

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“La importancia del Matte Painting: sugestión estética ”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **David Rueda Calpe**

Director: **José Luis Giménez López**

Gandia, julio de 2013

RESUMEN DEL PROYECTO:

El proyecto “*La importancia del Matte Painting: sugestión estética*” es una investigación y un estudio sobre el papel que desempeñan los Matte Paintings dentro del mundo cinematográfico. Ésta técnica consiste en la recreación de espacios virtuales que puedan condicionar la imagen mostrada al espectador, sugestionando a su vez la idea que concibe el público sobre eso que visualiza.

Para mostrar la importancia del Matte Painting se realiza un análisis del origen de éstas máscaras y su desarrollo a lo largo de la historia del cine, tomando como referentes los ejemplos cinematográficos más destacados en la incorporación de dicha técnica y los artistas más valorados en el ámbito profesional de la creación de las máscaras, desde algunos pioneros como los artistas más actuales.

Como ejemplo práctico de la técnica se realizan una serie de Matte Painting, trabajados en base a una única acción rodada por un personaje, y que muestren diferentes estéticas entre sí, para así corroborar la sugestión que producen el empleo de según qué tipo de máscaras y como éstas modifican el contexto de la pieza cinematográfica.

PALABRAS CLAVE:

Matte/ Máscaras/ Estética.

SUMMARY OF THE PROJECT:

The Project “The relevance of the Matte Painting: aesthetic suggestion” is a research work about the role that the Matte Painting play in the world of cinematography. This technique consists of the recreation of spaces in the virtual world that are able to condition the perception of the image shown to the audience, influencing at the same time on the idea that the audience conceive about what they visualise.

In order to show the importance of the Matte Painting, it has been carried out an analysis of the origin of these masks and its development throughout the history of the movies, taking as models the most world-renowned cinematographic examples in the inclusion of the mentioned technique and the most outstanding artists in the professional field of the creation of masks, from some pioneers to the most current artists.

As a practical example of this technique a series of Matte Painting are realised, developed on the basis of a unique action recorded by a character, and that shows different aesthetics between them, in order to corroborate the influence that produce the use of depending on what type of masks and how they modify the context of the cinematographic piece.

KEY WORDS:

Matte/ Masks/ Aesthetic.

ÍNDICE:

1- INTRODUCCIÓN.....	Págs. 6 - 7
2- OBJETIVOS.....	Págs. 8
3- CONTEXTO HISTÓRICO.....	Págs. 9 - 15
4- EL PROYECTO.....	Págs. 16 - 18
5- METODOLOGÍA.....	Págs. 19 - 27
6- CO.NCLUSIONES.....	Págs. 28
7- BIBLIOGRAFÍA.....	Págs. 29 - 30
8- ANEXOS.....	Págs. 31 - 38

1- INTRODUCCIÓN

Éste trabajo consiste en una investigación y un estudio sobre el empleo de la técnica del Matte Painting, también conocida como ‘máscaras de pintura’, que es utilizada a partes iguales en el mundo de la imagen en movimiento, pero sobre todo en el mundo cinematográfico, donde encontramos sus orígenes y su mayor uso y esplendor estético.

Dicha técnica audiovisual consiste en la recreación de espacios virtuales que puedan condicionar el contexto de la imagen que percibe el espectador, sugestionando a su vez de una forma u otra la idea que obtiene el público de eso que visualiza.

El origen del Matte Painting fue impulsado por el abaratamiento de costes en los rodajes y la posible creación de fondos mucho más surrealistas o realistas.

A través de pinturas sobre cristales para cubrir sólo una determinada área de la imagen, los artistas plásticos realizaban sus pinturas en base al plano que se disponía a rodar la cámara, y así algunos elementos ubicados en el encuadre y no deseados, eran modificados a través de una pintura hiperrealista que sustituía a la realidad filmada, engañando al espectador en su visión. La técnica pictórica empleada normalmente era pintura acrílica o guache, que permitía así un acabado mate que no reflejara brillos.

Para entender este proceso de ilusión de la realidad encontramos de ejemplo como Jacques Lacan, en su seminario *“Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis”* de 1964, describe la historia de dos pintores griegos, Zeuxis y Parrasios.

Un día Zeuxis propone el reto de ver quién de los dos era capaz de pintar el cuadro más realista y por lo tanto, poder proclamarse como mejor pintor de Grecia. Así pues, cada uno toma una parte de una pared y se ponen a trabajar ocultando el resultado a su oponente. Zeuxis decide pintar una fuente con frutas. Cuando acaba, descorre la cortina que ocultaba su trabajo para mostrárselo a su rival, y en ese mismo momento varios pájaros vuelan hacia la pintura con el fin de picotear las piezas de fruta pintadas y chocan con la pared, víctimas de la ilusión. Zeuxis estaba seguro de su victoria ya que una imagen capaz de engañar a un animal tenía que ser forzosamente el dibujo más perfecto jamás creado. Al cabo de un rato, Zeuxis le pide a Parrasios que descorra la cortina para que pueda ver su pintura y éste le responde que la cortina es su pintura. Así pues, Parrasios ganó, pues su pintura consiguió engañar a un hombre, mientras que la pintura de Zeuxis sólo consiguió engañar a un pájaro.

De esta historia se concluye que nada mejor para interesar a un hombre que hacerle suponer algo más allá de lo que ven sus ojos, y que llegue a formar incluso parte de su realidad.

La concepción formulada por muchos filósofos sobre el arte y la estética a lo largo de la historia es muy variada, como pueden ser los casos de Walter Benjamin y de Arthur Schopenhauer, que llegan a ser ensayos sobre estética más lindantes a la modernidad y al surgimiento del cine que abarcamos en éste estudio, y de aquí la selección de las teorías de éstos filósofos. Pero al igual que para los artistas, independientemente del desarrollo técnico que empleen sobre una determinada modalidad artística, la idea principal y más destacable de éste proyecto de investigación sobre el Matte Painting es cómo una obra de arte, en éste caso cinematográfica, tiene un poder de persuasión tan fuerte sobre su público, y de cómo las ideas transmitidas pueden condicionar o hacer reflexionar tan verazmente sobre la propia existencia de los seres. Sea cual sea el género cinematográfico, su función representativa, expositiva, o de transmisión, cumple un requisito de lenguaje vital.

En toda ésta descripción sobre la importancia estética del Matte Painting, éste se manifiesta como un elemento de gran poder visual que complementa al plano en el lenguaje cinematográfico, que le aporta una característica extra y que está interrelacionado con el propio lenguaje utilizado. La máscara de pintura forma aquí un complemento que ayuda al cine a formar escenarios impactantes, así como de ensueño, de fantasía, y de ilusiones en el espectador, algo que se escapa de la realidad pero la complementa de forma verosímil, creando incluso realidades virtuales que impresionan y sorprenden positivamente al público y les provoca la satisfacción de poder contemplar y ver reflejadas sus propias vidas o aquellas deseadas o repudiadas. Como ya dijo en una ocasión el director Georges Méliès, éste tipo de ilusiones son *“la magia del cine”*.

2- OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto es mostrar al público la importancia que poseen las creaciones de los Matte Paintings, cómo ésta técnica se extiende actualmente de manera muy masiva en cuanto a su empleo en el mundo cinematográfico y la dificultad que conlleva la creación de éstas composiciones.

El Matte Painting tiene el poder, y también deberíamos añadir el deber, de condicionar el tipo de estética que se muestra al espectador. El público debe creer en las imágenes que se le muestran y a partir de ellas entenderlas bajo su contexto y formar así nuevas ideas surgidas a partir de su visión.

