

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Mi proyecto consiste en la creación de un espacio virtual, cuyo uso estaría destinado para escenario cinematográfico o incluso para videojuegos de estética realista.

El espacio recrea un cementerio con cierto estilo propio del siglo XIX y sutiles síntomas de abandono, la estética predominante insinúa un cierto ambiente tétrico y poco acogedor.

El lugar esta enclavado en una zona boscosa, ya que este concepto de lugar aislado y abandonado se ajusta al arquetipo de escenario de cine de terror clásico.

El proyecto esta realizado por completo en 3D, puesto que esta técnica creativa me resulta muy interesante y atrayente, ya que se trata de un medio creativo relativamente joven y por tanto con muchas posibilidades de experimentación ,no son necesarios presupuestos excesivamente altos para la creación de grandes escenarios, con el valor añadido de que cada vez esta técnica está mas presente en las producciones audiovisuales y cinematográficas que se realizan en la actualidad.

Objetivos:

- Avanzar y perfeccionar la técnica de modelado 3D.
- Experimentar en las técnicas y manejo de la iluminación y fotografía virtual.
- Investigar en el campo de la escenografía clásica y actual.
- Investigar y experimentar en la búsqueda de una estética y estilo propio.
- Cuidar el detalle en el modelado arquitectónico que marca la diferencia de un proyecto profesional sobre todo en los primeros planos.

2. REFERENTES:

Como referente he tomado imágenes tanto de cementerios reales, como de escenarios cinematográficos del cine clásico, cuyos directores artísticos marcaron un estilo a seguir, además de descripciones incluidos en obras literarias.



Fig. 1. Escenario perteneciente a la película “El hijo de Frankenstein” (1939). Producida por Universal Pictures y dirigida por Rowland V. Lee y con Boris Karloff y Bela Lugosi, como actores principales, dos de los grandes iconos del cine clásico de terror.



Fig. 2. Cementerio de Boston, esta integrado en un parque público en el centro de Boston (Estados Unidos). Es uno de los parques urbanos más antiguos de los Estados Unidos construido en 1634.



Fig. 3. Fotograma de "Nosferatu" (1922). dirigida por F. W. Murnau, fue la primera película relacionada con la historia original de Bram Stoker, Drácula.



Fig. 4. Fotograma de "El Golem" (1920). Película muda alemana dirigida por Carl Boese y Paul Wegener. Basada en la novela homónima de Gustav Meyrink.



Fig. 5. Antiguo cementerio Judío de Praga (República Checa), la tumba más antigua de la que se tiene conocimiento data de antes de 1439, se sabe que se realizaron enterramientos hasta 1787.

También hemos tenido en cuenta algunas descripciones incluidas en la literatura de la época, en la novela de Emily Brontë “Cumbres Borrascosas” se hace una detallada descripción de la ambientación que queremos conseguir.

*[...] en un verde rincón del cementerio. El muro es tan bajo por aquel lado, que los brezos y los arándanos trepan sobre él y se inclinan sobre la tumba. [...] y una sencilla lápida con una piedra gris al pie cubre la sepultura de cada uno. [...]*¹

1 Brontë, Emily (1847). Cumbres Borrascosas. Sabadell. Ed. Circulo de lectores. 2006.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

“[...] Durante mucho tiempo, la mayor preocupación de los directores artísticos de teatro fue que sus decorados no parecieran de teatro. Que no se pintaran como un telón de fondo, que tuvieran cuerpo a través del que mover la cámara, que fueran colosales o realistas”.¹

Fue Segundo de Chomón quien deslizó por primera vez una cámara a través de los decorados realizando así el primer traveling de la historia del cine, introduciendo así la sensación de profundidad, por tanto he imitado su ejemplo y he decidido que sería una buena forma de presentar mi proyecto, la cámara virtual atraviesa el escenario por completo.

He escogido como temática el cine de terror clásico por tratarse de un tema icónico en la historia del cine y el escenario de un cementerio, en particular, por ser esta una imagen muy recurrente en la mayoría de películas de este género.

Tanto las películas clásicas como modernas heredan una gran fascinación por esta localización, tengamos en cuenta que las primeras producciones cinematográficas se limitaban a adaptar obras literarias, y las del género de terror no eran una excepción. El género de terror gótico y el expresionismo alemán encuentran una gran herramienta en el cine para su difusión.

La importancia de la luz en el cine como en la pintura queda patente en escenarios con iluminación reducida, como en el escenario que nos ocupa y por tanto debemos dedicarle una atención especial.

“[...] La iluminación cobra una dimensión distinta de la que hasta ahora había tenido, adquiriendo fines expresivos. Grandes zonas de claroscuro resaltarán los encuadres más significativos. El expresionismo surge como herencia de toda una tradición gótica o fantástica de la literatura que justificó la denominación de cine diabólico o demoníaco”.²

1 Murcia, Felix (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la Apariencia*. Madrid. Ed. Fundación Autor, 2002.

2, 3. Gutiérrez San Miguel, Begoña.-(2000). “La luz como elemento expresivo cinematográfico” en el Boletín de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. N° 28. 2000 (págs. 27-29).

