaron para la realización de la trilogía. ¿Sería posible recrear la obra de Jackson con un presupuesto mucho menor? ¿De qué manera podría plantearse un filme con semejantes características si partiésemos del cine de autor para llevarlo a cabo? ¿Es posible la fantasía *low cost* en el panorama del cine actual?

⁴ El matte painting se le atribuye al pionero Norman O. Dawn, considerado el primer realizador en combinar pinturas sobre cristales con imágenes en movimiento en los años 20. Obras como *Titanic*, *Avatar*, (1997 y 2009, James Cameron), *King Kong* (1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), *Alicia en el país de las maravillas* (2010, Tim Burton) y un largo etcétera, usan esta técnica con frecuencia en sus fondos.

1.1 Hipótesis

Hechas las introducciones pertinentes, pasemos a enunciar las hipótesis más importantes que barajamos en este trabajo y que trataremos de resolver:

- El cine fantástico tiende a requerir presupuestos inalcanzables para el cine de autor.
- La fantasía es un género que efectivamente requiere de grandes presupuestos para llevarse a cabo.
- La fantasía es un género que el cine independiente no suele tratar.
- La influencia del CGI ha abarcado el género fantástico casi al completo.

1.2. Objetivos

Tras exponer nuestras principales hipótesis, los objetivos que nos hemos propuesto con este trabajo son los siguientes:

- Aplicar las características propias del cine autoral al género fantástico.
- Demostrar que no se requiere un gran presupuesto para llevar a cabo un filme de fantasía.
- Adaptar las necesidades técnicas propias de un guion de cine fantástico al lenguaje formal de las películas de autor.
- Mostrar las alternativas posibles al CGI.

2. Metodología

Para demostrar que es posible hacer cine fantástico autoral *low cost*, hemos considerado que la mejor forma de obtener resultados es mediante la creación ficticia de una obra del género, tomando nuestra situación concreta como ejemplo de la que podría ser la situación de un director español independiente cualquiera. Con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, presentaremos argumento, storyboard y presupuesto final de nuestra película en cuestión. Estos tres elementos nos servirán como base para concluir si la obra, a la que a partir de ahora nos referiremos como *Deicidio*, puede ser catalogada como cine fantástico autoral *low cost*.

2.1 Argumento

Deicidio es un mito perteneciente a *Los Cuatro Grandes*, una obra literaria de fantasía actualmente en desarrollo. Contando con que el marco contextual del mundo donde transcurriría el filme nos es desconocido, hemos considerado añadir un prólogo explicativo al relato⁵, para asegurarnos así de que la historia se entiende sin dificultad. Recordamos, además, que con la presentación del argumento buscamos acercarnos lo máximo posible a obra en cuestión a fin de comprenderla en su totalidad. Por eso, de ninguna manera tomaremos este apartado como información de calidad académica.

2.2 Storyboard

A través del storyboard pretendemos mostrar el resultado final de la película una vez finalizada la fase de postproducción. Esta propuesta es la que nos resultará de más utilidad a la hora de analizar el montaje, los recursos técnicos y estilísticos; la fotografía, banda sonora, movimientos de cámara... en conclusión, la estética general de la obra. Cabe señalar que por cuestiones de extensión⁶, hemos optado por realizar el storyboard de una de las secuencias pertenecientes al clímax final de la película. La secuencia escogida finalmente tiene justificación en que consideramos que se reúnen todos los elementos formales necesarios para formar un buen análisis de la estética. Por otra parte, consideramos que en esta secuencia se define muy bien el estilo general de *Deicidio*, por lo que sirve como referente a falta del storyboard completo. Hemos realizado dos storyboards: uno a color, sobre el cual trabajaremos a continuación, y uno en blanco y negro, que muestra la secuencia final tal y como la veríamos en el filme. La decisión de trabajar sobre la secuencia a color y no sobre la “original” de la película se debe a que, suponiendo que se efectuara el rodaje, las cámaras grabarían a color, no en blanco y negro, y el filtro sería añadido más tarde en postproducción de vídeo. Por esta razón, consideramos que analizar los planos a color nos acercan más al momento en que transcurre la acción.

En este apartado resolveremos las hipótesis planteadas, valorando por la calidad de las escenas si nuestra película conseguiría pasar por una de film d’auteur, o si en efecto, la

⁵ En la película no sería necesario explicar las leyes del mundo a través de un prólogo, ya que los mismos personajes nos lo darían a conocer a través de los diálogos.

⁶ La duración aproximada de la supuesta película es de 120 minutos aproximadamente.

fantasía requiere un presupuesto elevado para obtener resultados satisfactorios. Para lograrlo nos serviremos de una serie de referencias fílmicas que nos ayudarán a decidir si *Deicidio* cumple con lo necesario para situarlo en un marco cinematográfico acorde a sus características.

2.2.1 Animáticas

Para visualizar la secuencia de inicio a fin, hemos creado dos sencillas animáticas a partir del storyboard. No se ha tenido en cuenta la duración real de cada plano, sino que se ha buscado comprender de manera esquemática cómo transcurre la acción desde el principio hasta el final de la secuencia. Una vez más, la [animática a color](#) correspondería al material obtenido durante la sesión de rodaje, mientras que la [animática en blanco y negro](#) correspondería a *Deicidio*.

2.3 Presupuesto

Dado que tratamos demostrar que no se requiere un alto presupuesto para llevar a cabo una película autoral de fantasía, hemos realizado un estudio general donde aparecen los gastos totales de la producción. De tal forma, haremos uso de todos los recursos disponibles, como material ya poseído, contactos que están dispuestos a ayudarnos o localizaciones a las que podamos acceder fácilmente debido a sus coordenadas geográficas. Todo ello para circunscribirnos a la categoría *low cost*, que como es bien sabido requiere el máximo aprovechamiento de todos los recursos ya disponibles.

3. Resultados

Vamos a analizar, comparar y referenciar los distintos planos de la película propuesta, a fin de situar *Deicidio* en algún lugar dentro del abanico de las obras de autor de ficción. Para ello, haremos un recorrido por las películas de cine independiente que han inspirado esta propuesta. Hablaremos también de las alternativas que proponemos a los efectos especiales CGI y de qué manera podríamos llevar a cabo las escenas que la fantasía comercial llevaría a cabo mediante la tecnología 3D.

3.1 Deicidio

PRÓLOGO

Cuando la Nada y el Todo se separaron, y del Todo surgieron las cuatro energías creadoras del mundo, la primera en reaccionar fue **Primavera**, conocida como la Diosa de la vida. De Ella nació el *Emaen*, la amistad, la relación entre todos los seres vivos. Tras la aparición del *Emaen*, las otras tres energías restantes (Verano, Otoño e Invierno) terminaron de construir la realidad, y así, el mundo pudo ser.

Durante mucho tiempo, los Cuatro Grandes participaron activamente en Zerasus, el mundo que habían creado. Al principio, los Dioses descendían al plano terrenal con frecuencia, aunque con el tiempo y la aparición de la humanidad, dejaron de hacerlo por considerarlo inútil y denigrante. Sin embargo, Primavera, que había sido la creadora de la forma física, encontraba maravilloso el mundo y pasaba una gran parte del tiempo interactuando con los zámeos y descubriendo los lugares más recónditos de Zerasus. Esto molestaba especialmente a **Invierno**, creador del *Emron* (el Tiempo) que reprendía a su hermana y desaprobaba su interés por los humanos, pues para Él, estos no eran más que criaturas limitadas por el mundo en el que existían. Así, surgió un gran enfrentamiento entre el Dios de la muerte, y la Diosa de la vida.

Mucho tiempo después, Primavera conoció a **Haalu**, un hombre de Quimeria, proveniente de Sardee. Ella, que ni siquiera creía en el amor romántico, (sino que lo consideraba una desviación fatal de la amistad y el sexo) y que tantos encuentros físicos había tenido con humanos a lo largo de los siglos, se encontró de cara con el verdadero amor.

Haalu nunca la trató con el respeto a un Dios, y la amó incluso antes de conocer su verdadera identidad. Haalu era un joven silencioso, que nunca se había interesado por la gente de su pueblo o los problemas que pudieran darse en Sardee. Vivía solo desde niño, y su único amigo era un enorme oso pardo, Bhala, que lo acompañaba allá donde fuera. Hacía mucho tiempo que Haalu tenía la intuición de que una terrible enfermedad se estaba apoderando de su cuerpo, y sabía que era muy probable que esa enfermedad acabase matándolo. Sin decir palabra a nadie, se preparó para un largo viaje hacia las tierras lejanas de Gauden, pues no quería que nadie, ni siquiera el personal médico de Sardee,

supiera de su condición. En Gauden sus sospechas fueron confirmadas: padecía una extraña enfermedad que le consumiría hasta su muerte. Asumiendo el corto tiempo que le quedaba de vida, volvió a Sardee para poner en orden sus asuntos y aprovechar el tiempo del que disponía antes de que Invierno se lo llevara para siempre. Pero algo ocurrió en el camino de vuelta. La Diosa se encontró con Haalu, que desde el principio sintió una gran admiración por aquella mujer. Ambos se enamoraron, y durante mucho, mucho tiempo, los dos viajaron juntos, conocieron lugares y aprendieron el uno del otro.

No obstante, aunque ambos eran muy felices, sabían que estaban rompiendo una regla básica del ciclo de la vida, pues la vida de Haalu se estaba alargando de forma antinatural debido al continuo contacto con Primavera y el gran deseo de la Diosa de mantenerlo con vida indefinidamente. Haalu, que por encima de todo amaba la vida, consideraba una falta de respeto a la misma no asumir su destino y morir, tal y como debía ocurrir. Así que, con gran pesar, le comunicó a Primavera su decisión y partió a Sardee, solo. Pero Ella, que no comprendía por qué él no aceptaba el regalo de la inmortalidad, lo siguió hasta su hogar para intentar convencerlo de permanecer juntos para siempre.

Invierno, que estaba al corriente de la situación, se sentía insultado y, ante la decisión de la Diosa, decidió tomar parte del asunto. Fue en busca de Camorg, el gran lobo hijo de Amise, y a través de pesadillas y visiones grotescas, volvió loca su mente, que ahora solo pensaba en encontrar a Haalu y acabar con su vida.

DEICIDIO

Primavera había estado intentando que Haalu accediera a permanecer el resto de su vida a su lado, pero él ya había tomado la difícil decisión de abandonarla. Sentados sobre el tronco de un claro del bosque que rodeaba Sardee, los dos contemplaban la Luna, a sabiendas de que esa era la última vez que disfrutarían de la compañía del otro. Y es que, en cuanto Haalu se alejara de Primavera, la enfermedad lo consumiría con la rapidez en que se evapora una gota de rocío con las primeras horas del día. Sin la necesidad de expresar nada con palabras, Haalu se levantó y se dispuso a marcharse, pero Primavera lo detuvo una última vez, y ambos se despidieron con un gran abrazo. Antes de que él desapareciera en la oscuridad del bosque, la Diosa le entregó un pequeño disco, un extraño objeto que parecía compuesto de agua solidificada, con una gran flor abierta en el medio. Haalu lo guardó y montó en su caballo, dispuesto a encontrarse con la muerte.

Primavera lo vio marchar y, cara a la Luna, rompió en un llanto tan amargo que incluso los animales del bosque se vieron envueltos en un gran pesar. Todos, menos Camorg.