Otro de los objetivos principales es mostrar cómo surgió la aparición del Matte Painting, en base a qué tipo de necesidades, y cómo su empleo cinematográfico ha sido desarrollado a lo largo de toda la historia del cine, sufriendo diversos cambios técnicos respecto al contexto donde se ha encontrado, de cómo los artistas se han servido de las nuevas tecnologías y han aprovechado su potencial aplicándolo en la creación de éstas máscaras de pintura.

El conocimiento de la técnica del Matte Paintings es otro de los objetivos principales del proyecto. Como aprendizaje, y heredado a través de la carrera universitaria de Bellas Artes que cursé previamente antes de realizar éste máster, me había interesado la fotografía y el audiovisual, habiendo adquirido unos conocimientos previos desde el comienzo de los estudios impartidos en la carrera sobre el color, composición, la luz, etc., y la historia del arte en general. Los nuevos medios tecnológicos de expresión artística despertaron en mí el interés por éstas nuevas técnicas, y el mundo cinematográfico, en especial la creación de las máscaras de pintura, era un ámbito en el que veía el desarrollo de un trabajo que tan satisfactorio me parecía en su realización. Por eso decidí investigar sobre el mundo del Matte Painting como temática de mi proyecto, para conocer de mejor manera el entorno que rodea a ésta técnica audiovisual.

Con ésta intención de aprendizaje sobre el mundo que rodea a dicha técnica, intento persuadir al público de cómo condicionan totalmente a la imagen en que son incorporadas, demostrando así el poder visual que despliegan cuando su utilización es requerida y a veces casi necesaria en el lenguaje del mundo cinematográfico.

3- CONTEXTO HISTÓRICO

A través de la fotografía y a finales del siglo XIX y principios del XX, los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, un aparato que era capaz de reproducir una serie de imágenes consecutivas (fotogramas) que creaban la ilusión de movimiento. El desarrollo de éste invento es considerado el nacimiento del video y del cine.

El Matte Painting nace en el mundo del cine casi aproximadamente desde la propia aparición del mismo, destacado en cineastas como ¹Georges Méliès, que ya utilizó técnicas artesanales como herramientas para facilitar la creación de algunos escenarios concretos (ver Imagen 1), siendo su elaboración un trabajo primeramente pictórico, es decir, puramente artesanal en cuanto al trucaje del celuloide. Los artistas, que por principios del siglo XX eran los encargados de la realización de estos Matte Paintings, ya jugaban con una serie de efectos especiales rudimentarios y con la creación de ilusiones ópticas, que a través del montaje del filme podían modificar la realidad captada por la cámara y llegar al surgimiento y la trasmisión de nuevas ideas y conceptos visuales en el espectador.

Imagen 1: “El hombre de la cabeza de goma”. Cortometraje de Georges Méliès de 1901. Fotograma 1'16”.



Fuente: captura de pantalla “<http://www.youtube.com/watch?v=bwpxZSXqPDw>”

-
1. Georges Méliès (1861 – 1938) fue un ilusionista y cineasta francés famoso por ser pionero en muchos desarrollos técnicos y narrativos en los orígenes del cine y un prolífico innovador en el uso de efectos especiales.

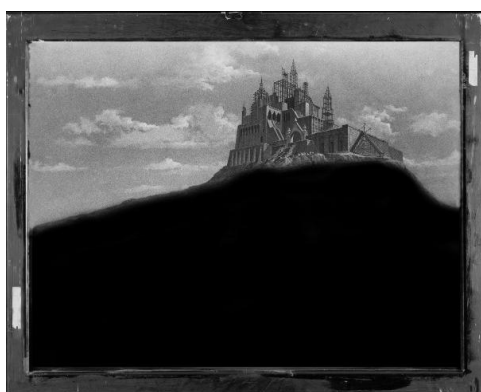
La pintura, en cuanto a su concepto teórico se refiere, se basa en pensamientos e ideas sobre estudios del color. Éste posee la capacidad de expresar una serie de ideas y conocimientos surgidos a través de estudios científicos sobre el comportamiento del cerebro, sobre cómo el ojo humano es capaz de percibir el espectro de color y qué tipo de transmisión sensitiva puede provocar la visualización de distintos colores.

El propio marco pictórico se puede considerar en relación directa como antecedente al encuadre en el mundo cinematográfico. El encuadre, donde también se caracteriza un tipo de plano u otro según midamos la distancia a la que se sitúa la cámara del objeto rodado y que abordaremos más adelante, es el tipo de información que le mostramos en última instancia al espectador, como proceso final de un estudio previo, y donde el propio público ofrece una determinada visión según las características que capta a través de sus ojos, englobando pautas como el intelecto, la cognición, la memoria, etc., condicionando así el contexto de lo representado.

Uno de los primeros artistas que realizó las primeras máscaras de pintura con el empleo de cristales pintados fue Norman Dawn, que llegó a colaborar con Méliès en muchos de sus filmes y gracias a éste desarrollo la técnica de modificar los rodajes gracias a determinados trucos. Norman realizó pinturas para películas como *“Misiones en California”* de 1907.

Linwood Dunn es otro artista encargado de la realización de Matte Paintings, habiendo realizado pinturas para grandes producciones como *“King Kong”* (ver Imagen 3) en 1933, *“Ciudadano Kane”* 1941 (ver Imagen 2), y *“Star Trek”* en 1966.

Imagen 2: *“Ciudadano Kane”* Película de Orson Welles, 1941. Fotograma 3'40''



Fuente: captura de pantalla [“http://nzpetesmattehot.blogspot.com.es/2011/01/rko-home-of-kong-kane-androcles-mr.html”](http://nzpetesmattehot.blogspot.com.es/2011/01/rko-home-of-kong-kane-androcles-mr.html)

Imagen 3: “King Kong” Película de Merian Cooper, 1933. Fotograma 84’04”

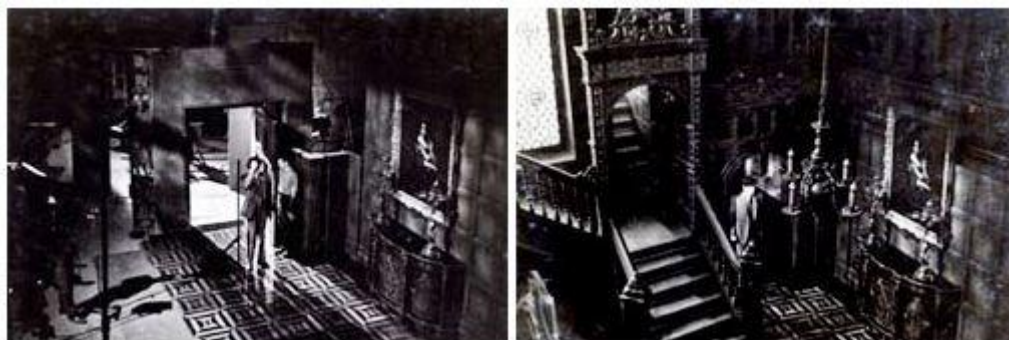


Fuente: Captura de pantalla “King Kong”, 1933

Peter Ellenshaw es otro artista del Matte Painting que, además de trabajar con muchas de sus pinturas para Disney, ha colaborado con sus trabajos en filmes como “*Quo Vadis*” en 1951, “*20.000 leguas de viaje submarino*” en 1954, y “*Mary Poppins*” en 1964.