“[...] Todas las iniciativas que presentaban los pioneros del cine tenían un factor común en su ambición por plasmar la imagen real: la luz”.³

Novelas del siglo XIX como las de “Frankenstein”, “Drácula” y autores muy prolíficos como Edgar Alan Poe son los mas recurrentes en esta época.

El audiovisual que presento es una experimentación de las posibilidades que ofrece esta técnica de escenografía. Se trata de un recorrido virtual por el escenario que he creado, varias cámaras recorren el espacio, mostrando la versatilidad de este tipo de escenarios y el nivel de realismo que se puede conseguir, teniendo en cuenta que las cámaras pueden hacer tomas de 360 grados, elevarse y descender sin ningún tipo de limitaciones. Este tipo de escenario se complementaria con la técnica del croma para conseguir una combinación tanto con imagen real como de animación, demostrando así sus ilimitadas posibilidades.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

Una vez seleccionados los referentes comenzamos realizando los bocetos de lo que será el escenario.

Realizamos en primer lugar el dibujo vectorial del escenario con el programa Autocad ya que necesitamos una referencia gráfica en 2D con medidas reales y este programa trabaja con una gran precisión, esto nos servirá para que todos los elementos que forman el conjunto del escenario guarden proporción entre si.

Tras algunos problemas técnicos debido a la capacidad del ordenador utilizado y la exigencia del proyecto, nos vemos obligados a reducir el tamaño del escenario de manera considerable, ya que el tiempo de respuesta del ordenador hace imposible la tarea.

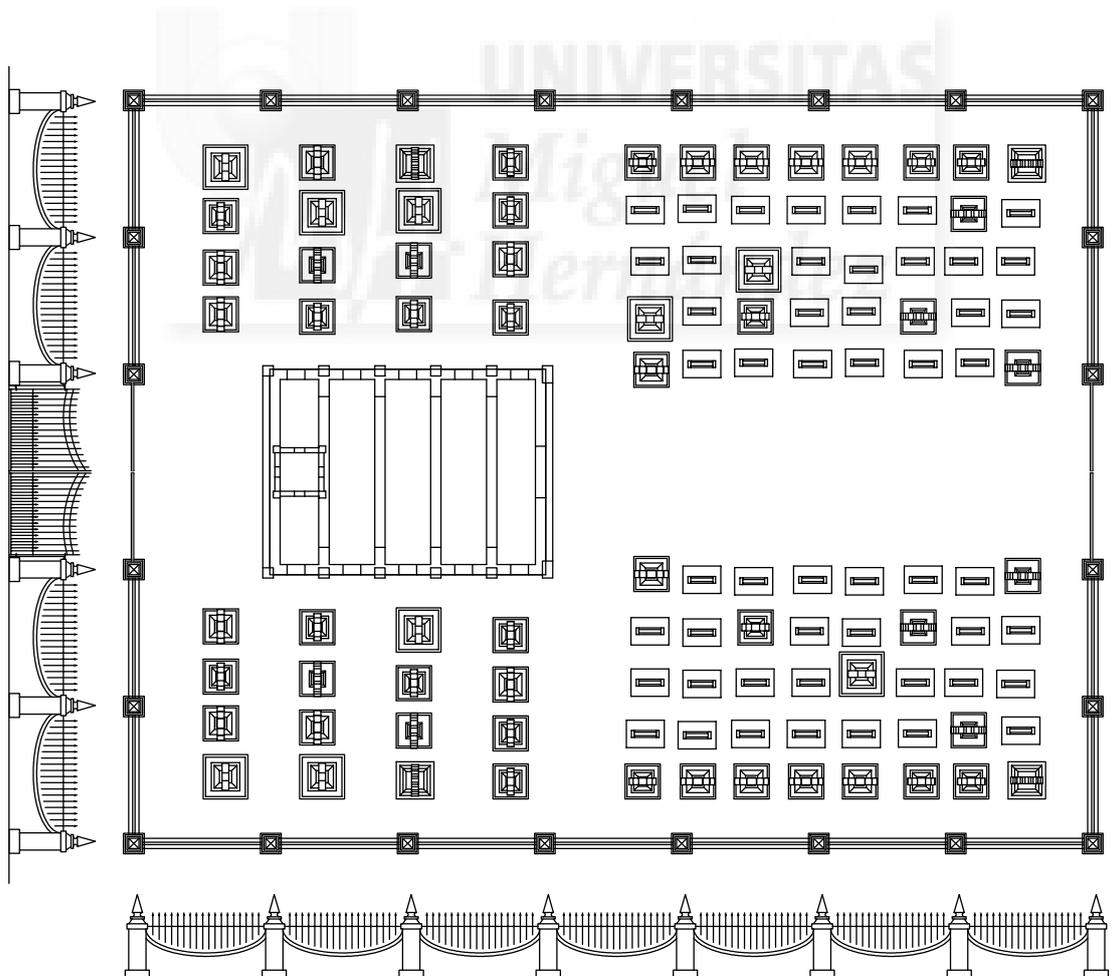


Fig. 5. Planta y alzados escenario.