Harto de pasar largo tiempo buscando a Haalu en los bosques, (y siendo consciente de que era su propia madre, Primavera, la que lo estaba ocultando de su vista) decidió atacar por sorpresa el pueblo y así acabar con Haalu y con todos los que se le pusieran por delante. Camorg corría impulsado por la ira y la locura, y tan ciego estaba de sed de sangre, que no se dio cuenta de que a escasos metros, paralelamente a él, un caballo y un jinete se proponían cortar el paso. Apenas a unos metros de la entrada del pueblo, y viendo Haalu lo que Camorg estaba a punto de hacer, intentó llamar su atención lanzándole el disco de agua que Primavera le había regalado, y este impactó en el pelaje del lobo, rompiendo en miles de partículas de agua. Camorg dirigió la mirada hacia la dirección de la que venía el impacto, y entonces reconoció a Haalu, que ya había conseguido adelantarlo y se disponía a acorralarlo.

En aquel momento, Primavera, que seguía en el claro, supo que Haalu se había marchado para siempre. Como Diosa de la vida, supo exactamente la razón por la que su amado había perecido, y esa razón nada tenía que ver con la muerte natural que tanto había luchado por evitar. Haalu había sido asesinado. Asesinado por uno de sus hijos, Camorg. Y sin embargo, al lobo nada podía reprocharle, pues no había sido idea suya. Era su hermano, contra quien debía llevar a cabo su venganza. En ese momento, la Diosa de la vida se hizo una promesa: algún día, Ella mataría a Invierno, al igual que Él se había encargado de llevarse al único ser que había logrado amar. Tardase el tiempo que tardase, se aseguraría de hacer pagar a Invierno las consecuencias, acabando con lo más importante para un Dios: la fe en Él.

Haalu todavía era un niño cuando se perdió en las montañas. Pasaba horas explorando las zonas más misteriosas de Sardee, y no le interesaba la compañía de ningún otro chico de su edad. Tal vez, de no haber sido así, su destino habría sido muy diferente. Se adentró en unas grutas bajo la montaña, pero su presencia no fue bien recibida, y muchas de las rocas se desprendieron, dejándolo atrapado en la oscuridad. Él siempre había podido salir de cualquier situación, y aunque lo intentó insistentemente, fue incapaz de escapar. Entonces sintió la presencia de algo: los mayores de Sardee contaban leyendas sobre los

ndaras, una de las magias más antiguas de Zerasus. Los *ndaras* eran hechizos vivos, con su propia voluntad y deseos, que pululaban por el mundo en busca de un cuerpo físico que controlar y poseer. No lo hacían con fines malvados o egoístas; simplemente esa era la única manera que tenían para existir ante el resto de seres vivos. Tomar el cuerpo de otros era parte de su naturaleza.

Cuando el pequeño comenzó a quedarse sin aire, (además de estar seriamente herido), de alguna forma mantenía la fe en que, ocurriera lo que ocurriese, saldría de ahí. Pero no podía hacerlo solo.

El *ndara*, atraído por esa fe, se acercó al niño y le propuso un trato: le daría la fuerza de voluntad necesaria para que cumpliera con su meta y además, eliminaría todo el miedo existente dentro de él, si a cambio *Haalu* permitía que su cuerpo sirviera como hogar del *ndara*, hasta el día en que lo llevara la muerte.

El niño no pudo sino acceder, y de su pecho surgió una pequeña llama azul. El *ndara* se adaptó a *Haalu*, y, puesto que se alimentaba de ella, se transformó en la esencia misma de la fe.

Haalu, ahora henchido de confianza, consiguió escalar unas rocas y salir de las grutas. De camino al pueblo, tuvo la extraña sensación de que desde ese mismo instante, una enfermedad que llevaba consigo agotaría todas sus fuerzas vitales, hasta llevarlo a la muerte. Y sabía que no faltaba mucho para que eso sucediera.

Sin embargo, no decayó. El *ndara* de fe le otorgaba una visión única del mundo, y se dedicó a vivir en paz y soledad los años que le quedaban, sin nunca saber qué sería lo último que verían sus ojos al perecer.

En la entrada del pueblo, el cadáver de *Haalu* yacía en el suelo. De su pecho brotó una pequeña llama azul, que comenzó a propagarse y a consumir el cuerpo del joven. La llama creció hasta convertirse en una gigantesca hoguera de un llamativo azul brillante que nada, ni el viento ni las tormentas pudieron extinguir. Los *sárdeos*, en honor a la muerte de *Haalu*, construyeron una cerca de piedras alrededor de la hoguera, y el lugar pasó a considerarse sagrado. Siglos después, la fuente azul coronaría el centro de la plaza mayor del pueblo.

LA VARA

Una figura de capa negra y máscara blanca cruzó la orilla que separaba el bosque de Sardee. Fueron muchos los que se acercaron a observar al extraño. El aire que le rodeaba lo cubría con copos de nieve y hielo, que formaba una especie de niebla entre los pueblerinos y él. De alguna manera, los sárdeos también intuían que acercarse tampoco era una buena idea. Con una voz honda como el abismo, la figura habló y se presentó: Era Invierno, Dios del Tiempo y la Muerte. Les comunicó que, gracias a su inquebrantable fe, les había escogido como su pueblo elegido, y pensaba otorgarles tres regalos en agradecimiento: tres dones para la humanidad. La gente reaccionó con gritos y blasfemias, aunque muchos de los presentes empezaron a mirar al supuesto Invierno con mayor intriga. Este hizo aparecer una larga vara de madera, tallada con cristales de hielo, anunciando que ese primer regalo aumentaría la sensibilidad de todos los habitantes del pueblo, así como su decisión y fuerza de voluntad para lograr sus objetivos. Sin embargo, para que la vara cumpliera su función, debía ser colocada en algún lugar del castillo de Invierno, una enorme ruina construida sobre un acantilado en lo alto de las colinas de Sardee. Invierno se dirigió hacia el gentío y le entregó la vara a un anciano que había cerca.

El hombre en cuestión era un **mendigo** que solía frecuentar las calles principales de Sardee. Pasaba desapercibido ante la gente del pueblo, pues siempre estaba rezando o pidiendo limosna de rodillas. Muchos mendigos lo hacían porque era la forma más rápida de obtener alimentos. Llevaba una capa gris sucia y raída, y tenía un aspecto macilento y demacrado.

Si el vagabundo se hubiera percatado de que Invierno le había entregado la vara al azar, (por ser quien se encontraba más cerca de él) quizás su destino habría sido muy diferente. Pero en cuanto sus manos tocaron la vara, supo en lo más profundo de su corazón que había sido escogido por el mismo Dios para transportar el regalo hasta el castillo y representar la voluntad de Invierno a través de su persona. Sentía que había presenciado un milagro.

Invierno anunció que volvería para entregarles el segundo obsequio muy pronto, y desapareció con el último rayo de Sol, haciéndose uno con la noche. Tan pronto como desapareció, el mendigo partió de inmediato, solo, a colocar la vara en las ruinas del castillo.

Los que habían presenciado la escena corrieron a contar la noticia al resto del pueblo. Aunque algunos dudaban de la veracidad de lo ocurrido, la mayoría consideraba que la aparición de Invierno había sido real. En unas horas, en Sardee solo le hablaba de la aparición de la deidad y los supuestos regalos que traería al pueblo.

Esa noche casi todos los habitantes del pueblo fueron a pasar la noche a la taberna, donde solían reunirse para debatir los asuntos importantes. La taberna se fue llenando rápidamente e incluso se tuvieron que disponer mesas y sillas extras para acomodar a todo el mundo.

El joven **Ádirick** se dirigía a la taberna también. Su tío era el gobernador de Sardee, lo que le convertía en una de las personas con más poder e influencia del pueblo. No obstante, él odiaba disponer de privilegios por el mero hecho de haber nacido en una familia noble. Tenía unos ideales poco comunes para la gente de su edad, y prefería juntarse con los mendigos y pobres de Sardee antes que rodearse de la casta que tanto despreciaba. Aunque no era ningún secreto quién era él, siempre solía intentar que no le relacionaran con su familia: le gustaba pasar horas debatiendo, fumando y cantando con los pobres sin hogar, y muchas veces les llevaba comida o ropa de abrigo. Adirick había pasado su vida entre libros e historias y se consideraba un verdadero intelectual. La aristocracia sárdea nunca apoyó sus decisiones: lo adecuado, dado su cargo, es que se hubiera dedicado a luchar o a dirigir los bienes de Sardee.

Soñaba con cambiar la estructura social del pueblo. Pensaba que la religión era una estafa, una tapadera que utilizaban todos para aprovecharse de los más débiles y justificar sus desgracias. Creía que era necesario un cambio radical para que todos pudiesen vivir en las mismas condiciones de vida y así, avanzar como sociedad.

Aunque no era muy devoto del ambiente de taberna, la aparición del supuesto Invierno había llegado a sus oídos y no pudo dejar escapar la oportunidad de perderse el debate de esa noche. Sobre todo porque llevaba mucho tiempo deseando conocer a alguien que, sin duda, estaría esa noche en la taberna.

Su nombre era **Attö**, y era todo un referente para él; le había considerado un genio, un gran maestro moral de Sardee. Compartían la visión de la fe como impedimento del avance, y apoyaba fervientemente sus ideas. Dada su posición social, Ádirick temía que Attö no le tomase en serio o se burlara de sus intenciones, ya que este odiaba abiertamente

la existencia de jerarquías sociales y odiaba más a los nobles que decidían ignorar las desgracias de Sardee. Ádirick quería demostrarle que tenía pensamiento propio, y dentro de sí sentía que esa era la noche en la que conseguiría llamar su atención.

Mientras caminaba por una de las calles principales, se cruzó con el mendigo, que acababa de llegar del castillo de Invierno: la vara ya estaba en el lugar indicado.

Los dos se conocían desde hacía tiempo. Aunque el mendigo nunca había sido muy hablador, apreciaba la generosidad de Ádirick y tenían una buena relación. El joven le preguntó acerca de la vara y el castillo, y el viejo, que hasta entonces nunca había destacado por su elocuencia, habló a Adirick con las palabras de un sabio, y le explicó, con la voz y la mirada iluminadas, cómo había trascendido en el momento en que Invierno le eligió para cumplir con su destino.

Impresionado, aunque igualmente escéptico, Ádirick pensó que el testimonio del viejo sería de gran interés para Attö, y, aunque a regañadientes, finalmente consiguió que el ahora monje accediera a su invitación de acompañarle a la taberna.

Sardee estaba desierta, las casas estaban cerradas y el ruido y las voces provenientes de la taberna formaban extraños ecos que se mezclaban con el viento. Un olor a pan recién hecho empezó a invadir el pueblo. Y es que el panadero aprovechaba las noches para hornear todo lo que en seguida vendía por la mañana. Pero no lo hacía por diversión, sino por mantenerse ocupado.

Su nombre era **Orenn**. Muchos años antes de dedicarse al pan, vivía con su mujer y su hijo en una gran casa de las colinas, muy cerca del castillo de Invierno. Se dedicaba a la fragua, y era el encargado de fabricar las mejores herraduras, llaves y moldes para el pueblo. Por desgracia, lejos de conocerlo por su negocio, para los sárdeos Orenn no era más que un vulgar asesino.