Albert Whitlock también fue uno de los artistas del Matte Painting más reconocidos dentro de su profesión, llegó a trabajar también junto a Peter Ellenshaw para Disney. Su carrera no pasó desapercibida gracias a los trabajos que realizaba para muchas de las películas de Alfred Hitchcock, como por ejemplo “*El hombre que sabía demasiado*” en 1934 y “*El caso Paradine*” de 1947 (ver Imagen 4), entre otras.

Imagen 4: “El caso Paradine”. Película de Alfred Hitchcock, 1947. Fotograma 39’58”



Fuente: captura de pantalla “<http://nzpetesmatteshot.blogspot.com.es/2011/01/rko-home-of-kong-kane-androcles-mr.html>”

Otras figuras ilustres del Matte Painting pintado, y al decir pintado significa que dentro de éste contexto todavía no se han llegado a emplear las técnicas digitales, son artistas como Robert Stromberg, que llegó a realizar algunas máscaras de pintura para la película *“La familia Adams II”* en 1993, aunque posteriormente su calidad artística le llevaría a encargarse del departamento de efectos visuales en filmes como *“Master and Commander”* en 2003, *“Las crónicas de Riddick”* 2004, *“El aviador”* 2004, y *“El laberinto del fauno”* en 2006, entre muchas otras.

Las técnicas de pinturas mate se han ido desarrollando a lo largo de la historia, y se llegaron a combinar con maquetas a escala, miniaturas, y proyecciones, hasta ya la aparición de la era digital en los años 80, cuando entonces el trabajo paso a ser a través de ordenadores.

Otra figura destacable es Craig Barron, es el director de la empresa Matte World Digital (Página Web: <http://www.matteworld.com/>), que ha trabajado en importantes filmes como *“Star Wars episodio V: el imperio contraataca”* en 1980, *“Drácula de Bram Stoker”* en 1992, y en la actualidad también ha sido el supervisor de los efectos visuales de rodajes como *“Titanic”* en 1997 (ver Imagen 5), donde Christopher Evans fue el encargado de realizar los matte paintings para esta película, *“X-men”* en el año 2000, y *“Alicia en el país de las Maravillas”* en 2010, entre otras muchas películas.

Imagen 5: *“Titanic”* Película de James Cameron, 1997. Fotograma 31'22”



Fuente: Captura de pantalla [“http://www.matteworld.com/film/film_archives/titanic.html”](http://www.matteworld.com/film/film_archives/titanic.html)

Algunos de las grandes producciones de Hollywood se sirvieron de la técnica artesanal del Matte Painting para modificar los fondos y los escenarios de sus rodajes. Cabe destacar otras películas en la historia como *“El mago de Oz”* de 1939, *“Narciso Negro”* 1947 (realizado por Walter Percy), la saga de *“Star Wars”* (ver Imágenes 8 y 9), *“El planeta de los simios”* 1968, *“Superman”* de 1978, *“Indiana Jones: en busca del arca perdida”* (ver Imágenes 6 y 7) de 1981 (Michael Pangrazio es el encargado de los Matte Paintings en esta película, y actualmente es ayudante de Craig Barron en la empresa Matte World Digital), y *“Blade runner”* 1982 (máscaras realizadas por Matthew Yuricich, que también realizó las de *“Ben-Hur”* en 1959).

Imagen 6: “Indiana Jones: en busca del arca perdida”
Película de Steven Spielberg, 1981. Fotograma 12’03”



Imagen 7: “Indiana Jones: en busca del arca perdida”
Película de Steven Spielberg, 1981. Fotograma 56’31”



Fuente: Captura de pantalla “Indiana Jones: en busca del arca perdida”, 1981

Imagen 8: “Star wars: episodio IV. Una nueva esperanza”
Película de Georges Lucas, 1977. Fotograma 26’22”



Imagen 9; “Star wars: episodio IV. Una nueva esperanza”
Película de Georges Lucas, 1977. Fotograma 52’02”



Fuente: Captura de pantalla “Star wars: episodio IV. Una nueva esperanza”, 1977

Todas estas películas son sólo algunas de las más representativas e innovadoras como pioneras en el desarrollo del Matte Painting, y todavía se quedan muchas otras en el tintero que también emplearon ésta técnica cinematográfica (otras películas que emplearon la técnica: <http://www.shadowlocked.com/201205272603/lists/the-fifty-greatest-matte-paintings-of-all-time/page-2-of-2.html>).

Cuando la era digital marcó el desarrollo de la técnica del Matte Painting, muchas fueron las películas que empleaban para sus escenas la inclusión de máscaras creadas digitalmente, realizadas enteramente por ordenador (página web con ejemplos: <http://www.matteworld.com/>). Y sobre todo hoy en día, los Matte Paintings se han convertido en un elemento casi indispensable y muy importante en la fase de postproducción de cualquier rodaje de una película, y cada vez se hace más uso de las máscaras para la creación de escenarios, llegando a un realismo abrumador.

Algunos de los artistas más destacados en la actualidad que han realizado numerosos Matte Paintings para grandes rodajes son figuras como Dylan Cole (web personal: <http://www.dylancolestudio.com/>), y entre sus trabajos se encuentran las máscaras digitales pertenecientes a películas como “El señor de los anillos” (trilogía) de 2001 al 2003 (ver Imagen 10), “Daredevil” en 2003, “Las Crónicas de Riddick” (donde trabajó al lado de la supervisión de Robert Stromberg) en 2004, y “Avatar” en 2009, entre otros proyectos cinematográficos, aunque también ha realizado numerosos spots publicitarios.

Imagen 10: “El señor de los anillos: La comunidad del anillo”. Película de Peter Jackson, 2001. Fotograma 111’10”



Fuente: captura de pantalla “El señor de los anillos: La comunidad del anillo”, 2001

Otro artista actual es Yanick Dusseault, que destaca en la industria cinematográfica por haber realizado escenarios para filmes como “*Terminator III*” en 2003, “*Piratas del Caribe, la maldición de la perla negra*” en 2003, y “*La Isla*” en 2005.

Mathieu Raynault también es otra ilustre figura dentro de la técnica del Matte Painting, y ha realizado obras para películas como “*Gangs of New York*” de 2002, “*300*” de 2007 (ver Imágenes 11 y 12), y “*El señor de los anillos: las dos torres*” de 2002.

Imagen 11: “300”. Película de Zack Snyder, 2007. Fotograma 45’16”



Fuente: Captura de pantalla “<http://www.youtube.com/watch?v=LRPTMO737Qc>”

Imagen 12: "300". Película de Zack Snyder, 2007. Fotograma 43'36''



Fuente: captura de pantalla "300", 2007

Estos artistas no son los únicos que realizan actualmente las máscaras de pintura para el cine, son numerosos los personajes que se encargan de esta labor cinematográfica, pero quizás estos últimos nombres mencionados son los que más destacan dentro de la industria y poseen mayor prestigio.

4- EL PROYECTO

El proyecto pretende poner de relieve una serie de conceptos sobre la importancia que adquiere la recreación de los Matte Paintings. Para ello, y como ejemplo, se proponen una serie de composiciones con diferentes estéticas entre sí para poder comparar las diferentes evocaciones que se producen con la inclusión de distintos Matte Paintings a partir de una misma secuencia rodada. Cabe destacar que ésta investigación trata como principal característica dentro de la técnica del Matte Painting la importancia que desempeña su utilización en el mundo cinematográfico a nivel espacial, es decir, como gracias al Matte Painting podemos recrear espacios ficticios sin necesidad de realizar el rodaje en espacios reales, si no que a través de los medios tecnológicos podemos simular dichos espacios y formar así a nuestro antojo una realidad virtual que se corresponde a la perfección con la propia realidad. Y como otra de las características principales en el desarrollo del proyecto, no podemos olvidar los requisitos estéticos que deben manifestar ésta serie de composiciones virtuales para la correcta correlación de la realidad simulada.