Exportamos el escenario 2D al programa 3DMax con el que vamos a realizar el levantamiento volumétrico. Levantamos los elementos cada uno como objetos separados y archivos independientes, para evitar que el ordenador a la hora de mover el archivo que contiene la totalidad del conjunto, no exceda de su capacidad, y al mismo tiempo, nos aseguramos que la pérdida de un archivo no sea un daño irreparable.

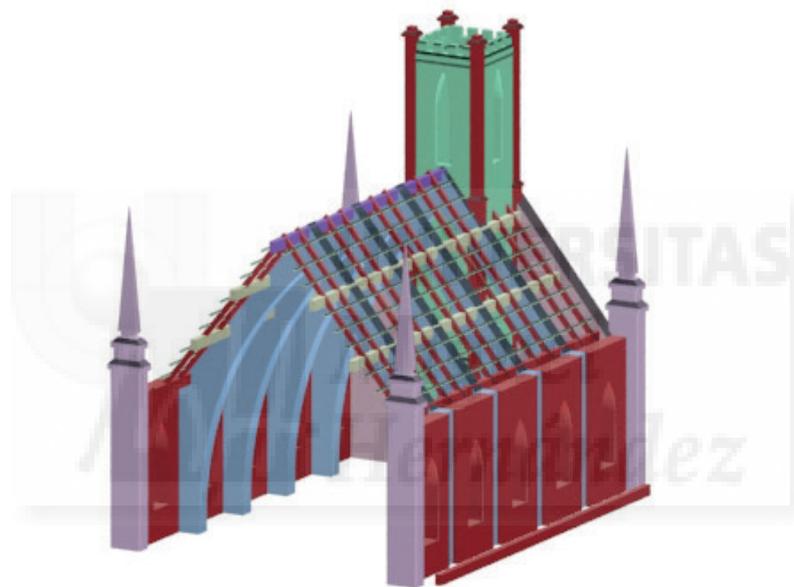


Fig. 6. Proceso del levantamiento volumétrico de uno de los elementos.

Cuando ya tenemos todos los elementos creados se insertan en un mismo archivo y se le aplican materiales. Mas tarde se crean las cámaras y se añade la iluminación.

Se revisa la geometría y se procede a crear los recorridos de las cámaras.

Renderizamos las fotos finales y en post-producción se componen los vídeos en el programa Adobe Premiere y los títulos con Adobe After Effects.



Fig. 6. Test de geometría e iluminación.



Fig. 7. Fotograma final.

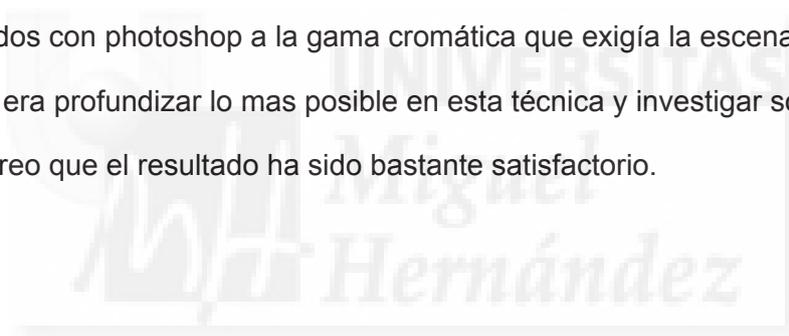
5. RESULTADOS.

El resultado obtenido ha sido el esperado, a pesar de sufrir algún contratiempo a causa de las limitaciones del equipo informático. Debido a esto fue necesario la modificación del proyecto inicial, ya que este era bastante mas ambicioso en lo que respecta al tamaño, pero en lo referente al concepto y acabados este problema no ha tenido consecuencias. Todo se ha desarrollado dentro del tiempo previsto ajustándose al cronograma establecido.

La escena ha resultado bastante realista y el ambiente conseguido a mi juicio bastante próximo al esperado.

En el modelado se han cuidado mucho los detalles y sobre todo los materiales empleados. Las imágenes utilizadas para la creación de dichos materiales, han sido creados y ajustados con photoshop a la gama cromática que exigía la escena.

La intención era profundizar lo mas posible en esta técnica y investigar sobre sus posibilidades y creo que el resultado ha sido bastante satisfactorio.



6. BIBLIOGRAFIA.

Murcia, Felix . (2002). La escenografía en el cine. El arte de la Apariencia. Madrid: Ed. Fundación Autor.

Ciro Sannino. (2014). Fotografía y renderizado con V-ray. Ortacesus (Italia): Ed. CG edizioni.

Doctorbubble. (2012). 3Ds Max. “How to Enhance Your Ambient Occlusion Render in After Effects” , URL: <https://www.youtube.com/watch?v=poZT0I8IDkY>

Gov3dstudio. (2013). 3ds Max + Vray HDRI “Como iluminar con HDRI”, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L8CpScdqDoM>