Una noche, su esposa volvió de cuidar a los caballos y entró en casa. Minutos después estaría muerta. Un accidente y la casualidad acabaron con la vida de su mujer delante de sus narices, pero Orenn estaba demasiado borracho para reaccionar, demasiado borracho para hacer nada, y se desmayó. Por la mañana, **Elö**, su hijo, descubrió a su madre fallecida junto al cuerpo del borracho de su padre, y no dudó en echarle de casa y prohibirle

cualquier tipo de interacción futura con él o su familia. Orenn se marchó de las colinas y con el tiempo abrió una panadería. Nunca logró demostrar que lo ocurrido a su esposa fue realmente debido a un accidente.

Los rumores del asesinato se extendieron por Sardee y con el tiempo todos los habitantes le excluyeron de cualquier tipo de relación social. Se dirigían a él para insultarle o humillarle, y en alguna ocasión también fue violentamente agredido. En su interior, Orenn se sentía culpable por lo sucedido, y sabía que, de no haber bebido aquella noche, su esposa hubiese vivido tanto o más que él. Echaba de menos a su esposa, su casa de la colina y a su hijo, que ya era todo un hombre. Cuando Elö le echó, Orenn le cedió su negocio a modo de compensación, así como la casa y los terrenos.

Aunque anhelaba recuperar su vida y perdonarse a sí mismo, sabía que lo único que podía hacer era confiar en Invierno y esperar que su fe en la religión arreglara finalmente las cosas. Orenn deseaba con todo su corazón que la aparición del Dios fuese real y que pronto pudiera volver a vivir en Sardee como antes, sin rencores del pasado ni apelativos destructores.



Cuando cruzaron la puerta, Attö se encontraba en el clímax de un debate contra la mayoría de los sárdeos. Era un hombre corpulento, de voz enérgica y ojos perspicaces. La mayoría de pueblerinos no se atrevía con él: no era en absoluto violento, pero sus ideas solían ser tan firmes que era difícil hacerle cambiar de opinión. Tenía un don para ganar en cualquier tipo de conversación. Pese a todo, el pueblo lo admiraba mucho y lo consideraban un gran pensador de Sardee, alguien a quien recurrir en busca de consejo.

Attö criticaba el sistema político de Sardee, y no le veía sentido a que la fe fuese la base para decidir sobre los impuestos o asuntos ajenos de suma importancia para los habitantes. Consideraba que de esa forma jamás avanzarían hacia una sociedad más justa y siempre trataba de ensalzar el pensamiento crítico de todo quien se le acercara. Por eso, Attö se relacionaba más con otros pensadores que con amigos, de los que carecía bastante, sobre todo debido a que solía perseguir a todo el mundo para intentar que cambiaran su percepción religiosa. Le gustaba sentarse con los ancianos de Sardee, que aguantaban con paciencia las largas horas de reflexiones e ideas abstractas que Attö encontraba tan estimulantes.

Tenía una vida acomodada, gozaba de los bienes necesarios para vivir sin esforzarse y compartía todas las comodidades con **Saluith**, su esposa.

Ella sí era creyente, aunque no de la misma manera que el resto; procuraba que todo el mundo viese lo religiosa que era, aunque en su corazón no albergaba ninguna fe. Cuando Attö intentaba hacerla razonar, Saluith no conseguía entenderle porque consideraba que la fe era importante, pero era incapaz de sentirla o entender su magnitud. Su marido la cubría con regalos y detalles casi diariamente, y ella disfrutaba y exigía más. Saluith malgastaba mucho en bienes materiales, pero no porque le gustara ver su armario lleno de vestidos, sino porque esperaba que todo eso llenara su corazón de alguna manera. Aunque en público pareciesen un matrimonio encantador, Attö y ella eran prácticamente como desconocidos, aunque ninguno era capaz de poner fin a su relación.

Ádirick y el monje se quedaron de pie, observando desde la puerta. Attö arremetió contra la posibilidad de que el ser encapuchado fuese realmente un Dios, y consideraba que todos habían sido víctimas de un engaño. Tras recuperar las riendas del debate, formuló una pregunta dirigida a todo el pueblo de Sardee, cuestionando si realmente consideraban coherente asumir que la única solución ante sus desgracias dependía exclusivamente de su fe en Invierno, y haciendo ver que justicia y fe no podían ser compatibles. Los murmullos empezaron a llenar la sala, algunos reflexivos ante la pregunta de Attö, otros asustados frente a la posibilidad de ser engañados. En medio del caos sonoro, una voz grave habló entre la multitud, casi sobreponiéndose al resto, respondiendo directamente a la pregunta de Attö. La voz le habló de las acciones del alma y de la justicia intrínseca de la fe, y aseguró que la única manera que tenía la humanidad para vivir en armonía era abrazar e integrar en sus corazones todas las enseñanzas de Invierno.

El ruido, los murmullos y los gritos cesaron. Attö, abrumado, preguntó quién era el responsable de tal respuesta, y el monje gris se presentó. La gente se dispersó y la discusión llegó a su fin. Todos se sentaron a beber con sus cercanos. Adirick y el monje gris entraron y Attö les invitó a tomar asiento con él. Solía sentarse solo. Adirick se presentó a Attö inmediatamente, alabándole y recalcando la admiración que siempre había sentido por el hombre. En seguida conectaron y comenzaron largas conversaciones. Sin embargo, aunque Adirick compartía un punto de vista muy similar al suyo, Attö sintió mucha más curiosidad por el hombre que había sembrado, por primera vez en él, un interés por la fe que no había sentido hasta entonces: una perspectiva de la vida totalmente

nueva. Esa noche, Adirick apenas pronunció palabra, pero escuchó en silencio a los dos grandes oradores. Mientras observaba a Attö, y motivado por el influjo de la vara de Invierno, Adirick sintió crecer su deseo de justicia, y tomó como señal la aparición de Attö para empezar a pergeñar sus planes.

La vara comenzó a hacer su efecto en el pueblo y a despertar la valentía de los sárdeos. Esa noche, Orenn, antes de cerrar los ojos, tomó la decisión de que vería a su hijo, aunque sabía que todavía no estaba preparado para dar ese paso.

Attö llegó a casa después de pasar la noche con el monje y Ádirick. Se encontró a Saluith, que le estaba esperando despierta. Esta, afectada por el hechizo de Invierno, vio innecesario seguir fingiendo, y le dijo toda la verdad a Attö, aunque no de la manera que este habría esperado. Saluith habló sin importarle lo cruel o hiriente que pudiera ser. Attö nunca había escuchado palabras tan horribles venir de ella. Lo humilló tanto como pudo y lo maldijo, augurándole una vida de soledad. Ante la pasiva reacción de Attö, Saluith le confesó, llena de ira, que su corazón había dejado de ser suyo mucho tiempo atrás.

Hacía años que Saluith se había enamorado de Elö, el herrero de la colina. Llevaban mucho tiempo viéndose a escondidas, teniendo encuentros y aventuras. Durante todo ese tiempo, la necesidad de elegir a su compañero fue tornándose cada vez más difícil, pues le aterraba pensar en perder su vida de lujos y caprichos y comenzar a vivir en un ámbito más campestre. Elö, aunque vivía cómodamente, no podía competir contra Attö.

Elö lo sabía, y el sentimiento de inferioridad le impedía disfrutar del amor de Saluith del todo. Cuando echó a su padre de casa, Elö se dijo a sí mismo que conseguiría ser mejor que él, y poco a poco consiguió que el negocio familiar fuese mejor que nunca. No obstante, sentía un miedo atroz a que se descubriera su origen o a que le relacionaran con Orenn, y que Saluith dejara de amarle por ser el hijo del asesino del pueblo. Además, competir contra Attö era, de entre todas las cosas, lo que más miedo le daba en el mundo. Aceptar a Saluith implicaba enfrentarse a miedos que eran más grandes que él. Por suerte, el primer regalo de Invierno fue perfecto para ayudarlo a hacerlo.

Attö trató de razonar con ella, pero Saluith ya había tomado una decisión. Esa misma noche, dejó a su marido y se marchó de casa. Cuando se marchó, Attö se dio cuenta de lo mucho que necesitaba estar solo.

LA MÁSCARA

Tal y como anunció, Invierno apareció de nuevo ante Sardee. Su presencia no tardó en hacerse notar. Rápidamente, gran parte de los habitantes del pueblo rodearon a la figura de negro, intrigados y excitados. El monje, que para entonces contaba con un amplio grupo de seguidores, se colocó, tal y como hizo la primera vez, de rodillas y extendiendo las manos hacia Invierno. Este se le acercó y le hizo entrega del segundo regalo: su propia máscara. Con la misma voz profunda y solemne, Invierno les comunicó que ese regalo les daría a todos una meta, y que todo lo que desearan desde entonces terminaría por cumplirse. Recordó que era importante que la máscara se colocase junto a la vara, en el castillo del acantilado, y tras estas palabras desapareció, sumiéndose en la noche.

El monje y su séquito partieron de inmediato hacia las colinas, camino al acantilado. El resto de gente se retiró a sus hogares. Esa noche no hubo debate en la taberna: la influencia de la vara crecía conforme pasaban los días, y los sárdeos estaban demasiado ocupados resolviendo sus propios asuntos.

El hechizo que ejerció la máscara se manifestó de forma diferente en Sardee. En el momento en que la máscara fuese colocada, todos los habitantes del pueblo estarían destinados a tener un sueño que les ayudaría a cumplir sus metas. Y así fue. Días después de la llegada de Invierno, los sárdeos comentaban sus experiencias oníricas. La opinión popular comenzaba a ser bastante unánime. La mayoría de sárdeos estaban seguros de que el milagro realmente estaba ocurriendo; Invierno los había elegido.

Orenn se fue a dormir sin esperar la que posiblemente sería la experiencia más feliz de sus últimos años. Esa noche tuvo un sueño en el que se veía a sí mismo entre el público de una boda, aplaudiendo, riendo y con lágrimas en los ojos. Estaba en el casamiento de su hijo. Junto a él había una joven campesina que Orenn siempre había considerado que sería una buena esposa. Eló y él se miraron, felices, y se unieron en un gran abrazo.

A la mañana siguiente, Orenn reflexionó acerca de ese sueño, y se dio cuenta de que quería recuperar a su hijo, cambiar las cosas y vivir una feliz a su lado. Al fin, después de meses de cavilación, Orenn cerró la panadería y se dirigió a las colinas, a encontrarse con el hijo que le había repudiado.

Ádirick y Attö se habían convertido en grandes amigos y confidentes, e incluso les sorprendía no haberlo sido antes. Pasaban mucho tiempo juntos, a veces incluso durante días seguidos.

Una noche, hablando, Ádirick le confió a Attö algunos de sus pensamientos más profundos. Le dijo que había algo que no funcionaba en los humanos; una especie de mal, como si la injusticia estuviera adherida a la raza, y buscar una solución para remediarlo debía ser su objetivo mientras viviera. Descubrir la oscuridad de los humanos para poder transformarla en luz. Attö y él reflexionaron al respecto, sin llegar a conclusiones muy claras. Esa noche, el mayor de los dos amigos tuvo un sueño que respondería a sus propias preguntas internas.

En el sueño, una voz de mujer le susurraba lo que parecían partes de una profecía. Attö no alcanzaba a comprender lo que querían decir. Entonces todo se puso negro, y de la oscuridad apareció Sardee, siendo consumida por un incendio de llamas azules. El rostro de una mujer joven apareció ante él, y lo miró a los ojos. Attö comprendió todo lo que escondía esa mirada, y despertó del sueño mareado y bañado en sudor.