El proyecto desarrolla una investigación en la historia del Matte Painting y su empleo en el mundo cinematográfico, como ya hemos analizado en los orígenes de la técnica, sus principales precursores, y los ejemplos pioneros y actuales más característicos en el empleo del Matte Painting.

Para ello, el plano general escogido para el trabajo es el que mejor muestra la acción del personaje y abarca mayor amplitud espacial, con lo que el Matte Painting puede contener una mayor visualización. Cuando nombramos el plano utilizado en el rodaje fílmico éste es la materialización de una idea, de un pensamiento. El plano es la herramienta utilizada para hacer comprensible al espectador dicha idea, involucrarlo en las imágenes que visualiza para convertirlas en verosímiles, formando así una historia espacio-temporal en la que participe el propio espectador.

Su utilización varía según el mensaje y los conceptos que se quieran transmitir, por eso su elección depende de las sensaciones con las que queremos envolver y hacer partícipes a los receptores. Según el pintor abstracto Philippe Dubois los planos son “*bloques de espacio-tiempo*”.

El plano se convierte así en el ‘*punctum*’ (el elemento principal que atrae nuestra atención, considerando el tipo de plano como un elemento propiamente característico de la imagen) general de la imagen, definición que según Roland Barthes (“*La cámara lúcida*” 1980), el *punctum* “*sale de la escena como una flecha y viene a punzarme*”, ya que gracias a él podemos conseguir transmitir una idea de forma correcta o, por lo contrario, una buena historia puede convertirse en algo mediocre. El mensaje de un plano no tiene unas características fijas definidas, si podemos diferenciar sus tipos, que

abordan una serie de pautas informativas y descriptivas respecto al espacio narrado y los personajes que desarrollan una acción, pero no un mensaje totalmente determinado. El director comienza a pensar sobre los planos a capturar en base a distancias, encuadres y superficies, buscando la manera más correcta de potenciar los efectos buscados, y aquí el artista que realiza los Matte Paintings debe considerar las mismas pautas, ya que su trabajo debe amoldarse perfectamente al rodaje de la cámara.

La distancia nos remite a un punto de vista determinado, marcando una separación entre objeto y el ojo, mide la tensión entre dos puntos. La distancia evoca la libertad de acercamiento que posee el público respecto a lo capturado, convirtiéndose en distancias próximas al objeto o infranqueables. A su vez, el encuadre también nos remite la distancia que adopta la cámara respecto a los personajes, describiéndonos la relación que adoptamos ante ellos. El encuadre delimita el espacio enmarcándolo, extrayendo una porción de ese espacio reflejado en la imagen.

Cada artista elige un tipo de estética en las máscaras mediante un afloramiento sensitivo, donde el subconsciente asciende a la superficie de nuestros sentidos conscientes y nos hace tomar una decisión en un instante. Tomamos una decisión que, indirectamente, habla de nosotros, de nuestra base de datos, de nuestro conocimiento, de nuestros sentidos, pasiones, inquietudes, temores, de nuestro propio ser. Cada artista juega con la realidad. Ese es el principal mecanismo del cine, que aunque aparentemente represente lo visualizado, el artista utiliza una serie de perspectivas, ángulos, etc., y en definitiva con diferentes puntos de vista, que altera la imagen de la realidad a su antojo sensitivo y cognoscitivo.

La cualidad verosímil de la imagen en el espectador juega también un papel muy importante. Jacques Aumont, en su libro *“La imagen”* de 1990, y a través del estudio de un artículo de Jean-Pierre Oudart de 1971 sobre la concepción de realidad en el cine, realiza una aclaración sobre el efecto de lo real y el efecto de la realidad, que encaja en la creación y empleo de las máscaras de pintura del proyecto. El espectador concibe la realidad de lo que ve de dos formas, una de ellas es el *“efecto de realidad”* que provocan las imágenes, es decir, el efecto que produce dicha imagen, donde se desarrollan una serie de pautas representativas que permiten evocar a la percepción natural. La *“imitación”* de ésta realidad se conseguirá según la imagen presente dichas pautas de forma natural y de manera histórica. Pero esta ilusión sigue siendo sólo un efecto creado, y como efecto, se manifiesta solamente como una reacción psicológica del espectador ante lo que ve. Y la segunda de las formas es el *“efecto de lo real”*, que resulta más potente en el espectador. Aquí el público elabora un *“juicio de existencia”* sobre la imagen y los personajes, y crea así un referente directo en lo real. De tal manera, el espectador cree, no que lo que ve sea la realidad misma, sino que lo que ve a existido, o puede existir en lo real. Y esto también produce una mayor inmersión del espectador en la imagen.

El público despliega así gran parte de su imaginario, entendiendo éste como conocimiento de la imagen y aquello que es de alguna manera ficticio, fantástico.

Aumont, en el libro anteriormente mencionado, hace referencia a la noción de ‘*analogía*’, un problema de parecido entre imagen y realidad, de cómo la imagen se supone que representa la realidad en el espectador. Como ejemplo para explicar el conflicto, cita una frase de Gombrich: “*el mundo no se parece del todo nunca a un cuadro, mientras que un cuadro puede tomar la apariencia del mundo*” (E. H. Gombrich, artículo “*Mirror and Map*”, 1974. Página web del artículo: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/2417404?uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21102430079947>).

Esta frase resume de gran manera la noción del concepto del Matte Painting (entendiendo éste como el cuadro que nombra Gombrich), y el papel que desempeña a través del lenguaje cinematográfico.

Dentro del papel análogo de la imagen podemos definir el concepto de la mimesis. La definición que se hizo en la época griega (de la cual proviene éste término) de la mimesis fue la de ‘imitación’, y fue el filósofo Aristóteles quien acuñó el término en un ámbito representacional (ya que Platón anteriormente lo había empleado en términos narratológicos). A partir de la mimesis se pretende formar en la imagen un efecto de credibilidad, y en términos más actuales y quizás más arraigados al lenguaje cinematográfico, de la ya mencionada ‘verosimilitud’. El espectador, que en ningún momento deberemos olvidar y recalcar la importancia de éste como receptor de las obras, si no las imágenes creadas no poseerían ningún tipo de sentido ni valor, forma una información con la que asimila la imagen que se le muestra y la reconoce como válida, o mejor dicho, como verídica. O sea, la imagen verosímil, y retomamos la definición de Aumont del “*efecto de lo real*”, muestra aquello que se convierte en referente de lo real, que ha llegado a existir o puede llegar a hacerlo.

El cine en éste caso debe servir como herramienta al análisis de la propia naturaleza, es decir, servirse de la misma realidad. André Bazin, teórico de cine, en su artículo “*Ontología de la imagen fotográfica*”, de 1945, hace una aclaración respecto al arte, dice que las obras sólo han de representar o expresar lo real y que si cumplen tal requisito, es porque el arte posee un “*sentido*” de origen necesariamente “*divino*”, “*espiritual*”, (“*en tal caso, sólo las grandes creencias y Dios pueden dar sentido a lo real*”), y por lo tanto, también oculto.

De muchas de estas teorías podemos corroborar y afirmar el potencial visual que despliega el Matte Painting y la importancia que supone su determinado uso, condicionando por completo el contexto y el espacio que representa en la imagen.

