

Colocación de cámaras 3D

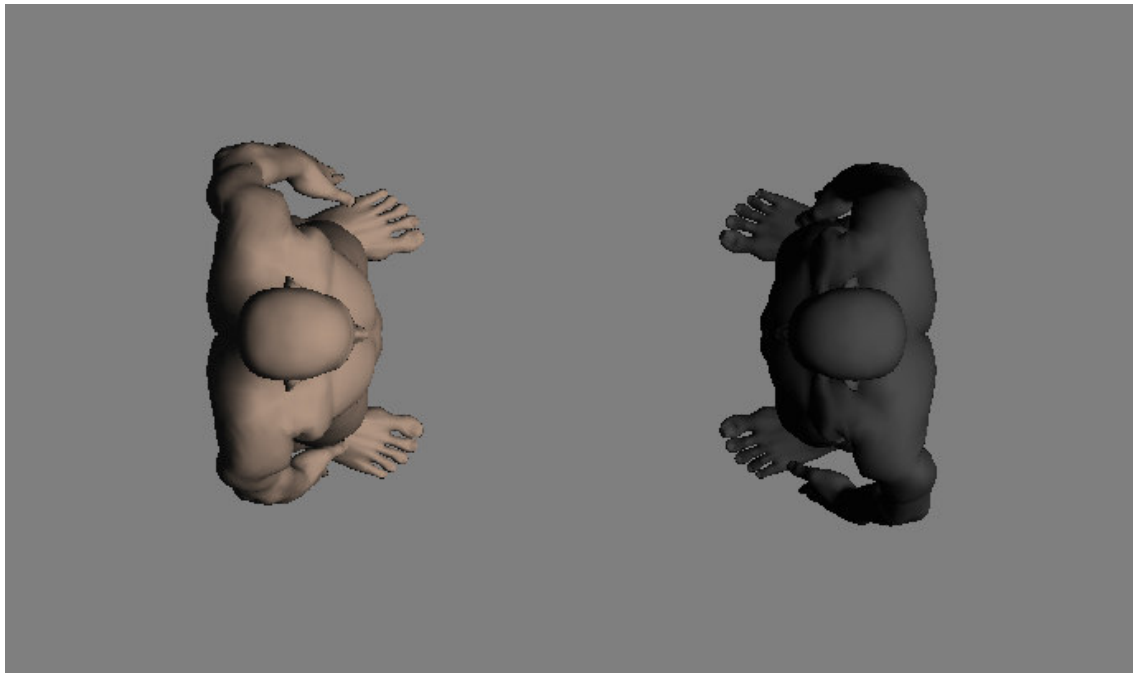
Bienvenidos al segundo tutorial que desde BloomPix Studios y en colaboración con Esmaya.org os ofrecemos. A causa de un exceso de trabajo en BloomPix Studios, no hemos podido ajustarnos a los plazos de publicación de estos tutoriales, así que antes de comenzar rogamos nos disculpéis. Asimismo recordaros que nos podéis realizar cualquier tipo de consulta o sugerencia a: school@bloompixstudios.com o en los foros de www.esmaya.org.

En este tutorial vamos a hablar de cámaras y de cómo colocarlas en el espacio 3D. Para ello vamos primero a hablar un poco de lo que es el 3D en si. Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que el 3D o la animación tienen principios propios respecto a muchos apartados, pero el resultado final va a ser una "película". Es decir, la animación, por lo general, va a representar a unos personajes recreando una trama y lo vamos a ver representado como un video plano, es decir igual que si lo filmásemos. Es por eso, por lo que tenemos que tener en cuenta los principios del cine t de la filmación con actores reales. Tenemos que tener esto en cuenta porque el ojo del espectador, ya se ha acostumbrado a un lenguaje, que es el que ha estado viendo durante toda su vida cuando ha visto una película.