Por primera vez en su vida, notó como su fe despertaba. Aunque no podía evitar que una parte de él desaprobara sus propios sentimientos, tampoco podía negar que algo había despertado. Recapacitando, se dio cuenta de que, de una forma u otra, sí, creía en Dios, o al menos, en su idea. Admitirlo ante sí mismo despertaba el terror en su conciencia. Su amigo, el monje, que se dedicaba en cuerpo y alma a predicar y conseguir adeptos, le pareció la persona adecuada para escuchar sus dudas, y decidió seguirlo a partir de entonces.

Este cambio en su comportamiento cogió a Ádirick por sorpresa, que nunca habría imaginado que su héroe, un hombre de ideas y conocimientos, sucumbiría al pensamiento de un pueblo cuya ingenuidad ambos reprobaban. Poco a poco, su admiración por Attö se transformó en desilusión. Por mucho que tratara de hacerle volver al pensamiento crítico, Attö respondía con metáforas y abstracciones. Ádirick supo que debía continuar con sus planes solo.

De camino a casa, comenzó a pensar en el sueño que había tenido unos días atrás. Se vio a él mismo al mando de una nueva sociedad sárdea, una en la que los valores que él consideraba justos se llevaban a cabo. Sin religiones u otros obstáculos que impidieran el

avance del pueblo. No podía dejar de darle vueltas: ¿De qué manera podía imponer justicia en Sardee? ¿De qué forma proceder? No podía desperdiciar la oportunidad de aprovechar su condición. Jamás había intentado sacar provecho antes, pero, ¿Acaso el fin no justificaba cualquier decisión siempre y cuando fuese en pos de la justicia?

No pudo evitar sentirse afortunado de pertenecer a la familia noble de Sardee, pues de no haber sido así, sus oportunidades habrían sido nulas. Comenzó a pensar en que, quizás, sí existían diferencias a tener en cuenta entre él y el resto. Un hecho constató sus conclusiones.

Había entrado en la calle donde solía reunirse con los mendigos, pero esta vez pasó de largo. Había confundido a los pobres con montones de basura. Uno de los montones de basura se puso de pie y lo llamó, extrañado al ver que el joven no les hubiera saludado. Ádirick se giró y los miró: sucios, ignorantes, sumisos. La única manera de que esa gente pudiese ascender en la escala social dependía de que sus superiores les hicieran el camino, pues por sí solos nunca lo harían. Ádirick miró al mendigo y, sin dirigirle la palabra, se dio la vuelta y partió hacia su hogar.

Elö y Saluith estaban preparando sus nupcias. Tras abandonar a Attö, y aunque seguía teniendo algunas dudas, el sueño lo cambió todo. Tras verse casada con Elö, supo que esa era la vida que anhelaba. Cuando llegó a su casa en las colinas, Elö, con más confianza en él mismo gracias a la vara de Invierno, decidió pedirle matrimonio. Se pusieron a prepararlo todo de inmediato y programaron la boda para ese mismo mes. Elö, que había comenzado a obsesionarse con demostrarle a Saluith que sería mucho mejor marido que Attö, quiso que la novia invitara a todos sus conocidos y trató de que en la boda hubiese todo lo que ella pudiera pedir.

Cuando Orenn llegó, después de un largo camino hasta su antigua casa, se encontró con todos los preparativos de la fiesta. Recordando su sueño, buscó a su hijo entre la multitud, pero no había rastro de Elö. Una mujer pasó demasiado rápido y ambos chocaron. Se dio cuenta de que era la novia, aunque no contaba con que no fuese la campesina de su sueño. Miró a Saluith confundido. Conocía a esa mujer desde hacía años, pues al igual que todos, solía pasar por la panadería. Saluith, visiblemente confusa también, miró a Orenn como buscando algo familiar en sus facciones. El panadero salió corriendo en busca de su hijo, dejando a Saluith pensativa. Recorrió los alrededores hasta que, al fin, en la parte trasera de la casa, vio a Elö hablando con un empleado. Se contemplaron mutuamente desde la

distancia, y Elö se deshizo de su acompañante. Se acercó a su padre y este no pudo contener las lágrimas; había pasado los últimos treinta años sin verle. Padre e hijo se quedaron de pie, mirándose fijamente. Orenn rompió a llorar y le contó todo: lo que ocurrió la noche de la muerte de su madre, cómo habían transcurrido los últimos años, el sueño que tuvo gracias al gran Invierno, y la enorme señal de que él hubiese llegado, sin quererlo, justo a su boda. Había llegado el momento de volver a ser una familia.

Elö mantuvo la mirada fija en su padre. Tras unos segundos de silencio, habló. Prohibió a Orenn cualquier tipo de interacción con él o su esposa, y le advirtió de que, si volvía alguna vez a la casa de la colina, las represalias serían terribles. Tenía claro que no quería saber nada de su padre, y mucho menos en el día de su boda. Orenn, con el corazón partido, volvió a su panadería en Sardee.

El monje gris, por su parte, estaba reuniendo cada vez más y más adeptos. El pueblo le seguía porque estaban convencidos de que Invierno hablaba a través de él. Attö no pensaba lo mismo exactamente, pero estaba de acuerdo con que el monje tenía una conexión especial con Dios que nadie más tenía. Y es que, en cierto modo, así era. El monje se consideraba a sí mismo un profeta. Tenía motivos para creerlo.

La misma noche que había depositado la máscara en el castillo, el monje soñó con el poderoso Invierno, sentado en su trono de noche y cielo, acompañado de una figura enmascarada. Supo que se trataba de él mismo. Cuando despertó, tuvo muy clara la señal, y supo que su destino era convertirse en el consejero de Dios. Comenzó a predicar más que nunca y, gracias a la habilidad de Attö para convencer a la gente, era mucho más fácil que los sárdeos le prestaran atención. Debía transformar Sardee en un paraíso de fe.

LA CAPA

El Sol estaba a punto de esconderse, y el todo el pueblo rodeaba la entrada al bosque, esperando a Invierno. El monje y sus servidores habían pregonado durante días que Invierno llegaría esa noche y les haría entrega de su capa. Lo cierto era que Invierno mencionó algo al respecto, pero nadie excepto el monje pareció darse cuenta. Si

efectivamente el monje llevaba la palabra de Dios, se descubriría si Invierno aparecía esa noche.

De la oscuridad del bosque apareció una figura negra, caminando. Los copos de nieve empezaron a caer, e Invierno apareció. Nunca había habido tantas personas presenciando el milagro como aquel día. Invierno habló, y les dijo que la noche que cubría su espalda les sería otorgada. Se quitó la capa, y se la entregó de nuevo al monje, que estaba casi a sus pies, con las manos abiertas y los brazos extendidos. Invierno les dijo que con este tercer regalo perderían sus miedos para siempre, y finalmente serían libres de cumplir cualquier propósito, fuese cual fuese. Antes de marcharse, Invierno habló por última vez, y les alabó por su devoción y religiosidad. Tan orgulloso estaba de ellos, que les prometió que, la próxima vez que volviera, les haría entrega del mayor regalo que puede otorgar un Dios a su pueblo: la inmortalidad. Los sárdeos estallaron en júbilo; las esposas besaron a sus maridos, las madres elevaron a sus hijos sobre las cabezas del público, y el monje besaba el suelo delante de Invierno.

La oscuridad despidió la presencia del Dios, y los sárdeos volvieron a sus hogares. Esa noche la hoguera azul del pueblo brillaba más que nunca. El monje partió con toda una procesión de adoradores: Attö le acompañó por primera vez al castillo.

La capa fue colocada junto a los otros dos objetos, y el miedo desapareció de todos los corazones humanos de Sardee esa noche.

Los días consecutivos fueron muy extraños: la gente había perdido todo tipo de miedos e inhibiciones, y actuaban de manera aleatoria e incluso ridícula.

Nadie notó que la panadería llevaba demasiado tiempo cerrada. Orenn había vuelto de ver a su hijo, pero no se encontraba con el ánimo de abrir. Estaba realmente deprimido.

Comenzó a pensar en cómo había sido su vida, y lo injustamente que había sido tratado debido a un accidente, una trágica casualidad. Por primera vez en su vida, Orenn dejó de sentir miedo a lo que pensara la gente. Sentía que merecía ser comprendido, que no era una mala persona al fin y al cabo. Toda la ira y frustración estallaron dentro de él: el odio lo invadió, y dirigió todos sus pensamientos hacia la gente que le había pegado, humillado e insultado. Odió a su hijo con todo su corazón.

Decidido a recuperar su vida, Orenn escribió una carta en la que explicaba su punto de vista y su intención de sanar todas las heridas abiertas. Decidió enviarle la carta a Saluith, porque sabía que Elö ni siquiera se molestaría en leerla. En la carta, Orenn le proponía a Saluith un encuentro en su panadería, pues veía importante que se vieran y conversaran.

Tras leer la carta, Saluith marchó hacia el pueblo de inmediato. Le dijo a Elö que volvería para el anochecer, y que iría a la taberna con unas viejas amigas suyas. Elö odiaba la taberna, así que podía estar segura de que no se ofrecería en acompañarla. Y así fue.

Orenn la recibió y hablaron durante horas. El tono de voz de Orenn era mucho más seguro: había recuperado la voz firme del antaño forjador de las colinas. Saluith le contó lo que pensaba de la situación entre él y su hijo, y, conmovida, le prometió a Orenn que trataría de convencer a Elö de que le diera una oportunidad, o como mínimo, que escuchara lo que tenía que decir.

Saluith se marchó al atardecer. Apenas había dado unos pasos por el pueblo cuando, de frente, se cruzó con Attö, su antiguo esposo. Lo miró y recordó el tiempo a su lado, y recordó que no era feliz. ¿Cómo había podido pasar tanto tiempo de su vida con alguien que no la hacía feliz? Attö le habló con simpatía, y comenzó a hablarle de los milagros que residían en la fe, y en lo importante que había sido para él descubrir la verdadera religión. Attö conocía bien a Saluith: sabía que ella buscaba en la fe y nunca encontraba, lo que le había hecho sentirse vacía desde siempre. Le dijo que ella debía tener esa experiencia, y la invitó a acompañarlo a un lugar muy importante. Estaba seguro de que allí, ella comprendería.

Saluith siguió a Attö hasta unas mazmorras bajo la montaña. Attö hablaba y hablaba de cuánto había cambiado su pensamiento desde que se aceptó como un creyente, pero Saluith apenas le escuchaba. Ella se dio cuenta de que sencillamente no podía hacerlo.

Llegaron a una puerta tallada en la misma piedra, con una cerradura enorme que se camuflaba con las grutas de la montaña. Ese era el lugar de reunión del monje y todo su séquito. Saluith salió de su trance y escuchó brevemente lo que Attö le estaba contando. Sin ningún tipo de tacto, Saluith le interrumpió, y le dijo que acababa de entender que ella no necesitaba nada. Ni siquiera la fe. Attö trató de hacerla cambiar de opinión, pero ella dio media vuelta y se marchó a casa.

Cuando llegó, Elö la recibió como era habitual esos días; se halagaba a sí mismo constantemente, recordándole a Saluith lo lejos que había llegado, lo bien que iba su negocio, lo mucho que superaba a Attö como marido... Saluith se dio cuenta de Elö ya no era la misma persona que había conocido.

Pasaron los días, y Saluith decidió finalmente hablarle a Elö de la carta de Orenn. Como no tenía fecha, Saluith le dijo que la carta había llegado esa misma mañana, y que ella la había abierto y leído porque consideró que, como su esposa, estaba en su derecho. Le explicó que debía, como mínimo, leerla y tomar una decisión. Elö accedió, se sentó y leyó la carta un par de veces.