5- METODOLOGÍA

La metodología del proyecto está dividida en apartados que describen los diferentes trabajos dedicados para la realización de los Matte Paintings. Dicha descripción se muestra en orden temporal, es decir, desde el comienzo hasta el acabado del proceso total del proyecto. La serie de Matte Paintings se compone de un total de ocho videos que muestran las diferentes lecturas que podemos hacer de una misma escena.

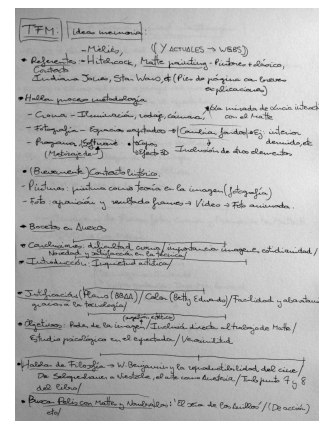
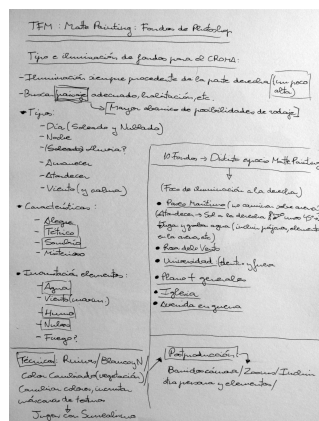
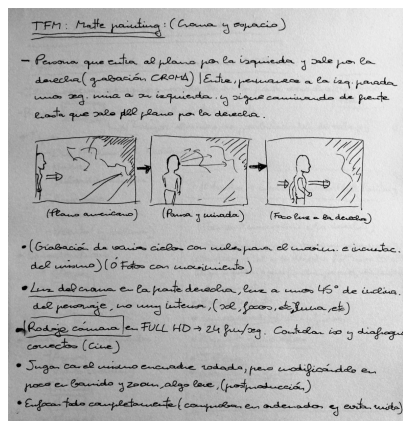
SELECCIÓN DE ESPACIOS:

Primeramente se realiza una recopilación de las ideas principales sobre qué tipo de espacios se utilizarán para los fondos de las máscaras y del rodaje en un borrador o *storyboard*. Como a través del proyecto se pretendía mostrar el papel que desempeña el Matte Painting, se decidió emplear varios de estos fondos para poder comprobar y comparar la lectura que ofrecen distintos tipos de estéticas, además de por la localización espacial, por las características compositivas propias de cada Matte Painting, y cómo a pesar de sus diferencias, se vuelven igualmente verosímiles ante el espectador.

Con unos fondos espaciales concebidos en borrador y sus diferentes estéticas, se piensa en los tipos del plano y encuadre que tendrá el posterior rodaje de la acción en el croma, para así poder adecuar a la perfección tanto el encuadre de los fondos como el de la acción rodada, así como una cohesión entre las luces y los colores de cada composición.

Cuando ya sabemos las localizaciones que se emplearán, así como sus características compositivas, se procede a realizar las fotografías y los videos pertinentes para su posterior empleo en la creación de los Matte Paintings.

Storyboard, bocetos, y apuntes



RODAJE EN CROMA:

El rodaje en croma nos facilitará la extracción y el aislamiento de la acción de un personaje y del fondo en el que se encuentra, para así posteriormente incrustar en éste rodaje las máscaras de pintura creadas. El rodaje de la acción del personaje se realizó mediante un plano general, que era el tipo de plano que mayor espacio mostraba, así como la figura completa del personaje.

El personaje comienza su acción desde la parte izquierda de la imagen, caminando hacia la parte derecha, y en mitad de su trayecto, coincidiendo con la parte central, focaliza su mirada hacia su izquierda, donde, supuestamente, está observando algo que ocurrirá posteriormente en el espacio en el que se encontrará y atraerá su atención.

La luz del estudio de croma debe simular la luz correspondiente al espacio luego incrustado, para que no se pierda la relación estética y compositiva entre ambas partes, ya que si no se produciría un efecto inverosímil en el espectador y éste no creería las imágenes que ve.

El rodaje se realizó en el estudio de cinematografía de la Escuela Politécnica Superior de Gandía, donde se emplearon los correspondientes focos facilitados por los técnicos de la escuela para la iluminación de la escena, dos 'Fresnel' de 1Kw y focos fijos de tubos fluorescentes instalados en el propio estudio. La cámara empleada es una Canon EOS 60D y la actriz es Lucía Pérez.

Capturas de pantalla de rodajes en croma



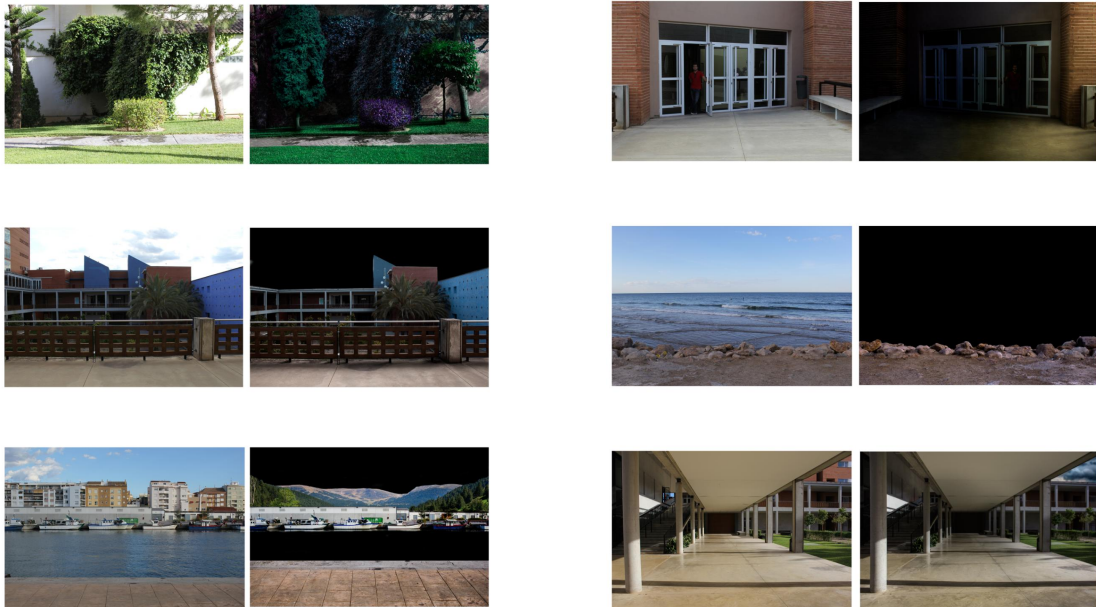
REALIZACIÓN DE MATTE PAINTINGS:

Con la acción ya rodada, habiendo controlado una correcta grabación de la escena para evitar posibles errores de postproducción, se procede a la creación de los Matte Paintings.

Mediante la herramienta de edición de imágenes en dos dimensiones Photoshop CS6 se retocan las fotografías realizadas, equilibrando así la correcta exposición de las capturas, la inclusión de elementos, los colores, y el encuadre correcto para una posterior edición en video.

Cuando las fotografías ya poseen las características adecuadas, se trabajan junto con el rodaje en croma y los videos realizados para la composición espacial. El software de edición y composición multicapa de video After Effects CS6 es la herramienta empleada para el proceso de incorporación de las capturas fotográficas y el tratamiento de la imagen que simula la tercera dimensión

Fotografías originales y modificaciones



INCLUSIÓN DE MATTE PAINTINGS:

Una vez reunido todo el material necesario para el acabado final de los Matte Paintings, se dispone a tratar las imágenes en conjunto para una correcta cohesión de todos sus elementos.