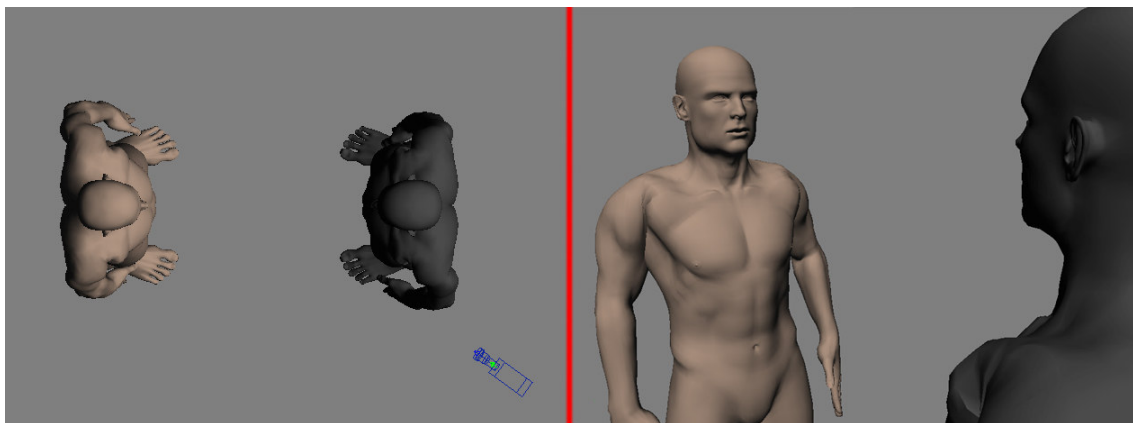
Ahora, en el mundo del 3D hay una libertad, que con una cámara real no se puede llegar a recrear. Podemos elevarla hasta el infinito, atravesar objetos, hacerla girar, rotar sobre si misma y encima es gratis. No tenemos que comprar o alquilar raíles, ni grúas, ni trípodes... Esto tiene una ventaja, pero también tiene un inconveniente. Por un lado, la ventaja, es que nos ahorramos un montón de material, horas de montaje y técnicos, pero por el otro lado tanto movimiento de cámara sin control aleja al espectador de la película. Por eso, mi consejo es siempre pensar cómo lo harías en un formato físico y luego pensar si el movimiento de cámara realmente connota algo o es simplemente porque poner la cámara quieta molesta. Mover la cámara más de lo necesario es un error.

Prácticamente para cada situación hay una receta de cómo colocar la cámara o secuencia de cámaras. No digo que no haya que indagar, crear alguna novedad o elaborar un estilo propio, pero la mayoría de estas recetas tienen un porqué. En este tutorial, vamos a ver algunos ejemplos sencillos.

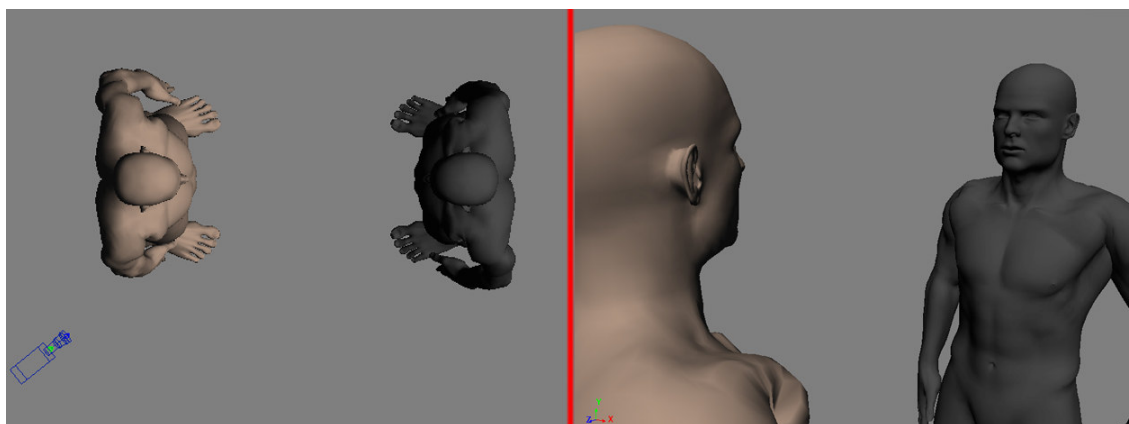
Vamos a comenzar por un diálogo en el que dos personajes que se miran cara a cara conversan. En este diálogo no podemos mantener una cámara para todo el plano, porque se haría muy aburrido. En vez de mover la cámara vamos a colocar varias cámaras de tal forma que recreemos una conversación más dinámica. En la siguiente imagen podemos ver la representación de los personajes.



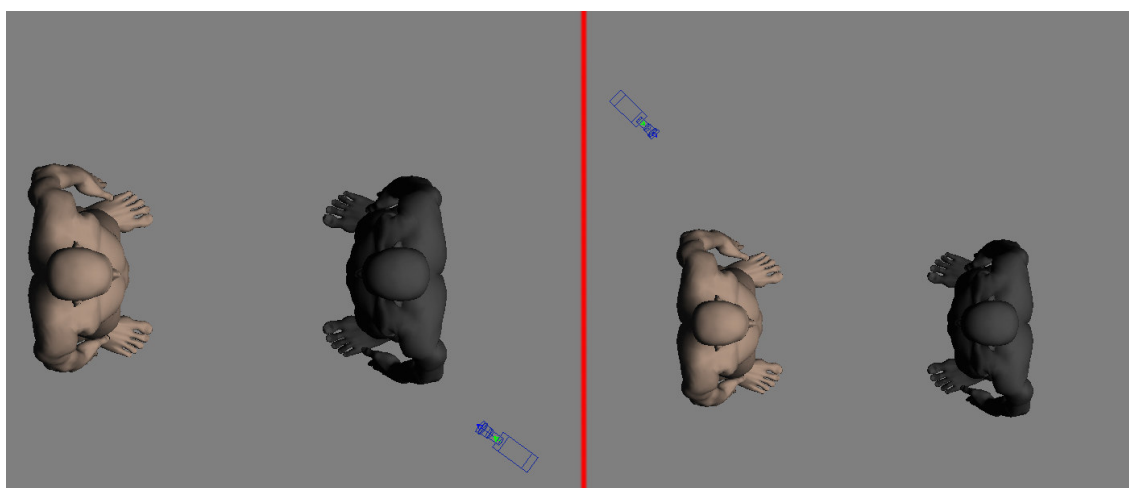
En la imagen vemos a un hombre blanco hablar con uno negro. Les he puesto estos colores para que puedan ser distinguidos con facilidad. Bueno, pues comenzaremos con una cámara sobre el hombro del hombre negro que enfocará al hombre blanco, ya que será este el que comenzará la conversación. Seguido hay una imagen que lo representa.



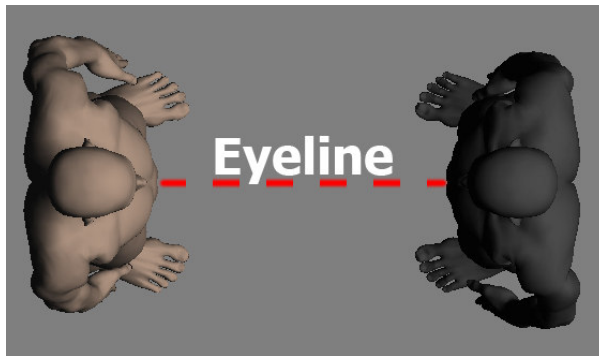
Una vez el hombre blanco ha hablado pasaremos al negro. Podemos pasar al otro personaje, no sólo cuando se le cede la palabra, sino que también si queremos mostrar alguna reacción en sus gestos a las palabras del otro personaje.



Vemos que el plano es básicamente igual que el anterior pero al revés. Parece fácil, y es fácil, sólo tenemos que tener una cosa en cuenta y es no traspasar el "Eyeline" que es la línea ficticia que une las dos miradas. Si pusiéramos la cámara al otro lado, parecería como si los personajes se hubieran dado la vuelta. Para entenderlo mejor, mira la siguiente imagen en la que haremos el error de saltar de un lado al otro.

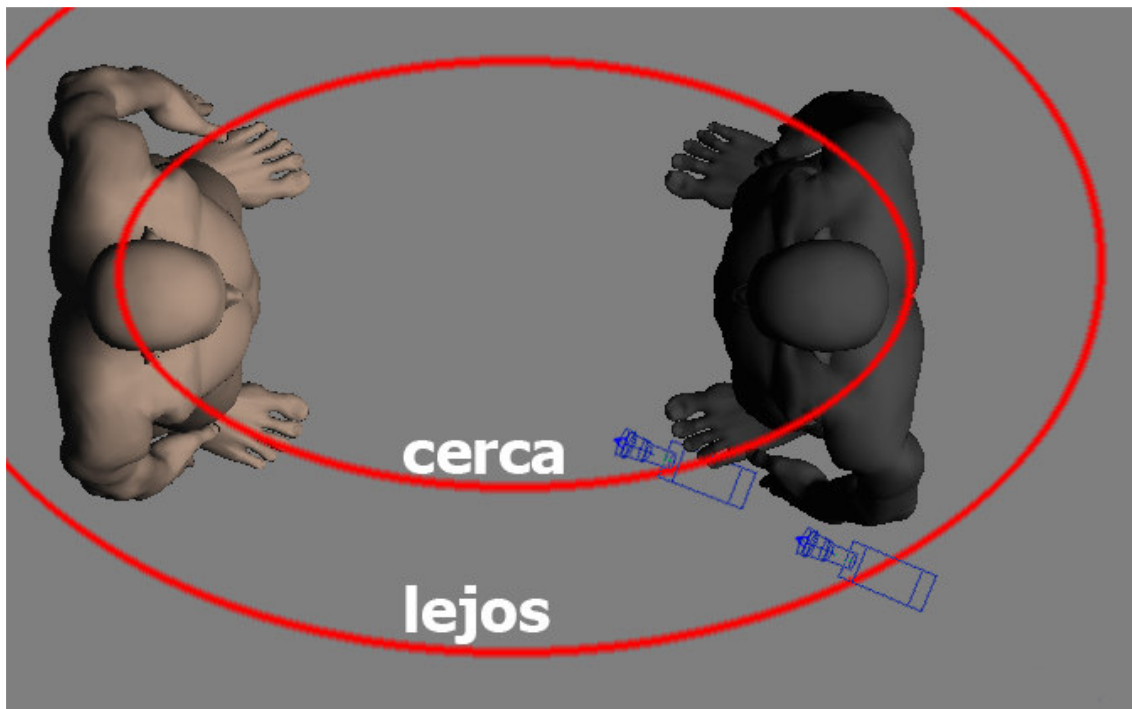


Es fácil ver, en esta secuencia como parece que los personajes se han dado la vuelta más que que la cámara se haya desplazado. Esto puede causar que el espectador por un momento se distraiga porque verá que algo va mal, pero quizá no sabe bien bien qué es lo que ha ocurrido.



En esta imagen vemos una representación del "Eyeline". Lo tenemos que tener en especial cuenta a la hora de crear secuencias de diálogo y no deberemos pasar de un lado al otro.

Asimismo, y siguiendo con el ejemplo anterior, a la hora de crear la tercera cámara, ya que parece que los personajes tienen mucho que contarse, podemos optar por volver a la primera posición o bien enfocar desde más cerca. Nos podemos "meter" dentro de la conversación acercando más la cámara, pero para ello, deberemos haber conectado ya con el personaje. Es decir, si hacemos un plano muy cercano a un personaje y el espectador todavía no lo conoce demasiado puede sentirse confundido por este acercamiento. Tendremos que vigilar cuándo acercarnos o alejarnos de los personajes en conversaciones.

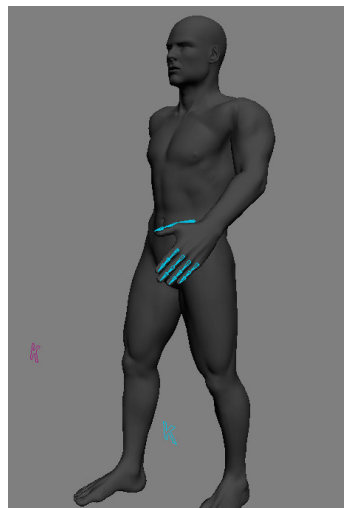
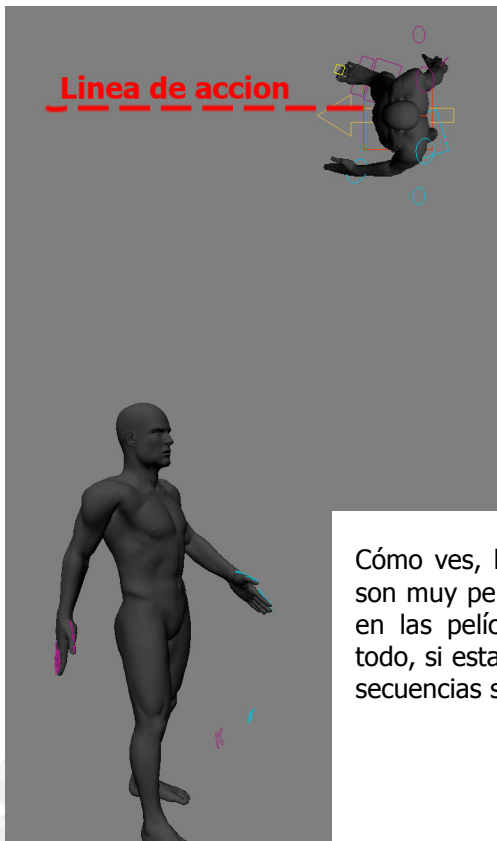


Cuanto más cerca nos encontramos del "Eyeline", más nos involucramos en la conversación y en los sentimientos que se expresan en la escena.

Bueno, hemos visto un patrón de cómo solventar las conversaciones. No lo hemos dicho, pero entre plano y plano hemos creado un corte. Es decir que primero veíamos a través de una cámara y luego de otra sin ningún tipo de transición. Por eso vamos a hablar un poco de los cortes en sí.

Si creamos un corte, entre plano y plano tiene que haber la suficiente diferencia como para que no parezca que el cámara ha tropezado. Es decir, si creamos un plano y el siguiente es muy similar, puede parecer, que la cámara haya saltado o que haya habido algún tipo de fallo o error. Es bastante fácil evitar este tipo de errores, y sólo ocurrirán si no seguimos un orden cronológico o no nos organizamos bien. Es decir, si estamos produciendo una película y creamos un plano. Luego seguimos trabajando sobre otra parte de la película y volvemos a crear el siguiente plano sin mirar el que previamente habíamos creado, puede ocurrir que los dos planos se asemejen mucho. Así que habrá que ir con cuidado. Este efecto no lo puedo plasmar con imágenes ya que no se vería tanto la obviedad.

Siguiendo con el "Eyeline", tenemos la línea de acción que es muy similar. Imaginemos que tenemos a un personaje andando o corriendo. En el plano se mueve hacia la derecha. Este movimiento en si crea una línea de acción que en este caso es la dirección hacia la que se desplaza. Al igual que antes, no podremos rebasar esta línea ya que parecerá que está desplazándose para el otro lado. A continuación hay una serie de imágenes para ilustrar este efecto.



Podemos ver como el personaje se desplaza hacia la izquierda del campo. Si le damos la vuelta a la cámara y la ponemos al otro lado de la línea de acción en el siguiente plano, parecerá que ha dado la vuelta.

Cómo ves, las cámaras tienen bastante juego y al mismo tiempo son muy peligrosas. El mejor ejercicio que recomendaría es fijarse en las películas como resuelven según que secuencias y sobre todo, si estamos trabajando en una película o un corto intentar ver secuencias similares realizadas por directores con experiencia.

Evidentemente no estoy diciendo que debemos copiar, pero respaldarse y adquirir conocimientos fijándonos en trabajos de otros es muy importante. Asimismo os recomiendo un set de DVDs llamados "Hollywood Camera Work" que son impresionantes. Están basados para la enseñanza en filmación real, aunque todos los ejemplos están creados en 3D para mostrar con mayor precisión los esquemas de las cámaras. Seguidamente os muestro algunas capturas de los mismos. Son muy buenos.



Más información en: <http://www.hollywoodcamerawork.us>

Esperamos que os haya gustado este tutorial que más bien ha sido algo más teórico que no práctico. Para cualquier consulta os podéis poner en contacto con nosotros en school@bloompixstudios.com o en los foros de www.esmaya.org. Asimismo queremos adelantar que durante los siguientes meses realizaremos workshops gratuitos. Para apuntaros o recibir más información mandadnos un mail.

Un saludo,

Sergio Gardella
BloomPix Studios
www.bloompixstudios.com
C/Floridablanca 143, entlo 5
08011 – Barcelona
Tel.: 93 5393969