Cuando terminó, le devolvió la carta a Saluith y le dijo que por fin había tomado una decisión con respecto a su padre: denunciarlo a la guardia por asesinato. Había pasado toda su vida considerando esa idea, pero una parte de él siempre había tenido miedo de hacerlo. Por suerte para él, el miedo ya no tenía cabida en Sardee.

Saluith no podía comprender por qué Elö se empeñaba en odiar a alguien que estaba visiblemente arrepentido y tratando de razonar. Miró a Elö con los ojos con los que miraba a Attö. No encontraba ninguna razón para permanecer a su lado. Elö se marchó al pueblo a denunciar a su padre, y Saluith se quedó sola, reflexionando. Llevaba días sintiendo que no necesitaba a nadie, pero en aquel momento todo se acentuó. Ni caballos, ni vestidos, ni joyas. Por primera vez en su vida, se sintió llena. Se tenía a ella.

Cuando Elö llegó al pueblo se encontró con una trifulca armada. El monje, que para ese entonces había conseguido un gran poder, había optado por tomar la fe con la fuerza, invadiendo en consecuencia todos los templos de Sardee en nombre de la verdadera palabra de Invierno. El monje no reparaba en utilizar la violencia, y todos los que se oponían a él pagaban caras las consecuencias. En medio de la pelea, Attö, que no perdía de vista al monje, vio como un hombre se le acercaba por detrás, dispuesto a asesinarlo. Antes de que eso sucediera, Attö se abalanzó sobre el hombre, y lo mató.

Cuando se dio cuenta de lo que había hecho, fue realmente consciente de que había cruzado una línea que marcaba su vida. Supo que la fe le había atrapado por completo: había cometido un asesinato en nombre de Invierno y solo Él podía perdonarle. Solo bajo la fe sus acciones tenían sentido. Algo en Attö despertó, y fue consciente de lo que había vivido hasta entonces. No se reconocía, y no entendía por qué estaba batallando contra

quienes solo defendían su libertad de pensamiento, algo que él recordaba respetar sobre todas las cosas.

Elö vio la trifulca de paso. Iba directo a hablar con la guardia y no quería que nada le distrajera de su objetivo. Los guardias escucharon su testimonio, pero le pidieron alguna prueba del delito. Elö, evidentemente, no tenía ninguna. Habían pasado más de treinta años. Así que optó por un soborno. Ellos, el ejército, necesitarían las mejores herraduras y armaduras, y Elö podía proporcionarles las de más alta calidad. Los guardias accedieron, pero de todas maneras le explicaron que no podrían encargarse de su caso hasta que solucionaran el problema con el monje y su secta religiosa, y el problema que tenían es que Attö estaba al mando de su guardia.

Elö ató cabos. Odiaba a ese hombre con todas sus fuerzas. Si lo eliminaba, ayudaría a la guardia y ellos podrían encargarse de ajusticiar a su padre. Elö les dio las gracias y se marchó. Sabía con quién tenía que hablar para solucionar las cosas cuanto antes. Ádirick solía estar a esas horas por el pueblo, así que esperó.

Ádirick no soportaba ver cómo el monje se hacía con Sardee, y pensó que era necesario someter y contraatacar. Fue a hablar con su tío, para ponerle al corriente de la situación y frenar a la secta. Debido a los hechizos de Invierno, el gobernador de Sardee había perdido todo miedo a que algo malo pudiese suceder, y rechazó todo lo que Ádirick trataba de advertirle. No cesaba de repetir que no había ninguna necesidad de tener miedo, y que preocuparse de problemas tan menores solo traería más problemas en su cabeza.

Ádirick se fue, frustrado y lleno de ira. Cuando llegó al pueblo, Elö lo interceptó y le explicó que tenían un enemigo en común, y le ofreció su ayuda para frenar a Attö. Ádirick sentía un profundo odio hacia este: lo consideraba un genio caído, un enemigo absurdo por el que solo podía sentir asco. Ambos se pusieron de acuerdo, pero aún existía un problema: era muy difícil encontrarlos. Tenían, al parecer, un escondite secreto que nadie era capaz de hallar. Por suerte para él, Elö sabía exactamente dónde se escondían; Saluith se lo había contado. Además, Elö tenía acceso a los diseños del molde de la llave de la puerta: la había hecho su familia siglos atrás, y los documentos estaban guardados en el archivo. Elö le propuso un plan: reproducirían la llave y entrarían sigilosamente, de noche, y matarían a todo el que estuviera dentro. Fuese quien fuese.

Elö volvió a casa y comenzó a organizar todo lo necesario para efectuar el plan. Saluith seguía en el mismo lugar en el que la vio por última vez. Le contó sus planes y lo grande que se sentía: de un solo movimiento, acabaría con los dos hombres que le habían hecho la vida imposible. Saluith le miró en silencio hasta que acabó, y entonces le explicó, de la manera más dulce imaginable, que su amor por él había muerto, y que ya no necesitaba su compañía. Ceñida a su decisión, se marchó de la casa. Se sentía libre. Al fin, se sentía llena. No necesitaba nada. No necesitaba a nadie. Ni siquiera necesitaba abrigo. Se despojó de sus ropas y se adentró hacia el bosque, siendo ella misma.

Esa noche, una decena de hombres armados se disponían a entrar en la gruta bajo la montaña. Cuando entraron, se encontraron con un escenario que no habían contemplado. Estaban preparados para luchar contra una milicia, pero en la cueva había familias enteras, niños y ancianos ocupados en sus quehaceres. La guardia de Ádirick se quedó inmóvil, esperando órdenes. Antes de que pudieran reaccionar, el monje ordenó a todos que capturaran a los intrusos. Más de doscientas personas se les echaron encima, furiosos. No tuvieron más remedio que atacar, y cuando la sangre y los golpes de espada hicieron hueco en la montaña, Ádirick supo que la batalla estaba perdida. Echó a correr junto a Elö y los pocos hombres que quedaban, pero los fanáticos los persiguieron sin tregua alguna. El monje ordenó los matasen a todos, pues de salir vivos podrían avisar y volver con un ejército mucho mayor.

La panadería seguía cerrada. Orenn se había encerrado y su odio crecía conforme pasaban los días. Estaba convencido de que el mundo le había tratado injustamente, y era el momento de devolver todo ese mal que había recibido. ¡Él no era el culpable, era la víctima! Todo el miedo que le había frenado durante años desapareció. Por suerte o desgracia, el miedo era lo único que mantenía a Orenn lejos del demonio que destruyó su vida. Sintió que ya era hora de dejar de temerlo, y enfrentarse a él.

Botella en mano, Orenn salió a la calle colérico y buscando cualquier oportunidad para pagar su sed de venganza. Un hombre le gritó algo que no pudo oír, pero fue suficiente para que se iniciase la pelea. El panadero, que a pesar de todo era un anciano, no tuvo muchas posibilidades de salir airoso, y acabó con una herida profunda en el estómago. Se marchó, tambaleándose, y siguió bebiendo. Dio unos pasos y perdió el equilibrio. Cuando abrió los ojos, vio que a su lado había un caballo atado, seguramente porque su jinete volvería pronto. Orenn reconoció la montura del caballo: había sido de su esposa. Se dio

cuenta de que eso significaba que Elö estaba en el pueblo. Orenn se incorporó como pudo, sin soltar la botella, y se sentó cerca del caballo, mientras la sangre corría por sus piernas. No pensaba morir hasta que su hijo llegara.

No tardó en aparecer el hijo del panadero. Huyendo de los fanáticos, escapó hacia el pueblo en busca de su caballo. Cuando llegó, vio a su padre tendido, mirándole desde el suelo. El anciano comenzó a llorar al darse cuenta del estado en el que se encontraba delante de su hijo. Elö se acercó con la mandíbula apretada y le dirigió las palabras más crueles que se pueden decir a un padre. Antes de desearle la muerte, agarró la botella que su padre tenía en la mano y se la vació en la herida abierta. Subió a su caballo y se fue, dejando a Orenn en un estado de dolor total.

Elö cabalgó hasta las colinas. Desafortunadamente, los fanáticos habían llegado antes. Algunos de los hombres del monje conocían a Elö desde hacía años y, durante la persecución optaron por adelantarse a él y llegar hasta su casa. Todo ardía en llamas azules. El símbolo de la fe consumía siglos y siglos de esfuerzo e historia familiar. Elö bajó de su caballo y se encaminó lentamente hacia su casa. No tenía miedo.

En el bosque, Saluith caminaba sin rumbo, desnuda y sin preocupaciones de ningún tipo. No sentía hambre, ni sed, y no le importaba comer o beber; no necesitaba nada. Ni siquiera le importaba morir. No tenía miedo.

La secta había conseguido apresar a toda la guardia y, por orden del monje, llevaron a los presos a la plaza de la hoguera. Los colocaron de rodillas mirando hacia el bosque, el lugar sagrado en el que solía aparecer Invierno. Todo el pueblo estaba ahí, pidiendo justicia y sangre para los infieles y asesinos. El monje habló a su pueblo asegurando que él, al ser la palabra de Invierno, tenía la potestad de decidir si los condenados vivían o morían.

Attö, viendo a su amigo y a otros inocentes a punto de ser asesinados, se dio cuenta de que la única manera que podía sanar un poco sus ya mutilados principios era tratando de despertar la conciencia del resto. De la misma manera que el monje había respondido a su pregunta en la taberna, Attö le invitó a responderle a otra. ¿Merecía la fe todas esas vidas que se disponían a tomar?

El monje se rio. Se dirigió al pueblo y les relató cómo Attö había asesinado a un hombre con sus propias manos. No tenía ningún derecho a pedir clemencia. El pueblo comenzó a

gritarle y a acusarle. El monje aprovechó para sugerirle a Attö que, si no estaba dispuesto a vivir en la fe, lo mejor era que muriese como lo que realmente era: un asesino.

Una parte de Attö irradiaba fe. La sentía realmente. Pero también sabía que todo aquello era un terrible error. Esa diferencia de pensamientos le causaba mucho dolor, y deseó morir. El monje, como leyéndole el pensamiento, ordenó a la muchedumbre que mataran a Attö. Le dieron golpes hasta dejarlo casi inconsciente, pero justo en el momento en que se disponían a matarlo, la luz del Sol abandonó Sardee. La presencia de Invierno se sintió en todos los rincones del pueblo.

Había decidido no involucrarse, pero entendió que la situación era insostenible. Si no desmentía todo lo que Primavera les había prometido, Esta volvería una última vez para concederles la inmortalidad, que era precisamente lo que buscaba evitar asesinando a Haalu. Primavera le estaba retando directamente, rompiendo la naturaleza del ciclo.

El monje corrió a ponerse a sus pies, como hacía normalmente. Invierno, tras un largo silencio, se dirigió a su pueblo y les dijo que habían sido ridículamente engañados.

Todos se quedaron inmóviles. Invierno les explicó que su hermana, Primavera, había estado tomando su forma para engañarles y someterles en su nombre. Desmintió todo lo que Primavera les había dicho, y les dejó muy claro que, jamás, bajo ningún concepto, Él habría entregado regalos tan sagrados a meros humanos inconscientes. Muy especialmente recalcó que la inmortalidad era algo que los humanos nunca podrían conseguir, mucho menos merecer.

La muchedumbre empezó a ponerse nerviosa. Los gritos se dirigían al monje, pidiéndole explicaciones. El viejo, preso del pánico, le pidió a Invierno que le dijera algo de verdad: estaba cansado de interpretar sus señales y necesitaba una orden directa de su Dios. El pueblo guardó silencio. El monje era el único con el poder de dirigirse a Invierno. Este miró al monje y se desvaneció.