En algunas ocasiones se emplean elementos 3D en la creación de Matte Paintings, pero en éste caso y a modo de muestra sobre el objetivo que nos ocupa éste proyecto sobre la sugestión estética de las máscaras de pintura, sólo se emplean elementos en dos dimensiones pero se simula un efecto 3D a través de unos movimientos de cámara, así como barridos y zooms.

En éste último proceso se utiliza el rodaje del personaje aislado ya de su fondo en croma, y se incorpora como nuevo fondo las fotografías como base, donde a partir de las mismas se añaden los elementos que complementan la estética que posee cada máscara de pintura.

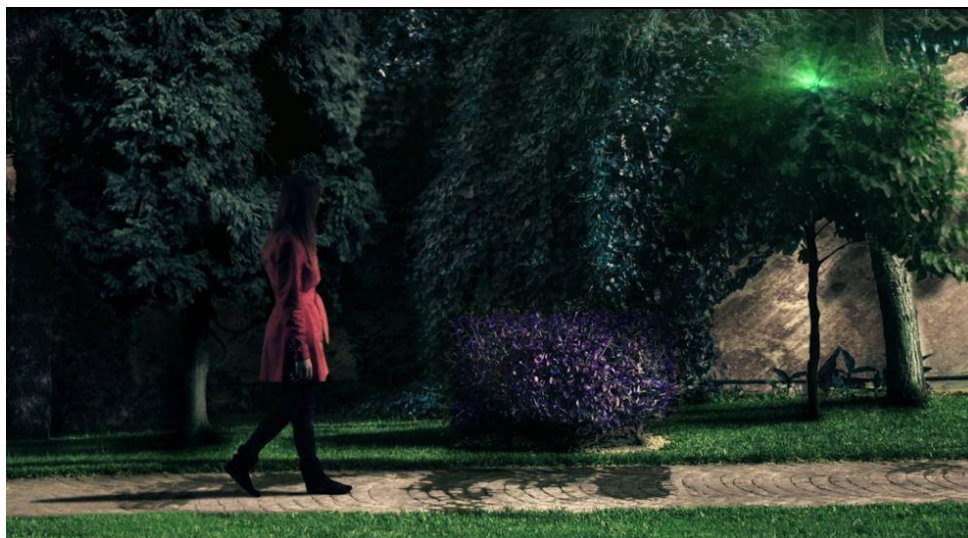
Los videos añadidos sirven para dar movimiento a elementos que no podrían permanecer estáticos en la imagen, ni siquiera animando una imagen en 2D.

Cuando ya está trabajada la correcta cohesión de todas las partes que componen la imagen, valorando inclusive la credibilidad de la misma, ya que su muestra debe condicionar al espectador y hacerle creer que lo que ve es verosímil, se procede al montaje final de todos los Matte Paintings finalizados en un único video que muestre consecutivamente el resultado final de todo el proceso, para poder comprobar así el condicionamiento que sufre el contexto de las distintas máscaras de pintura mostradas.

El archivo del video final se puede visualizar en el DVD adjuntado al proyecto, en el fichero “David Rueda – Matte Painting.mov”, así como los videos grabados del material incluido durante el proceso del trabajo y los archivos extraídos de páginas web en la carpeta de “Ficheros anexos”.

El Matte Painting número 1 (ver Imagen 13) simula un parque al atardecer donde la luz es más contrastada. Se han incluido algunos árboles a la fotografía original para poblar de más naturaleza al espacio, así como el haz de luz móvil que interactúa con el árbol situado en la parte derecha para crear así un nexo de unión entre la máscara y la acción de la mirada de la chica. El espacio recreado simula un ambiente algo frío pero contrastado con la luz del atardecer, una atmósfera más apacible pero más fantasiosa debido a la aparición del haz de luz.

Imagen 13: “Captura de pantalla Matte Painting 1”



El Matte Painting número 2 (ver Imagen 14) también recrea un atardecer, con una mayor profundidad espacial. El cielo simula una luz como si se abrieran las nubes y provocara un destello de una manera fantásica, que atrajera la atención de la chica que vislumbra la acción.

Imagen 14: “Captura de pantalla Matte Painting 2”



En el Matte Painting 3 (ver Imagen 15) se emplea ya un elemento en movimiento como es el agua del mar que aparece, y la escena representa un paseo marítimo donde el vuelo de un avión centra la atención de la mirada del personaje. Al representar un ambiente nublado, como si amenazara lluvia, recrea una escena melancólica, sensación incrementada cuando el personaje vislumbra el vuelo del avión, como si de una despedida se tratara, dotando así de mayor drama al espacio.

Imagen 15: "Captura de pantalla Matte Painting 3"



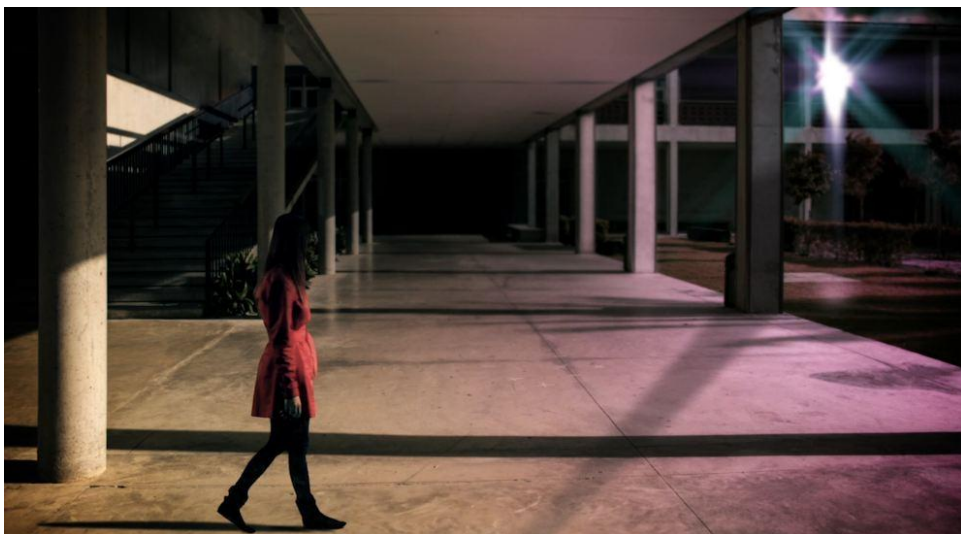
El Matte Pinting 4 (ver Imagen 16) recrea un espacio nocturno, donde se simula la luz mediante una supuesta farola situada fuera de campo. La fotografía original de ésta máscara es una foto que se capturó de día, por lo que el reto de realización de éste Matte Painting era aún mayor en su transformación y adecuación de todos los colores e iluminaciones. La acción del chico que abre la puerta (Jorge Fornieles) es una grabación aislada del fondo que también hubo que adaptar a la correcta composición final, y así se convierte en el punto que trae la atención de la chica.

Imagen 16: “Captura de pantalla Matte Painting 4”



El trabajo del Matte Painting 5 (ver Imagen 17) también recrea un atardecer, pero en éste caso, el punto lumínico que aparece en la parte derecha del encuadre y que atrae la atención de la mirada de la protagonista se convierte en el elemento que cambia la luz y las tonalidades de la composición, ya que de su aparición surgen nuevas iluminaciones representadas y una modificación irregular en la tonalidad del espacio que abarca éste punto de luz. El Matte Painting facilita en éste caso la modificación fantásica de los colores de la composición recreando un elemento ligado al surrealismo de la imagen.