Una voz desgarrada sonó entre la multitud y gritó “¡Farsante!”. La gente, hasta ahora en silencio, reaccionó. De repente el monje se vio rodeado por la misma multitud que unos minutos antes besaba sus pies. Le habían seguido y todo había sido una mentira. Attö,

malherido en el suelo, era el responsable de ese grito de rabia. Todos se abalanzaron sobre el monje, pisando a los presos maniatados y aplastándolos.

Saluith estaba entre el público. De forma inconsciente, había atravesado el bosque y llegado a la plaza del pueblo. En el bosque se encontró con una mujer, desnuda al igual que ella, que la indujo a seguir el camino hacia Sardee. Cuando llegó, aunque pasó entre la muchedumbre desnuda, su presencia pasó desapercibida para todos. Saluith presenció la llegada de Invierno y poco después, se marchó de Sardee.

La multitud levantó en volandas al monje y sin dudarlo, estiraron de sus extremidades hasta que la sangre cubrió todas sus cabezas. Attö aprovechó que todos tenían la vista puesta en el monje para escapar, y se dirigió hacia la hoguera de la plaza. Ádirick, que milagrosamente seguía vivo, se había desatado y había conseguido llegar a la hoguera también.

La llama de la hoguera estaba casi extinta. Ádirick y Attö miraron en silencio cómo la pequeña llama luchaba por agarrarse a la poca fe que quedaba en los corazones de Sardee. Attö estaba destrozado. Había puesto todo su corazón en creer realmente en algo que salía de su razón, y para qué. Había sido engañado y utilizado, y en consecuencia se había convertido en un asesino. Lo único que deseaba era terminar de una vez por todas con ese mal que guardaban los humanos, y sin darse cuenta se encontró pensando en el sueño que había tenido con la mujer y Sardee en llamas. Entonces tuvo una revelación: supo que solamente la bondad, la más pura y cierta, podría acabar con esa horrible maldición que perseguía a la humanidad.

Ádirick miró al pueblo y no pudo evitar sentir una enorme responsabilidad. Lo único que podía hacer para intentar ayudar a todas esas personas era acabar con la razón de su locura. Era bien sabido en Sardee que la hoguera azul había nacido de una muerte, y debía extinguirse con otra. Pero no servía cualquier sacrificio. Solo alguien cuya fe se hubiera extinguido de todas maneras podía apagar esa llama.

Ádirick siempre quiso hacer valer la justicia, y comprendió que, en esas circunstancias, lo más justo era que fuese él quien se sacrificara en el fuego. Agradeció no sentir ni un ápice de miedo.

Dirigió sus últimas palabras a Attö, que observaba a Ádirick conmovido. Aunque no le había dicho nada, sabía lo que su amigo estaba a punto de hacer. El joven se adentró en

la hoguera y el fuego consumió su cuerpo hasta convertirlo en un cadáver de aspecto criogenizado. El fuego azul pasó a ser parte del cuerpo, y la llama desapareció para siempre.

En ese momento, los habitantes de Sardee despertaron del trance que los sumía, y fueron conscientes de lo que estaban haciendo. Asustados y confusos, la muchedumbre abandonó la plaza. Alguien encontró el cuerpo yacente de Orenn, cubierto de sangre. Sin saber si vivía o no, entre todos le sujetaron y lo llevaron hacia el pueblo.

EPÍLOGO

Attö se adentró en el bosque. Sentía que nada merecía la pena. Comenzó a caminar sin rumbo y repasaba todos los sucesos que su cabeza podía recordar. Su vida se había convertido en una pesadilla.

Escuchó dos voces en medio del silencio. Las podía escuchar muy cerca, casi en su nuca. Se paró a escuchar y entendió que las voces se estaban manifestando a través de su mente. Pudo distinguir dos voces; una masculina que inspiraba temor, y una seductora voz femenina. A lo lejos, entre los árboles, pudo distinguir dos figuras de frente, conversando.

Primavera mantenía que lo que había ocurrido era lo justo después de lo que Invierno le había hecho a Haalu. Invierno, contrariado, le dijo tajantemente que lo que había ocurrido en absoluto era lo justo, y que lo que había hecho tendría graves consecuencias. La voz le explicó que *Los Otros Dos* estaban muy enfadados con Ella, y que era urgente que los Cuatro se reunieran cuanto antes. La voz femenina guardó silencio, y le dijo a su hermano que en el bosque, en ese mismo momento, había una vida asustada, muy cansada y con una importante necesidad de descanso. *“Es uno de los líderes del pueblo y nos está escuchando”* Dijo.

Los Dioses miraron hacia donde estaba Attö. Este, ya rendido ante la misma locura, incapaz de distinguir si lo que veía era real o fruto de las secuelas que le había originado la paliza, se acercó a Ellos. Una vez los tuvo de frente, les preguntó, con todo el dolor de su corazón, que cuál era el sentido de que todo eso hubiese ocurrido.

Primavera posó su mano sobre su hombro, y Attö recobró la luz durante unos segundos. Primavera le explicó que, aunque pareciese que todo hubiese sido un gran sufrimiento, en algún momento del transcurso del mundo tendría sentido, y podría entenderlo.

Invierno, compasivo ante la herida de su espíritu, cubrió a Attö bajo su manto y le invitó a caminar con Él. Ambos desaparecieron en la oscuridad del bosque.

La Diosa, de nuevo en soledad, miró hacia el cielo y observó que la Luna de Invierno ya había terminado. Estaba empezando la Primavera.

3.2 Análisis del Storyboard

La secuencia pendiente de análisis pertenece al clímax final del tercer acto de la película. En la tabla siguiente observamos la duración de los tres actos principales y los acontecimientos que marcan el clímax de cada parte:

Primer acto. Duración: 20 min	La vara: Se presenta el pueblo de Sardee y a los personajes. Invierno aparece. Clímax final del primer acto: Debate en la taberna. Fe vs religión. Saluith abandona a Attö.
Flashback. 10'	Haalu y Primavera pasan mucho tiempo juntos.
Segundo acto. 20'	La máscara: Invierno aparece. Todos los personajes tienen un sueño. Clímax final del segundo acto: Attö decide seguir al monje a causa de un sueño que tiene. Saluith y Elö se casan.
Flashback. 10'	Haalu abandona a Primavera y se marcha a Sardee. Ella lo sigue hasta ahí.
Tercer acto 35'	La capa: Invierno aparece y desaparece el miedo. Personajes al límite de su cordura. Saluith vaga por el bosque y se encuentra a Primavera.. Están a punto de asesinar a Attö.
Flashback. 10'	Camorg mata a Haalu por orden de Invierno. Primavera jura venganza.
ACTO FINAL 15'	El verdadero Invierno aparece y explica el engaño. El pueblo se vuelve loco y asesina al monje. Ádirick se arroja al fuego y Attö desaparece en el bosque.

Así pues, el storyboard que se presenta ilustra la siguiente escena⁷ :

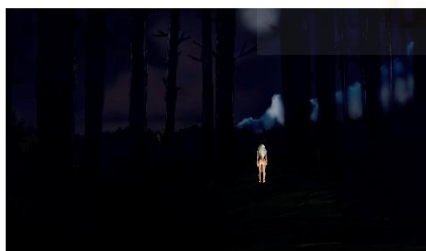
En el bosque, Saluith caminaba sin rumbo, desnuda y sin preocupaciones de ningún tipo. No sentía hambre, ni sed, y no le importaba comer o beber; no necesitaba nada. Ni siquiera le importaba morir. No tenía miedo.

⁷ Texto extraído de *Los Cuatro Grandes*.

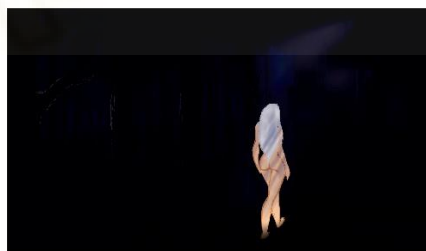
Saluith estaba entre el público. De forma inconsciente, había atravesado el bosque y llegado a la plaza del pueblo. En el bosque se encontró con una mujer, desnuda al igual que ella, que la indujo a seguir el camino hacia Sardee. Cuando llegó, aunque pasó entre la muchedumbre desnuda, su presencia pasó desapercibida para todos. Saluith presenció la llegada de Invierno y poco después, se marchó de Sardee.



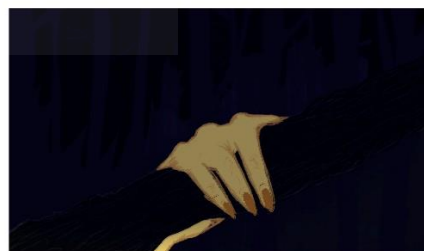
PROJECT NAME: DEICIDIO
 NAME(S) OF THE PRODUCERS:
 LOS ARTISTAS MUERTOS



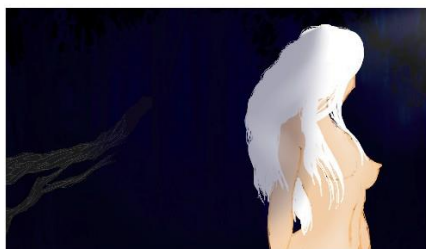
SHOT: PLANO GENERAL FIJO
 ACTION: SALUITH SE ALEJA CAMINANDO POR EL BOSQUE
 CAMERA MOVEMENT: -
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



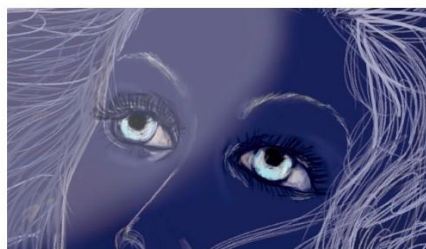
SHOT: -
 ACTION: -
 CAMERA MOVEMENT: -
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



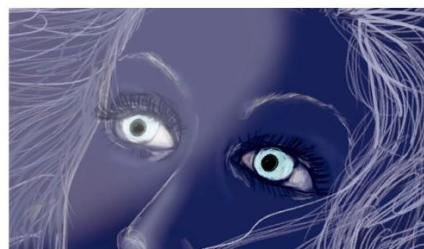
SHOT: PLANO FIJO DETALLE
 ACTION: SOSTIENE Y ACARICIA LA RAMA MIENTRAS SE RELAJA
 CAMERA MOVEMENT: -
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



SHOT: PLANO MEDIO GENERAL
 ACTION: -
 CAMERA MOVEMENT: -
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



SHOT: P.P PLANO
 ACTION: PIERDE LA MIRADA EN EL HORIZONTE
 CAMERA MOVEMENT: ZOOM IN
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



SHOT: -
 ACTION: ALGO CAPTA SU ATENCIÓN DE INMEDIATO
 CAMERA MOVEMENT: ZOOM IN
 LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE

PROJECT NAME: DEICIDIO

NAM E(S) OF THE PRODUCERS:
LOS AR T I STA S MUERTOS



SHOT: PLANO GENERAL FIJO
ACTION: SALUITH SE ENCUENTRA CON UNA MUJER Y SE MIRAN EN SILENCIO

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



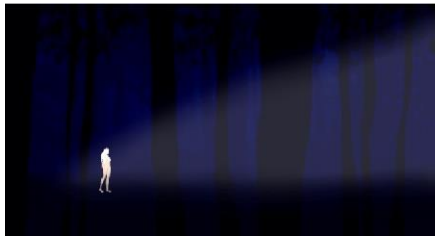
SHOT: P.P PLANO
ACTION: CIERRA LOS OJOS UNOS SEGUNDOS

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



SHOT: ABRE LOS OJOS LENTAMENTE

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: BOSQUE NOCHE



SHOT: PLANO GENERAL FIJO
ACTION: SE OUEDA INMOVIL, CONTEMPLANDO A LA NADA

CAMERA MOVEMENT:



SHOT: PLANO FIJO DETALLE
ACTION: PROSIGUE AVANZANDO

CAMERA MOVEMENT:

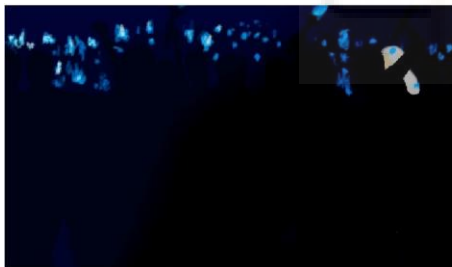


SHOT: GRAN ANGULAR
ACTION: EMERGE DEL BOSQUE Y BAJA A LA PLAZA DEL PUEBLO

CAMERA MOVEMENT: ZOOM IN

PROJECT NAME: DE I C I D I O

NAME(S) OF THE PRODUCERS:
LOS ARTISTAS MUERTOS



SHOT: PLANO GENERAL
ACTION: CRUZA ENTRE LA MULTITUD EN TRANCE

CAMERA MOVEMENT: PANEO HACIA LA IZQUIERDA
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO DE NOCHE



SHOT: PLANO MEDIO FIJO
ACTION: SE COLOCA ENTRE LA MULTITUD Y MIRA HACIA CÁMARA

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO DE NOCHE



SHOT: INVIERNO APARECE FRENTE A ELLA Y MIRA HACIA OTRO LADO

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO DE NOCHE



SHOT: SE DA LA VUELTA Y SE MARCHA

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO, DE NOCHE



SHOT: DESAPARECE ENTRE LA GENTE

CAMERA MOVEMENT:
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO DE NOCHE



SHOT: GRAN ANGULAR
ACTION: SALUITH SE MARCHA DE SARDEE Y DESAPARECE

CAMERA MOVEMENT: ZOOM IN HACIA LA HOGUERA
LOCATION/SCENE: PLAZA DEL PUEBLO DE NOCHE

Una vez visualizada la secuencia completa, pasamos al análisis general del storyboard, en el que nos detendremos puntualmente para señalar datos de interés de algunos planos o “fotogramas”.

3.2. 1 Forma y fondo

Nuestra preocupación principal a la hora de plantear *Deicidio* como una obra de ficción real ha sido el uso de la luz en el film. Dado que todos los planos ocurren bien en el bosque de noche o en la plaza del pueblo, y no tenemos la intención de recurrir a iluminación artificial u otros métodos que rompan con la naturalidad del escenario, acudiremos a la técnica ya mencionada anteriormente y que será la principal característica formal de *Deicidio*: el matte painting.

“El matte painting es una técnica que ha permitido que la industria del cine sea la gran fábrica de sueños e ilusiones que conocemos y disfrutamos. Con ella se eliminaron los límites de la creación cinematográfica. Cualquier situación puede ser representada, desde la más cotidiana a la más fantástica. Además, su práctica permite ahorrar costes en construcción y localización de escenarios. Esta característica resulta muy beneficiosa para la industria porque puede abordar proyectos más ambiciosos. Por otro lado también lo es para el espectador, quien dispone de mayor variedad narrativa y de una calidad visual cada vez mayor.” (Monteagudo Lázaro, M. 2014:12)

Hemos escogido esta técnica para llevar a cabo nuestra película debido a que, como ya sabemos, la historia transcurre en un escenario inexistente basado en un mundo imaginario, concretamente en el pueblo de Sardee, un lugar prehistórico y adornado por una gran hoguera de fuego azul. Como es evidente, encontrar localizaciones que cumplan con estos requisitos no es solo difícil sino que es imposible. La hoguera azul del pueblo es además el símbolo de la película, y recrearlo a través de CGI no es una opción considerable (pues precisamente tratamos de demostrar que la fantasía sin CGI es posible) Dadas las circunstancias, necesitábamos disponer de una herramienta que nos proporcionara la calidad deseada y que no desentonara con el tono naturalista del film. Además, si consideramos que una gran parte de la película sucedería durante la noche, esta técnica también soluciona la necesidad de luces artificiales: las escenas de noche se

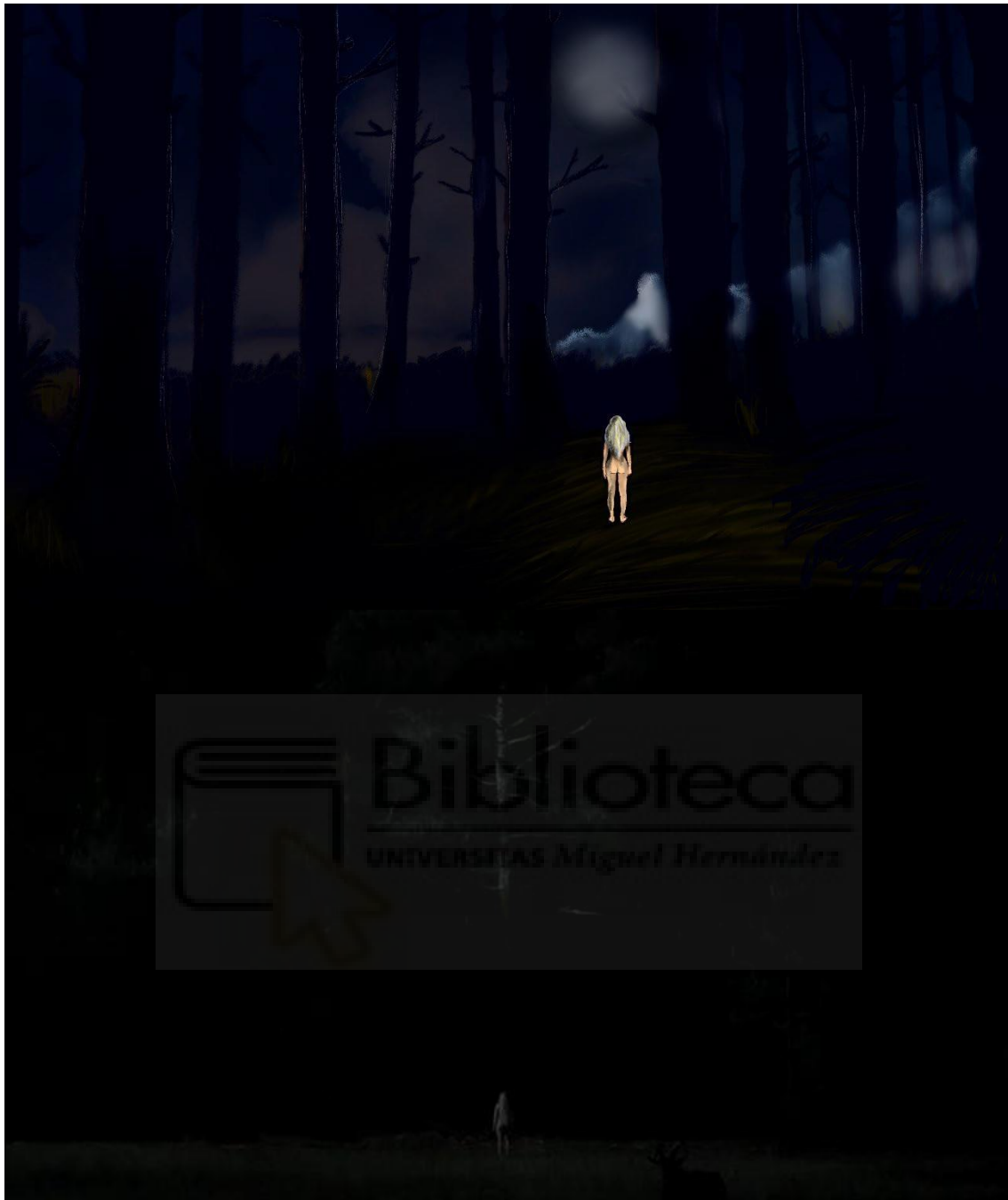
rodarían con luz natural, y luego pasaríamos a colorear los planos manualmente. En *La noche americana* (1993) Truffaut utilizó esta técnica:



La noche americana. Matte painting.

De esta forma no solo ahorramos una cantidad significativa de presupuesto, sino que literalmente podemos darle la forma que deseemos a los escenarios. Claro que esto no podría ser posible en una producción que requiriese de cientos de extras (como en el caso de *ESDLA*), pero sí es factible en una historia como *Deicidio*. De esta forma solucionamos también el gran problema del fuego azul: desde el principio supimos que no recurriríamos al CGI, y planteamos desde stop motion, edición digital... pero terminamos coincidiendo en que la técnica pictórica nos sería mucho más útil, además de que no desentonaría con el resto de escenarios. El matte painting es la técnica low cost que se va a emplear a lo largo de *Deicidio* para solventar problemas de escenografía o fotografía.

Partiendo de que se trata de una película de género de terror, nos llama la atención el parecido entre nuestra obra y *The Witch* (2015); cómo dos planos tan similares pueden interpretarse de formas tan distintas.



En el primero (Deicidio), la desnudez del personaje le otorga a la escena un halo etéreo, casi onírico, en el que la chica camina sin preocupación o mal alguno. En *La Bruja*, la desnudez del personaje implica que ya ha aceptado el mal (es importante recalcar que en el marco de la película, la protagonista había sido religiosa y puritana hasta ese momento), y podemos observar en el fotograma al macho cabrío, que la sigue de lejos, quien es en realidad Satanás. La elección del plano general fijo en ambas opciones sí guarda más semejanzas entre sí: el plano fijo permite al espectador observar la escena “sin participar en ella”, y hace que el personaje (que en ambos casos se sitúa en el eje central del

fotograma) parezca mucho más pequeño, insignificante, vulnerable; la desnudez refuerza esta imagen, siendo el resultado un plano de innegable impacto visual.

Aunque no cumple con muchos de los agentes que conforman el cine independiente, consideramos que la película sí puede tenerse en cuenta como cine de autor, principalmente porque:

- Hace uso de un estilo propio, una estética muy marcada
- El director ha intercedido en todos los aspectos de la película
- Si tenemos en cuenta su segunda obra, *El Faro* (2019) Eggers ha sido internacionalmente reconocido como un *auteur*.

De la misma manera no podemos evitar que la imagen de una mujer desnuda en mitad del bosque nos recuerde instantáneamente a *Melancholia* (2011), aunque en esta ocasión la desnudez adquiere un significado distinto: es una forma de despojarse de los problemas.



Buscando la manera de encontrar las opciones más asequibles para realizar esta obra, nos damos cuenta de que el arco narrativo que hemos presentado requiere de escenas donde el diálogo es lo más importante. Esta es una gran ventaja, ya que nos permite explicar al espectador las características de un mundo de fantasía sin la necesidad de enseñárselo mutuamente. Consideramos que mostrar “fantasía realista” es toda una innovación cuando, como hemos dicho, el contexto de la fantasía actual está invadido por el CGI. De hecho, quizás la crítica consideraría nuestra propuesta como cine independiente de fantasía pero no como una obra de fantasía per se por no cumplir con los cánones establecidos de este tipo de producciones. Una de las alternativas al CGI que hemos

adoptado para la realización de esta película es la sustitución de una criatura (Camorg, el lobo que asesina a Haalu) por un actor real. Es decir, el animal sería interpretado por un hombre. Luego, mediante efectos de sonido y ruido de pisadas, se haría entender al espectador que hombre y lobo son lo mismo. No ocurre exactamente así en el mito, pero nos resulta interesante otorgarle ese rasgo de humanidad a un personaje tan importante como lo puede ser un asesino.

En *Deicidio* es importante que el dramatismo del fondo se exprese a través de cada detalle, desde los escenarios hasta la actuación de los personajes. Por eso, serían comunes los primerísimos primeros planos, los primeros planos y los planos detalle. Teniendo en cuenta además que la película no tendría su audio en español sino en *Logh* (evidentemente subtitulada) la expresión facial de los personajes adquiere una importancia mayor:



Esta importancia en la expresividad de los personajes merece una referencia al director que, en gran parte, ha inspirado la estética de la película —como la elección del blanco y negro—. Se trata de Ingmar Bergman.

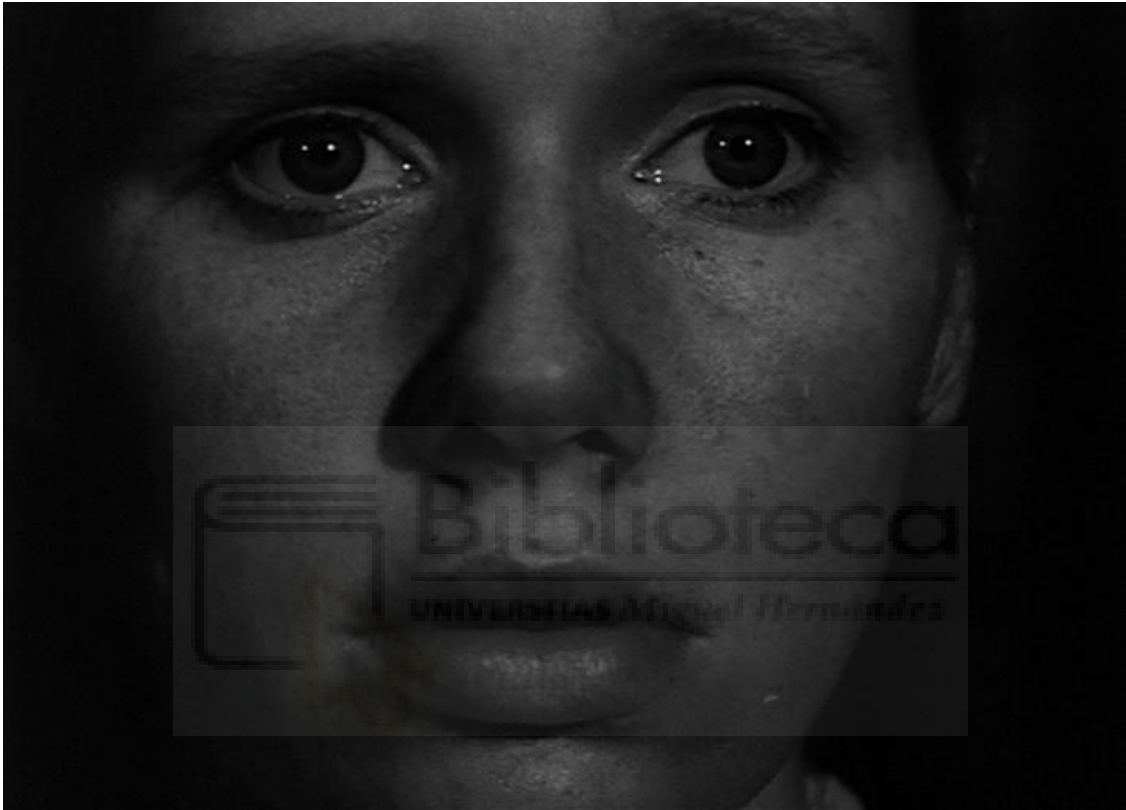
El cine de Bergman recoge la influencia formal del expresionismo y de la tradición sueca, en especial la de Victor Sjöström, y destaca por su gran sentido plástico, casi pictórico, y el aprovechamiento de las posibilidades del blanco y negro. Sus filmes giran en torno de una serie de constantes temáticas, en especial la muerte y el amor, marcadas por las preocupaciones existencialistas y religiosas del autor, y abordadas con un tono metafísico y una densidad de diálogos motivada por sus inicios en el teatro.

La película más emblemática dentro de su filmografía por su gran repercusión entre el público y la crítica es *El séptimo sello* (1956), una lúgubre alegoría que indaga en la relación del hombre con Dios y la muerte, para la cual empleó recursos narrativos basados en la iconografía cristiana, aunque incorporando audacias personales de gran eficacia.⁸



⁸(Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Ingmar Bergman. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bergman.htm> el 12 de septiembre de 2020.

En *La hora del Lobo* se recurre a los primeros planos para llegar al espectador, de la misma forma que se pretende conseguir en *Deicidio*: La expresividad de las emociones de los personajes es clave para que el fondo se vea nutrido de la forma. Por esta razón la secuencia escogida para llevar a cabo el storyboard nos ha parecido una buena opción, ya que la importancia de lo transmitido a través de la cara del personaje es clave para comprender la escena.



La hora del lobo (1968)





El empleo que hace Bergman del sonido y la música en sus producciones también ha inspirado Deicidio en muchos aspectos. La película utilizaría música extradiegética en algunas de las secuencias más importantes —como la presentada en el story— y el resto del tiempo el sonido sería directo, tan natural como permitiesen las circunstancias. No podemos evitar hacer un guiño al Dogma 95, que si bien no está tan presente en esta obra, sí que tiene su cabida en el planteamiento de su ejecución, ya que se ha buscado que el equilibrio entre la fantasía y el realismo a los que se va a someter el espectador formen un equilibrio que no nos sumerja al completo ni en la fantasía de Tolkien ni tampoco en el cine sueco de los 60.

Por último, cabe destacar que el montaje de la película sería de tipo sintético, con tendencia a planos largos, en su doble aceptación relativa a la escala y a la duración, que mostrarían las interrelaciones existentes entre el escenario y los personaje. Además, atendiendo a la organización de los planos y las acciones que representan, escogeríamos un montaje que rompiera con la unidireccionalidad del tiempo, añadiendo tanto flashbacks como flashforwards. De esta forma podemos explicar al espectador hechos relevantes de los que no tendría constancia en la cronología del film. Por otra parte, las secuencias de larga duración serían nuestras preferidas a la hora de narrar los

acontecimientos, a través de planos generales fijos, cuya presencia en la película sería notable.

3.2.2 Planteamiento del presupuesto

Deicidio fue originalmente una obra audiovisual concebida para ser llevada a cabo con el mínimo presupuesto. He aquí un listado de lo que consideramos necesario de cara a su producción:

- Proponer rodajes en localizaciones cercanas, a ser posible en nuestra ciudad de residencia o alrededores siempre que sea factible.
- Tanto el equipo técnico como el equipo artístico debe ser voluntario.
- El material técnico (cámara, sonido y toda la tecnología necesaria) debe ser proporcionado por los miembros del equipo.
- Los fondos se reparten entre el departamento de arte y maquillaje, los viajes y dietas de los actores y pagos por rodaje en exteriores.
- La banda sonora original de la película irá a cargo de músicos profesionales que también son voluntarios.

Como podemos observar, nos hemos enfocado en alcanzar un amplio grupo de interesados por nuestro proyecto, de modo que contamos con un amplio fondo de materiales y bienes y servicios a nuestra disposición. Aproximamos que el coste total del rodaje de Deicidio alcanza los 7,500€, hechas las estimaciones pertinentes, sin contar con emergencias o inconvenientes que, dado que es un presupuesto ficticio, no tienen mayor relevancia. Los datos generales que hemos obtenido son los siguientes:

TÍTULO DE ICIDIO

	ESPAÑA
CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA.....	00,0
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO.....	00,0
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO.....	1.500
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA.....	0,00
CAP. 05.- EST. ROD/SÓN. Y VARIOS. PRODUCCIÓN.....	2.600
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	900
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	0,00
CAP. 08.- PELÍCULA VIRGEN.....	1.100
CAP. 09.- LABORATORIO.....	1.100
CAP. 10.- SEGUROS.....	0,00
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	7.200

CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACIÓN COMERCIO Y FINANCIACIÓN...

APORTACIÓN FINANCIERA (1)

TOTAL 7,200€

4. Conclusiones

Hemos visto las dificultades que encuentra el cine de fantasía para ser llevado a cabo sin caer en la tecnología 3D, requisito que las grandes productoras —las mismas que subvencionan este tipo de cine— implantan como un dogma. No obstante, lejos de pensar en la fantasía como un género que requiere de grandes presupuestos, a través de este trabajo hemos descubierto que no tiene por qué ser así necesariamente. Respondiendo a la pregunta que planteamos en la introducción: ¿Es posible la fantasía *low cost* en el panorama del cine actual? Podemos afirmar que, si bien su realización no cuenta con el apoyo de un público que se agita ante los efectos especiales de *Aquaman* (2018) cuenta sin embargo con el apoyo del público que, cansado la misma fórmula de siempre, busca otro tipo de narrativas en el cine de autor. Si bien el presupuesto que hemos obtenido es muy genérico (basado en costes reales de rodaje, Seguridad Social y vestuario y atrezzo) desde luego sí responde a la pregunta principal de este estudio: la fantasía *low cost* es posible. Los recursos, por escasos que sean, siempre pueden lograr cosas que marquen la diferencia si el cineasta sabe reconocerlos y utilizarlos.

Esperamos que, en el futuro, los nuevos directores y creadores exploren el género fantástico desde una nueva prisma, una en la que no sean necesarios los efectos especiales para sentir que realmente estamos ante algo especial.

5. Bibliografía consultada

- Company Pagán, D.; Díez Cano, F. J.; Leal Ruiz, M. A.; López Montoya, P. E. (2020) *Cine de autor vs cine comercial (2019/2020)*. Recuperado el 9 de septiembre de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=I-FZBw0mRUs&ab_channel=UniversidadMiguelHern%C3%A1ndezdeElche.
- López Rovira, J. (2013). *El estilo cinematográfico y el concepto de autoría en el cine posmoderno: el caso de Fernando Meirelles*. Trabajo de fin de grado. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 9 de septiembre de 2020 de <https://riunet.upv.es/handle/10251/34525>.
- Malpartida Tirado, R. (2012). Apuestas de riesgo. El último cine de autor español. *Cine y autor: reflexiones sobre la teoría y la praxis de creadores fílmicos* / coord. by Francisco José Salvador Ventura, 2012, 11-30. Recuperado el 9 de septiembre de 2020 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4238834>.
- Monteagudo Lázaro, M. (2014). *Matte Painting: Escenarios imposibles (en cursiva)*. Trabajo de Fin de Grado. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 12 de septiembre de 2020 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/106066/Memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanderson J. D. (coord.) (2007). *¿Cine de autor?: revisión del concepto de autoría cinematográfica*. Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado el 9 de septiembre de 2020 de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/cine-de-autor--revisin-del-concepto-de-autora-cinematogrifica-0/>.
- (Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Ingmar Bergman. En *Biografías y Vidas*. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bergman.htm>