Imagen 17: “Captura de pantalla Matte Painting 5”



El Matte Painting 6 (ver Imagen 18) simula un paseo marítimo rodeado de montañas, donde una barca que navega por el agua mostrada en encuadre capta la atención de la chica. La escena evoca una acción tranquila, una luz apacible que acompaña al paseo de la protagonista, donde la incorporación de las montañas y el cielo intentan adornar el paisaje de dicho paseo.

Imagen 18: “Captura de pantalla Matte Painting 6”



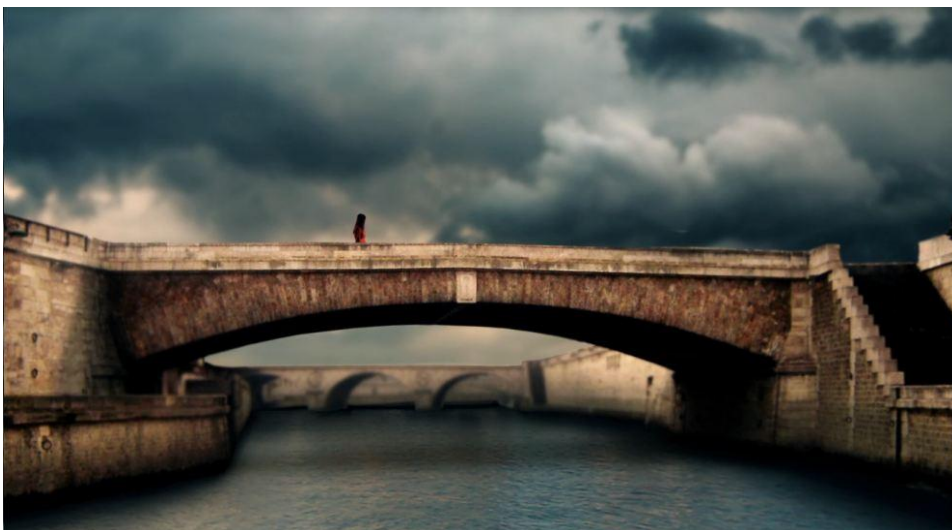
La creación del Matte Painting 7 (ver Imagen 19) vuelve a recrear un escenario nocturno, donde la protagonista pasea sobre un camino empedrado donde también aparecen algunos árboles incorporados. La luz que se enciende de la estancia de un castillo incorporado en la escena situado en la lejanía, atrae su mirada. La escena se torna un tanto lúgubre y misteriosa. La incorporación de la luna y su luz también crea una situación inquietante, así como la luz del castillo. El agua también es un elemento en movimiento y la cámara acompaña el movimiento de la chica que centra también la importancia en su acción.

Imagen 19: “Captura de pantalla Matte Painting 7”



El último Matte Painting, el número 8 (ver Imagen 20), aleja la acción del personaje, lo sitúa sobre un puente donde un relámpago atrae la mirada del mismo. La acción se desarrolla en un ambiente nublado, donde el relámpago anuncia una tormenta que puede evocar a una situación un tanto dramática, con unos colores poco saturados y una iluminación menos intensa. El agua del río incorporado y el cielo intentar crear la tensión de la escena, una acción más angustiosa debido a la composición y las características de los elementos incrustados en la máscara.

Imagen 20: “Captura de pantalla Matte Painting 8”



6- CONCLUSIONES

A modo de apreciación personal final, estoy muy contento con el resultado obtenido. La investigación acerca del Matte Painting me ha supuesto un nuevo aprendizaje adquirido sobre el mundo que despliega éste tipo de técnica y que desconocía anteriormente. Su estudio me ha mostrado la importancia que poseen hoy en día las máscaras, y que tan necesarias se han tornado en los trabajos de postproducción audiovisual, así como conocer los mecanismos y las características que posee la propia creación de los Matte Paintings.

La parte práctica del proyecto me ha supuesto algún que otro inconveniente, debido a los medios de los que disponía a mi alcance y la falta de algunos más necesarios para la consecución de un trabajo mucho más profesional. Pero a pesar de ello éste proyecto a abierto nuevos métodos de trabajo dentro de la postproducción audiovisual que antes desconocía y con los que ahora me siento muy cómodo, incluso la falta de algunos medios mencionada supone un esfuerzo que hay que intentar resolver.

En la imagen, que deber representar una función verosímil, el artista creador de estas auténticas obras de arte cinematográficas debe de tener muchos conocimientos dentro del mundo de la postproducción digital, porque tiene que formar una composición totalmente correcta en cuanto al color, la iluminación, etc., y por supuesto un completo conocimiento de los varios software como sus herramientas de trabajo.

Mediante éste proyecto he desarrollado un grandísimo interés por los procesos audiovisuales, ya que todas las partes del proceso se complementan.

También es de agradecer la confianza y el apoyo que han depositado los compañeros del máster (y en especial a Lucía por prestarme su ayuda como actriz) los cuales también te enseñan un poco la correcta mecánica de trabajo tan necesaria en éste tipo de estudios, donde el ámbito de la postproducción requiere un gran trabajo individual y en equipo. Agradecer también a mi tutor del proyecto su tiempo y su trabajo aquí depositado.

Y por último punto, y casi a modo de nota mental confesada, espero que el público pueda sentir el mismo interés a través de éste proyecto que he intentado expresar yo en su desarrollo y su muestra, pudiendo incluso hacer un juicio de valor sobre el material aquí presentado y mostrarles el poder y la sugestión que posee el Matte Painting como herramienta audiovisual y del imaginario del propio espectador.

7- BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- **AUMONT**, Jacques. 1992. *“La imagen”*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- **ACASO**, María. 2009. *‘El lenguaje audiovisual’*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- **BARTHES**, Roland. 1989. *“La cámara lúcida”*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- **CHION**, Michel. 1996. *“El cine y sus oficios”*. Madrid, Editorial Cátedra.
- **DUBOIS**, Philippe. 1986. *“El acto fotográfico”*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- **EDWARDS**, Betty. 2006. *“El color: un método para dominar el arte de combinar los colores”*. Barcelona, Ediciones Urano.
- **LACAN**, Jacques. 1987. *“Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis”*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- **LIESSMANN**, Konrad Paul. 2006. *“Filosofía del arte moderno”*. Barcelona, Editorial Herder.
- **MARTIN**, Marcel. 2002. *“El lenguaje del cine”*. Barcelona, Gedisa Editorial.
- **MURCH**, Walter. 2003. *“En el momento del parpadeo”*. Madrid, Editorial Ocho y Medio.
- **SIETY**, Emmanuel. 2004. *“El plano”*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- **TRUFFAUT**, François. 2003. *“El cine según Hitchcock”*. Madrid, Alianza Editorial

RECURSOS EN LÍNEA:

- **RAYNAULT**, Mathieu. 2006. <http://www.raynault.com/> [Consulta 20 de mayo 2013]

- **COLE**, Dylan. 2001. <http://www.dylancolestudio.com/> [Consulta 4 de junio 2013]
- **DUSSEAULT**, Yanick. 2002. <http://www.dusso.com/> [Consulta 13 de mayo 2013]
- **DAWN**, Norman. 2013. http://en.wikipedia.org/wiki/Norman_Dawn [Consulta 18 de abril 2013]
- **MÉLIÈS**, Georges. 2002. https://es.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s [Consulta 13 de mayo 2013]
- **STROMBERG**, Robert. 2010. <http://www.zimbio.com/Robert+Stromberg> [Consulta 2 de junio 2013]
- **Movie Matte Paintings Part 2: Gone with the wind.** 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=idQOBhiF-DM> [Consulta 10 de mayo 2013]
- **Matte World Digital.** 2012. <http://www.matteworld.com/> [Consulta 20 de abril 2013]
- **Matte Shot: a tribute to golden era special fx.** 2011. <http://nzpetesmatteshot.blogspot.com.es/2011/01/rko-home-of-kong-kane-androcles-mr.html> [Consulta 4 de mayo 2013]
- **Matte Painting.** 2012. http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_painting [Consulta 20 abril de 2013]


8- ANEXOS

BOCETOS Y APUNTES:

Boceto N°1

TFM: Matte painting: (Croma y espacio)

- Persona que entra al plano por la izquierda y sale por la derecha (grabación CROMA) | Entre, permanece a la izq. parada unos seg. mira a su izquierda, y sigue caminando de frente hasta que sale del plano por la derecha.



- (Grabación de varios ciclos con un solo plano para el mismo. e incrustar del mismo) (O Fotos con movimiento)
- Luz del croma en la parte derecha, luz a unos 45° de inclinación del personaje, no muy intensa, (sol, focos, etc, luna, etc)
- Rodeje cámara en FULL HD → 24 fps/seg. Contador iso y diafragma correctos (Cine)
- Jugar con el mismo encuadre rodado, pero modificándolo en poco en bandido y zoom, algo leve, (postproducción)
- Enfocar todo completamente (computar en ordenador y extra vista)

TFM : Matte Painting : Fondos de Photoshop

Tipo e iluminación de fondos para el CROMA:

- Iluminación siempre procedente de la parte derecha (un poco alta)
- Buscar paisaje adecuado, habitación, etc.

• Tipos:

→ [Mayor abanico de posibilidades de rodaje]

- Día (Soleado y Nublado)
- Noche
- (Soleado) Lluvia?
- Amanecer
- Atardecer
- Viento (y calma)

• Características:

- Alegre
- Trágico
- Soleado
- Misterioso

• Inmutación elementos:

- Agua
- Viento (marin.)
- Humo
- Nubes
- Fuego?

Técnicas: Ruinas/Blanco y N /
 Color cambiado (vegetación)
 Cambiar colores, insertar máscaras de texturas
 ↓
 Jugar con Simulacro

10 Fondos → Diferente espacio Matte Painting

(Foco de iluminación a la derecha)

- Paseo Marítimo (no caminar sobre arena)
 (Atardecer → Sol a la derecha 45° → 35°)
 Fuga y grabar agua (incluir pájaros, elementos en la arena, etc)
- Roca delo Vento
- Universidad: (dentro y fuera)
- Plano + generales
- Iglesia
- Ascenda en cueva

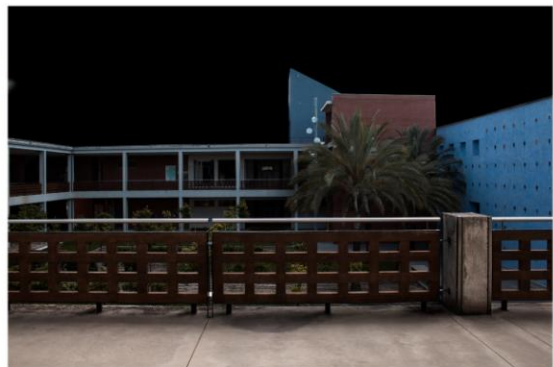
Postproducción:

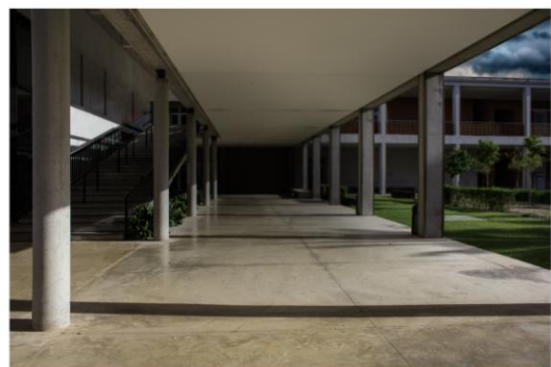
Banidos cámara / Zooms / Incluir otra persona y elementos /

TFM: ideas memoria:

- Méliès, ((Y ACTUALES → WEBBS))
- Referentes: Hitchcock, Matte painting - Pintores + clásico, Contacto
Indiana Jones, Star Wars, et (Pie de página con breves explicaciones)
- Hallan proceso metodología
 - Crona - Iluminación, rodaje, cámara, (La mirada de él via interacción con el Matte)
 - Fotografía - Espacios captados → Cambiar fondos - Ej: interior denmido, et
 - Programas, Software (Metraje de) • Efectos 3D Inclusion de otros elementos
- (Brevemente) Contacto histórico.
 - Pinturas: pintura como teoría en la imagen (fotografía)
 - Foto: aparición y resultado frames → Video → Foto animada.
- Bocetos en Nueva
- Conclusiones: dificultad cronología / importancia imágenes, cotidianidad / Novedad y satisfacción en la técnica /
- Introducción: Inquietud artística /
- Justificación: (Plano (BBAA) / Color (Betty Edwards) / Facilidad y abstracción gracias a la tecnología /
- Objetivos: Poder de la imagen / Inclusion directa al trabajo de Matte / (sugestión estética) Estudios psicológicos en el espectador / Verosimilitud
- Hablar de Filosofía → W. Benjamin y la reproducibilidad del cine / De Schopenhauer a Nietzsche, el arte como Anestesia / Tmb punto 7 y 8 del libro /
- Busca Pelis con Mattes y Nombres: 'El rey de los Aullos' / (De acción) eto /

CAPTURAS FOTOGRÁFICAS ORIGINALES Y MODIFICADAS:





REFERENCIA DE ARCHIVOS EMPLEADOS DE PÁGINAS WEB:



[<http://blogs.atrapalo.com/atrapalodecerca/la-montana-en-verano-la-playa-en-invierno/>]



[<http://lacomunidad.elpais.com/juanmanuel/2009/12/los-puentes-paris-resumen-lo-publicado->]



[<http://www.zona-wifi.com/03/28/cual-es-el-asiento-mas-segu-ro-en-un-avion-boeing-british-airways-gecas-finalize-deal-for-up-to-10-777-300ers/>]



[<http://wallpapers-hq.ru/es/preview.php?hd=63727>]



[<http://www.arquirecursos.com/2013/02/arboles-maps-jpg-alpha.html>]



[http://www.bibliocad.com/biblioteca/cielo_29943]



[http://www.fondos-de-pantalla-gratis.com/view/un_hermoso_y_viejo_castillo-wide.html]



[<http://www.pirineos3000.com/servlet/DescripcionAscension/MONTANA--Aneto--IDASCENSION--16073.html>]



[<http://www.arquirecursos.com/2013/02/arboles-maps-jpg-alpha.html>]



[<http://tash-stock.deviantart.com/art/Stormy-Sky-06-62311728>]



[http://les.123rf.com/photo_10085519_fondo-de-textura-de-pared-grunge-pintura-craqueo-en-pared-oscura-con-oxido-debajo.html]

CAPTURAS DE PANTALLA DE PRUEBAS DE RODAJE EN CROMA:



CAPTURAS DE PANTALLA DEL MONTAJE FINAL:

