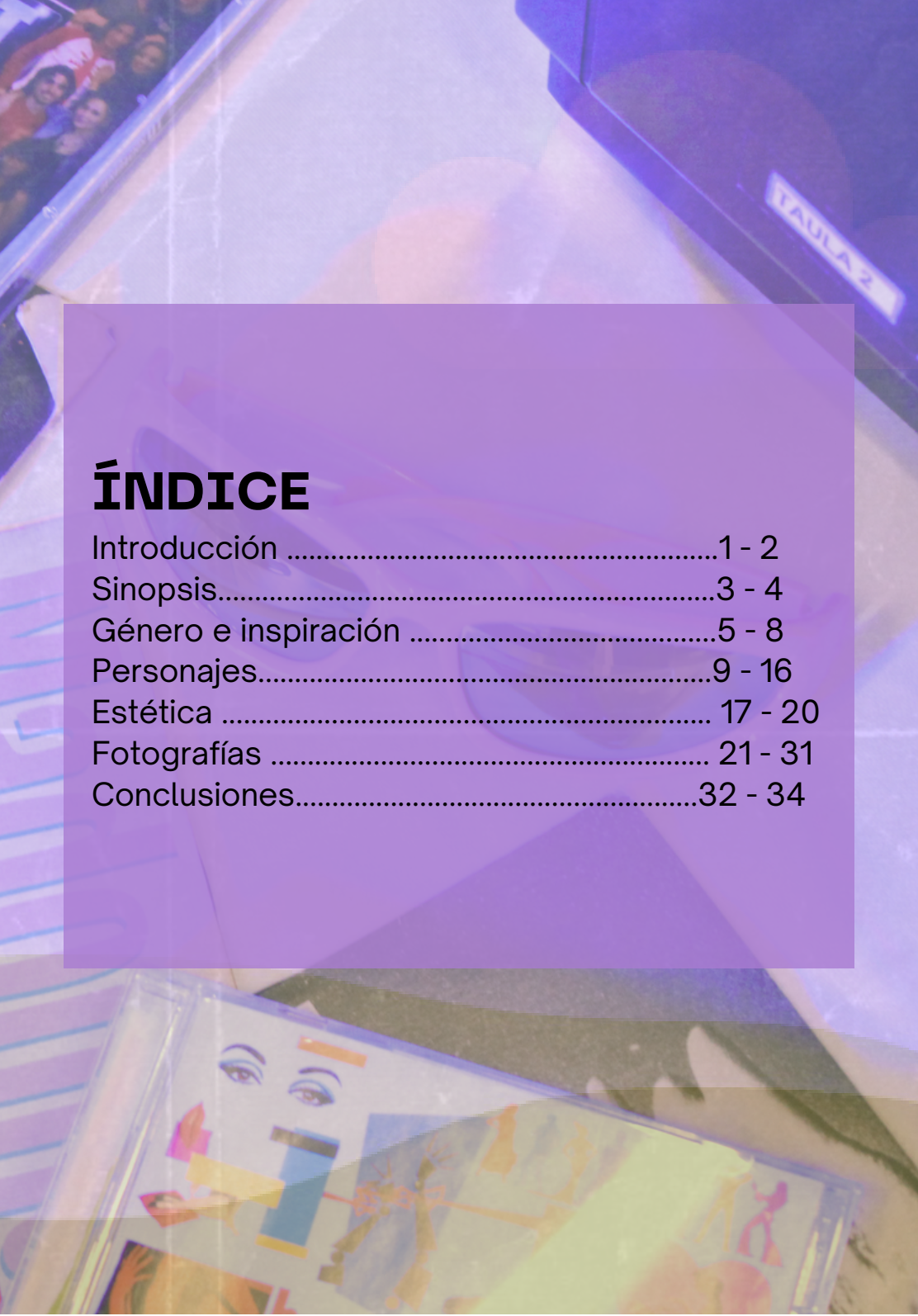




CYBER 2000'S

Abril Codina / Claudia Martin





ÍNDICE

Introducción	1 - 2
Sinopsis.....	3 - 4
Género e inspiración	5 - 8
Personajes.....	9 - 16
Estética	17 - 20
Fotografías	21 - 31
Conclusiones.....	32 - 34

INTRODUCCIÓN

Las películas de hoy en día, consiguen fusionar diferentes estéticas y etapas para así crear un nuevo estilo de cine, un nuevo punto de vista a partir de aquello ya conocido. Por este motivo, hemos querido realizar el trabajo contrastando dos géneros totalmente dispares, el género cyberpunk y el trágico-romántico.

En el caso de la estética nos hemos centrado en ambientarla en el género cyberpunk, a través de la composición de la imagen, la iluminación, el atrezzo, los personajes, el vestuario...Siguiendo las características del Cyberpunk, hemos añadido elementos futurísticos en el caso del atrezzo, colores llamativos como el azul y el lila, maquillajes distópicos...

En el caso de la narrativa, hemos querido mostrar una historia en torno al trágico-romántico, explicando a través de imágenes la relación tóxica que ambos personajes comparten. Reflejando la tragedia y el romanticismo a través de imágenes donde se ven a ambos viendo la televisión, hasta que a la protagonista le llega una llamada inesperada que cambiará del todo su relación con su pareja.

Seguidamente, como este trabajo está formado por dos personas, hemos diversificado las tareas y contactado con algunos compañeros para ayudarnos en el proceso del proyecto.

Los roles de rodaje se han repartido de esta forma:

Abril Codina	Dirección, Directora de fotografía, Vestuario, Edición
Claudia Martín	Producción, Directora de fotografía, Maquillaje, Edición
Iker Lacarra, Jana Amat	Equipo artístico
Aiberson Amador	Atrezzo, foto fija, Behind the scenes

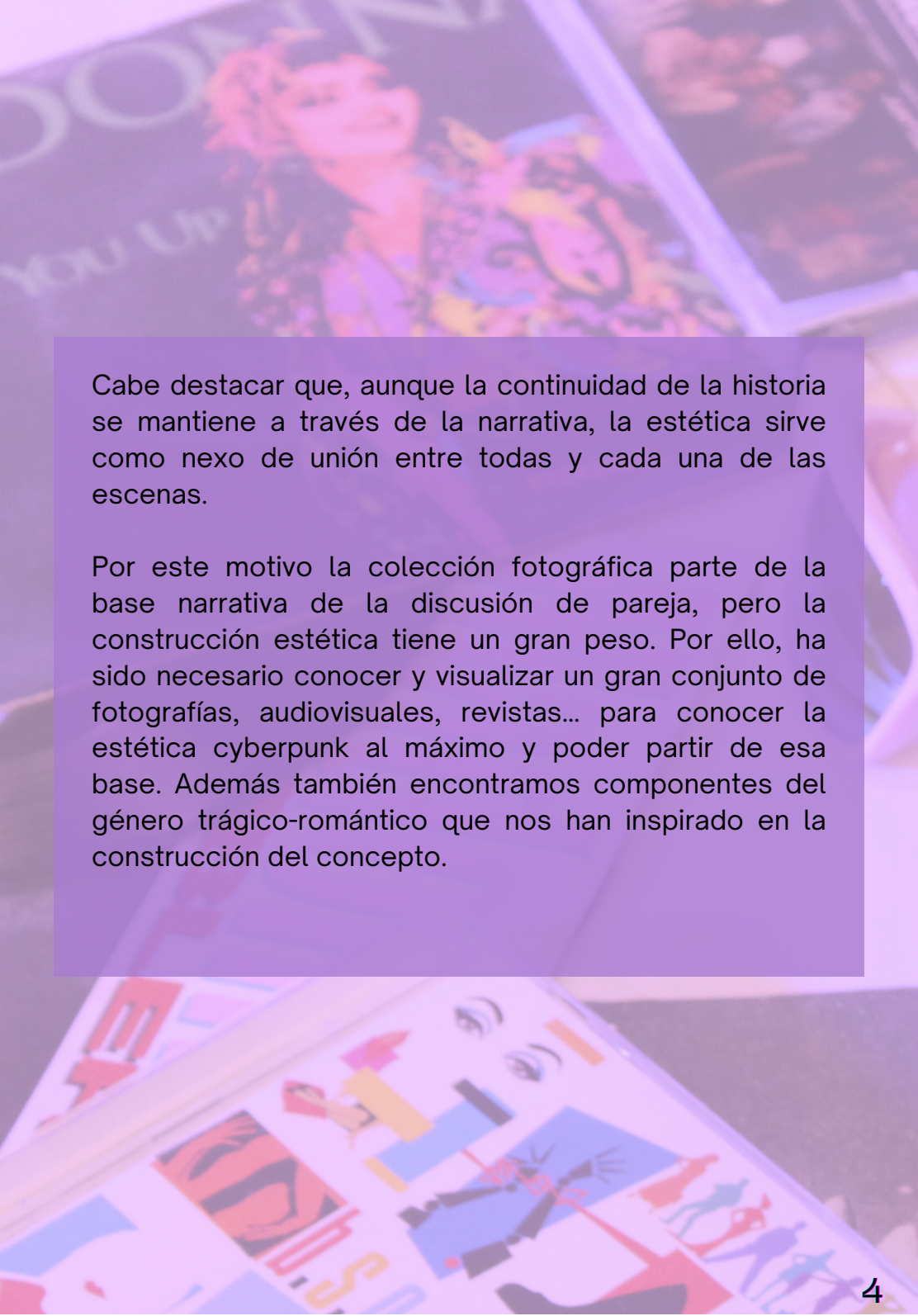
La localización utilizada para el shooting de las fotografías ha sido el plató 2 de la Universidad de Información y medios audiovisuales de la Universidad de Barcelona, a la que agradecemos que nos ofrezcan el plató y los materiales necesarios para elaborar este trabajo.

SINOPSIS

En un mundo futurista con estética cyberpunk Neo y Ash son dos adolescentes que desde hace 2 años mantienen una relación de amor tóxica basada en los celos y la desconfianza a raíz de diferentes enfrentamientos pasados que han compartido.

Ambos están en el salón de su casa viendo el cybertelenoticias como de costumbre hasta que, de repente, Ash recibe una inesperada llamada telefónica de un número desconocido para ella. Al coger el teléfono, una voz misteriosa le confiesa que Neo le ha estado siendo infiel durante cinco meses con su mejor amigo sin que ella se diera cuenta.

Este hecho hace que Ash empiece a gritar a Neo con todas sus fuerzas hasta que este griterío desemboca una pelea física entre la pareja. Finalmente, Ash, le aplasta la cabeza a Neo con sus gigantescas botas hasta dejarlo inconsciente, hecho que determinará la muerte de Neo.

The background of the page is a collage of various images. At the top, there's a faded image of a person with long, colorful hair. Below that, there's a collage of pop art style images, including a person's face, a hand holding a pen, and various abstract shapes and colors. The overall aesthetic is cyberpunk and pop art.

Cabe destacar que, aunque la continuidad de la historia se mantiene a través de la narrativa, la estética sirve como nexo de unión entre todas y cada una de las escenas.

Por este motivo la colección fotográfica parte de la base narrativa de la discusión de pareja, pero la construcción estética tiene un gran peso. Por ello, ha sido necesario conocer y visualizar un gran conjunto de fotografías, audiovisuales, revistas... para conocer la estética cyberpunk al máximo y poder partir de esa base. Además también encontramos componentes del género trágico-romántico que nos han inspirado en la construcción del concepto.

GÉNERO E INSPIRACIÓN

Género Cyber 200's

El cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción que se caracteriza por reflejar visiones distópicas del futuro, observando tecnologías y formas de vida que se alejan de nuestro día a día por completo.

En el caso de nuestro trabajo, hemos querido inspirarnos en la estética cyberpunk y no en su narrativa, ya que creemos que explotar la estética cyberpunk añadiendo un toque a la moda de los años 2000's , nos ha dado pie a crear un subgénero dentro del cyberpunk, el “2000's Cyberpunk”. Esta fusión une dos épocas totalmente dispares, la moda de los años 2000 y el futurismo del cyberpunk.

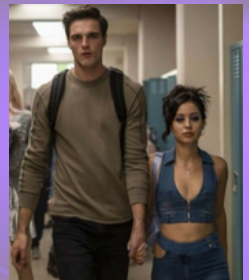
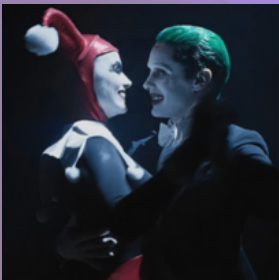
A través del estilo de fotografía, el atrezzo, la iluminación, el vestuario, el maquillaje, el peinado y el acting mostramos este estilo que hemos querido crear para este trabajo.



Trágico-romántico

En el caso de la narrativa, representamos una relación tóxica entre una pareja, los observamos en su hábitat natural, su salón, hasta que la protagonista coge una llamada que hará que la historia tenga un final que nadie podría imaginarse. Observando las fotografías ya observamos la manera de ser de cada protagonista y como ambos se tratan, adelantando subliminalmente el fatídico final.

Para la creación de la narrativa, nos hemos inspirado en parejas tóxicas del cine como por ejemplo: Harley Quinn y el Joker; Sid y Nancy; Maddy y Nate de Euphoria. Las historias de estos tres personajes se desenvuelven en torno a relaciones tóxicas, en las que de una forma u otra han marcado historia en el cine en diferentes épocas.

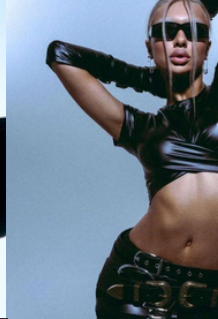


Estilo fotográfico

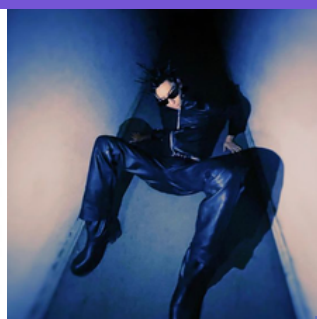
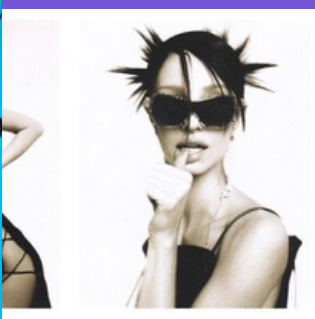
En relación al estilo fotográfico, nos hemos inspirado en el fotógrafo Jack Bridgland, uno de los fotógrafos autores de las portadas de la revista GQ, como por ejemplo las de Robert Pattinson, Rosalia, Kim Kardashian... El estilo fotográfico se desenvuelve por mostrar de una manera más artificial al modelo siguiendo una estética Cyberpunk dándole un toque humorístico. A través de estudiarnos sus fotografías, hemos realizado encuadres, colores y esquemas de iluminación parecidos a los que él usa en las portadas de GQ.

A su vez, nos hemos inspirado en los modelos, el acting, los outfits, el maquillaje...



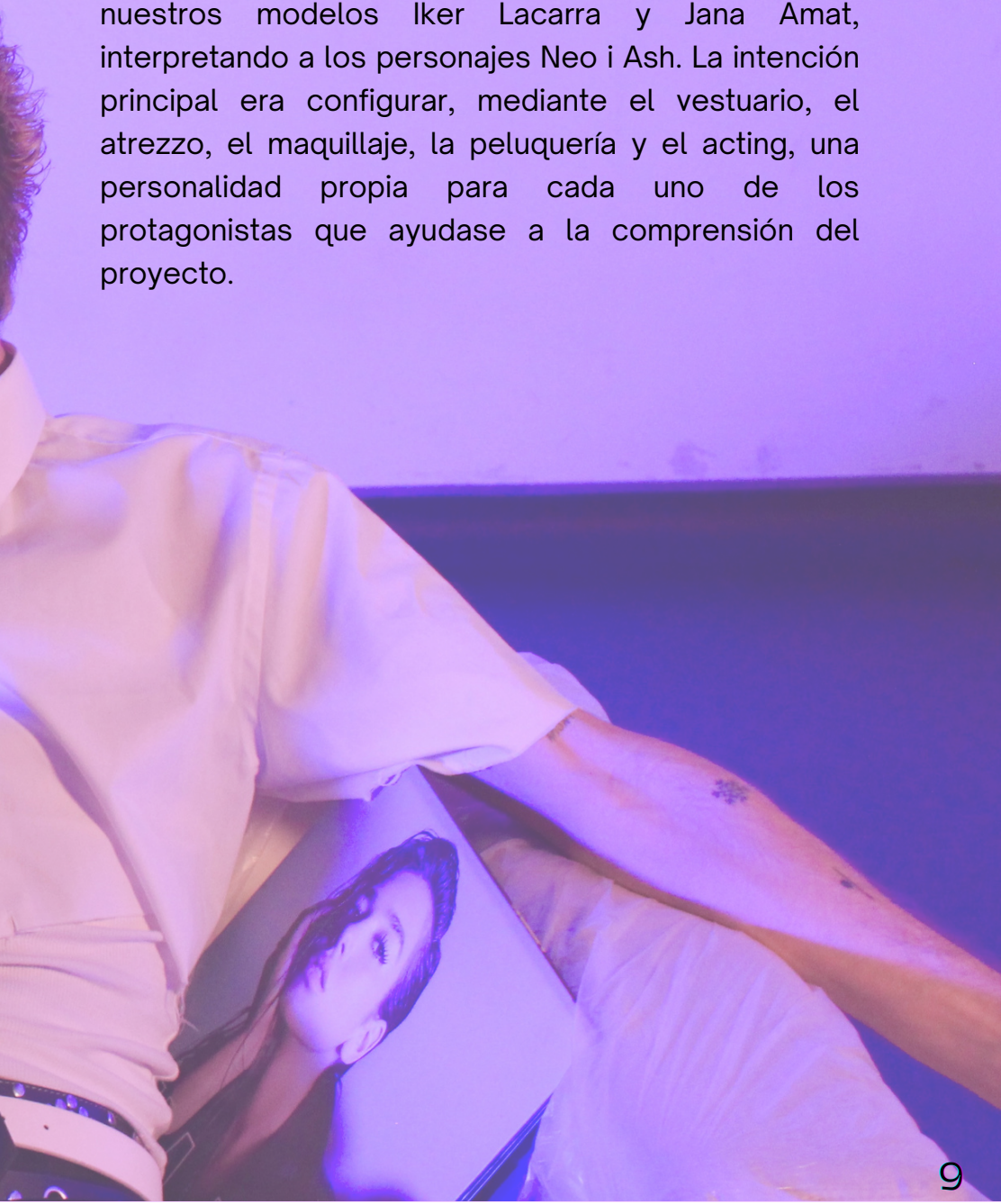


Para la creación de las fotografías teniendo en cuenta todas las inspiraciones previas en relación a la narrativa y la estética, hemos creado un Moodboard que guiará el look & feel de las imágenes, hecho a través de la aplicación “Canva” herramienta de edición de documentos. Este moodboard también nos sirvió de herramienta para el acting de los actores y para la creación de sus outfits y maquillaje.



PERSONAJES

Los personajes principales están representados por nuestros modelos Iker Lacarra y Jana Amat, interpretando a los personajes Neo i Ash. La intención principal era configurar, mediante el vestuario, el atrezzo, el maquillaje, la peluquería y el acting, una personalidad propia para cada uno de los protagonistas que ayudase a la comprensión del proyecto.



NEO

Para empezar, el personaje de Neo, está formado a partir de la inspiración de distintas fotografías, videoclips y otros referentes audiovisuales basados en la estética cyberpunk. Mediante la comprensión de las características más particulares de este estilo, creamos su personaje. La inspiración principal para su personaje son las fotografías de Robert Pattinson para la revista GQ.

La estética cyberpunk muestra una gran gama de colores que queda representada mediante el atrezzo pero, quisimos transmitirla, también, mediante el maquillaje y el peinado. Esto se ve reflejado en el maquillaje extremado que modela, las cejas rosadas, la sombra de ojos azul... En el caso del peinado se caracteriza por un estilo desenfadado, el pelo de punta le aporta ese toque gamberro que lo caracteriza.

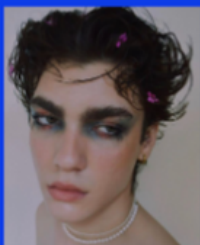
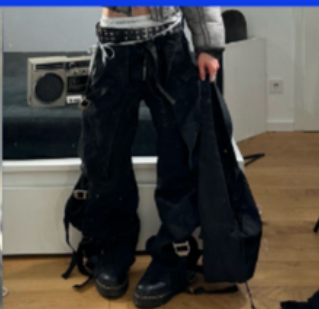
El vestuario está formado por distintas capas de ropa, quisimos jugar con la superposición de estas, complementadas con accesorios como anillos, cinturones, una corbata, cadenas... dándole así, más personalidad al personaje y el toque de los outfits de los años 2000, en los que se valoraba más lo estrafalario en vez de la simplicidad en los atuendos.

El elemento que caracteriza a Neo son las cadenas que cuelgan de su pantalón, estas representan la actitud que tiene él en relación a Ash, él quiere tenerla encadenada para él solo y por ello siempre tiene un afán por añadir a todos sus outfits cadenas.

Neo mediante su mirada y actitud denota control, poder, seguridad y eso es lo que se quiere mostrar desde el inicio para, desde ese punto, desarrollar la narrativa . Se observa como a momentos, tiene una posición de poder en relación a Ash, pero a su vez, teme por lo que ella pueda acabar descubriendo. Esto se basa en el arquetipo narrativo del “chico malo” muy utilizado en films, series... pero de esta forma se deconstruye cuando Ash toma el control de la situación.

Neo

Cyber 2000's



ASH

En el caso de Ash, la protagonista por excelencia de este relato a partir de fotografías, hemos querido inspirarnos en diferentes fotografías, videoclips o películas con estilo cyberpunk y años 2000 para configurar su estilo y la actitud de su personaje. La principal inspiración para su personaje son las fotografías de Rosalía para la portada de GQ.

Seguidamente, el maquillaje y el peinado, optamos por una gama de colores que caracteriza el estilo cyberpunk: azul, violeta y rosa; haciendo que el maquillaje de Ash se caracterice por esos tres tonos. A su vez, quisimos exagerar el maquillaje combinando la elegancia con la extravagancia, hecho que se muestra a través de su largo eyeliner o con sus labios de color violeta brillantes. A su vez, el peinado de Ash se ha diseñado para mostrar su cabellera larga y lisa, hecho que nos recuerda a la perfección de la estética cyberpunk en relación a los peinados de los personajes y a su vez mostrar la elegancia y lo presumida que puede llegar a ser nuestra protagonista.

Así pues, el vestuario de Ash se caracteriza fundamentalmente por el estilo de ropa de los años 2000, inspirándose en celebrities como Britney Spears, Cristina Aguilera... Hemos querido mostrar ese lado de extravagancia y feminidad a través de sus atuendos a la vez que predominando el color azul, violeta y negro, refiriendonos a la gama Cyberpunk. El accesorio que caracteriza a Ash son sus botas altas y puntiagudas, relacionamos este atuendo al poder y elegancia que caracteriza a la protagonista y a su vez nos adelanta el arma del crimen.

En relación al acting de Ash, muestra una actitud de chulería, poder y rabia, hecho que a través de las facciones de su cara mostrará constantemente para describir la narrativa. No obstante, vemos que al estar con Neo, esa actitud no se ve reflejada hasta el clímax de la historia, donde podemos ver su yo interior a través de la rabia y el enfado de la situación. Nos hemos inspirado en el arquetipo de la “femme fatale” del siglo XXI, una mujer con garra y carácter, que no se deja doblar por nadie ante una situación tan incómoda como la que tendrá que pasar.

Ash



Relación Ash y Neo

La combinación de ambos personajes representando su hábitat natural nos ha llevado a crear una atmósfera a través del atrezzo, las luces y la composición para narrar a la perfección lo que les sucede.

En el caso del atrezzo, nos muestra un salón bastante desordenado y caótico, hasta parece que acaban de pintar o mudar, ya que hay un plástico que cubre todo el sofá. A través de estos elementos queremos mostrar como los personajes tienen un caos interior que lo representan a través del desorden de su salón.

A través de las luces, hemos querido crear un espacio íntimo, representando el salón, donde la luz principal tenga un tono azul, dando a entender la estética cyberpunk. Así pues, la elección de este color representa la tensión de la situación y la luz secundaria y la de contra, contribuyen dando forma y separando el fondo de la situación y los personajes, dándoles así mucha más importancia.

La composición de las imágenes ha sido diseñada para darle en todo momento el protagonismo a nuestra personaje Ash, ya que ella se enterará del suceso y el adversario será nuestro personaje principal Neo. Así pues, a través de colocarla en la regla de los tres tercios, utilizar simetrías o a su vez utilizar la profundidad de campo para enfocar a ella solo en algunos momentos, damos a entender este protagonismo en toda la narrativa.

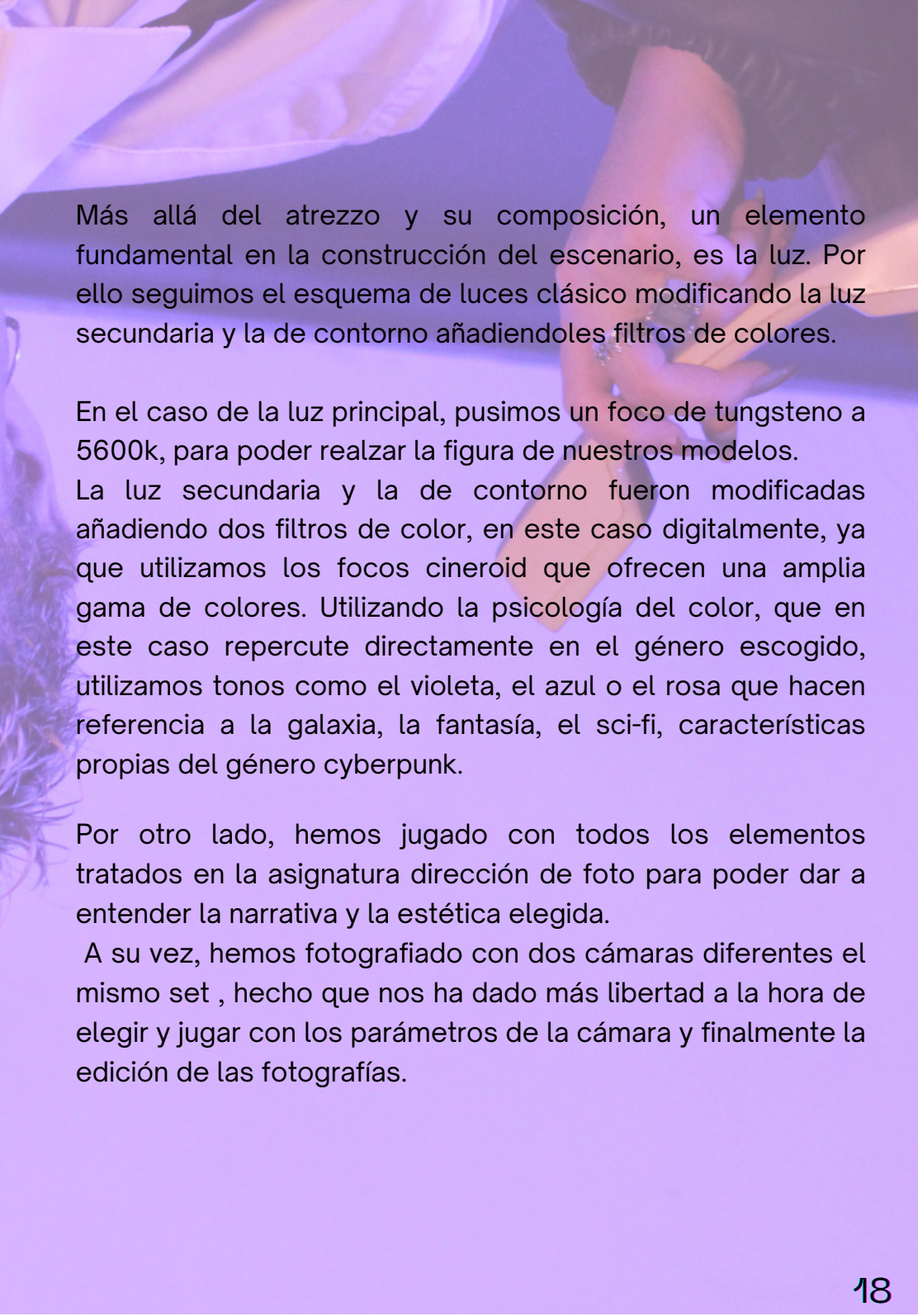
ESTÉTICA

Elementos estéticos

Para la creación de las diferentes fotografías decidimos diseñar un único set que formará parte y complementará la estética deseada. Este fue construido mediante la composición de un sofá cubierto de plásticos, como elemento central, combinado con una televisión, un teléfono, CDs, discos de vinilo de los años 80 y 2000 , gafas de sol... todos combinando estéticamente entre sí y creando una atmósfera muy concreta a su vez representando el caos interno de la pareja.

La inspiración para construir el escenario la encontramos buscando diferentes fotografías de temática cyberpunk y similares, de esta forma nos fue más sencillo encontrar una narrativa, una escenografía, un vestuario... y en general todo aquello necesario para llevar a cabo nuestra idea principal. Queríamos representar el caos interno de la pareja y la estética que hemos creado a través de los accesorios.

Decidimos tratar un único espacio que corresponde al salón de la casa de la pareja, para darle importancia únicamente a los protagonistas y su expresividad en su hábitat natural, contando así, mediante las acciones y los diferentes planos, la historia. El hecho de que la historia ocurra en el sofá, limita el movimiento de los personajes generando más tensión.



Más allá del atrezzo y su composición, un elemento fundamental en la construcción del escenario, es la luz. Por ello seguimos el esquema de luces clásico modificando la luz secundaria y la de contorno añadiéndoles filtros de colores.

En el caso de la luz principal, pusimos un foco de tungsteno a 5600k, para poder realzar la figura de nuestros modelos.

La luz secundaria y la de contorno fueron modificadas añadiendo dos filtros de color, en este caso digitalmente, ya que utilizamos los focos cineroid que ofrecen una amplia gama de colores. Utilizando la psicología del color, que en este caso repercute directamente en el género escogido, utilizamos tonos como el violeta, el azul o el rosa que hacen referencia a la galaxia, la fantasía, el sci-fi, características propias del género cyberpunk.

Por otro lado, hemos jugado con todos los elementos tratados en la asignatura dirección de foto para poder dar a entender la narrativa y la estética elegida.

A su vez, hemos fotografiado con dos cámaras diferentes el mismo set , hecho que nos ha dado más libertad a la hora de elegir y jugar con los parámetros de la cámara y finalmente la edición de las fotografías.

Puntos técnicos

En este trabajo la estética visual juega uno de los papeles más importantes dentro de la composición de las imágenes. Para crear una estética común que unificase la narrativa y mantuviese una relación entre las distintas fotografías, decidimos jugar con la luz y el color de estas.

En el momento de realizar las fotografías decidimos utilizar dos cámaras, una para cada miembro del grupo. Esto nos permitió ajustar diferentes parámetros: una cámara buscaba una estética más creativa mediante el ajuste de los parámetros (cámara 2), intentando evitar la postproducción y la otra, buscaba conseguir imágenes técnicamente correctas para, posteriormente, editarlas (cámara 1).

En el caso del aspect ratio, hemos querido mantener en las dos cámaras el formato 16:9 de las fotografías para poder mostrar todo el plano dando importancia y explotando al máximo la escenografía, los modelos y el atrezzo utilizado.

Los puntos técnicos de la cámara 1 se definen por utilizar ISO elevadas, para poder observar el contraste de color azulado de la luz secundaria a la luz principal del tungsteno. En el caso del diafragma, f.5,6 en todas sus fotografías para establecer una profundidad de campo media y observar los elementos de la fotografía a la perfección. Finalmente una obturación 1/100 para poder captar el movimiento congelado de las imágenes en movimiento de la pelea y en otras fotografías una velocidad de obturación 1/40 para capturar las imágenes de posición estática.

Seguidamente, los puntos técnicos de la cámara 2 se comprenden por utilizar ISO más bajas para poder reflejar a la perfección los colores azules y rosas de las luces de contorno y secundarias. Para el diafragma, se ha utilizado un número f.5,6 para crear una profundidad de campo estándar y f.4 para realizar menos profundidad de campo y captar detalles enfocando y desenfocando elementos de la fotografía. Para finalizar, una velocidad de obturación 1/80 para capturar los elementos estáticos de la fotografía y 1/13 para demostrar el ritmo de la fotografía y la situación de pelea que están viviendo.

A la hora de seleccionar las fotografías priorizamos aquellas que ayudaban a comprender la historia y nos llamaban la atención estéticamente, independientemente de la cámara y parámetros utilizados a la hora de fotografiar. Es por eso, que el proceso de postproducción se basó en dar una estética global y común a todas las fotografías mediante la edición, sobre todo, del color.

La edición se llevó a cabo mediante la aplicación GIMP, dónde se retocó el color, la iluminación, los contrastes... de las imágenes que se requerían. Este proceso fue algo costoso debido a nuestra inexperiencia en el ámbito, aunque consideramos que mediante la edición de estas fotos, nos llevamos unas nociones y aprendizajes con los que no contábamos previamente.

FOTOGRAFÍAS

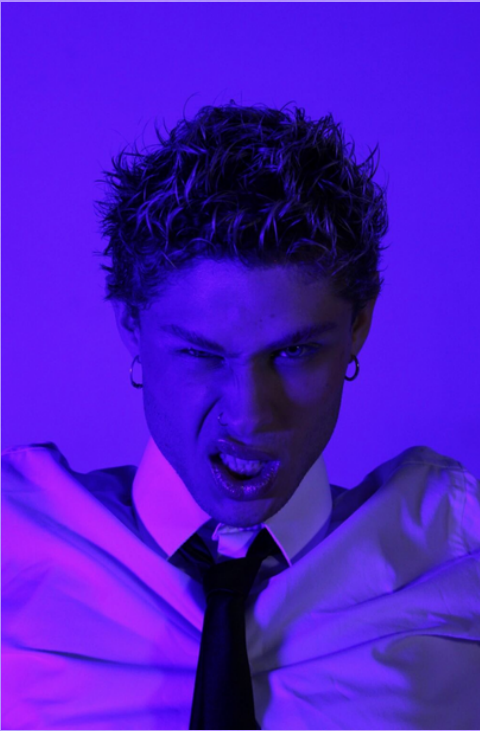
Hemos querido separar las fotografías a través del esquema clásico narrativo dramático, por ello, cada grupo de fotografías representa un punto de acción en nuestra historia.

En primer lugar, en estas seis fotografías presentamos a los dos personajes principales Ash y Neo, mostrando sus principales rasgos físicos y dando a entender por sus actitudes frente a la cámara los rasgos de su personalidad. Siguiendo la teoría del salto proporcional, hemos querido mostrar un plano entero, un plano medio y un primerísimo primer plano para poco a poco ir desvelando a nuestros personajes.

A su vez, hemos hecho uso de una composición simétrica, colocando a nuestros modelos en medio de la fotografía para denotar la importancia que tienen en relación al plano.

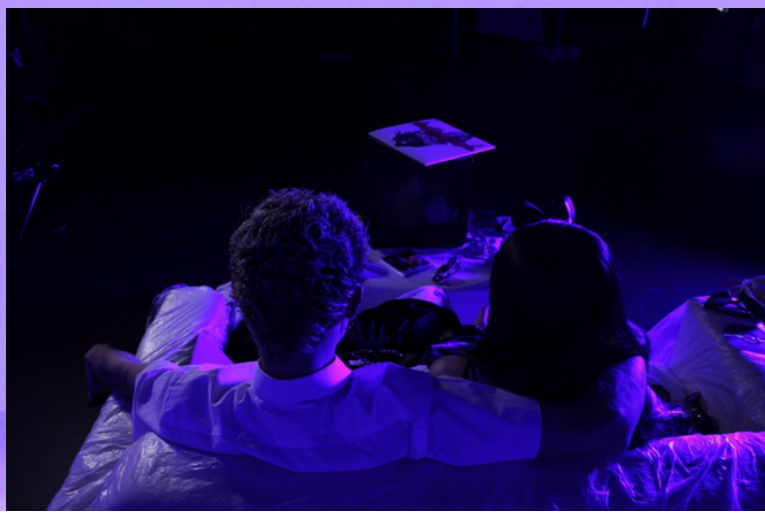
Finalmente, acabando la sección con una foto de los dos modelos juntos, mostrando a través de los gestos y las facciones su relación tóxica.







Seguidamente, observamos el planteamiento con un plano contraplano de nuestros modelos viendo la tele en su salón como de costumbre, a través de sus posiciones y facciones observamos y sentimos la incomodidad que ambos están sintiendo. Gracias al recurso de plano contra plano podemos mostrar más a fondo las posiciones y denotar el significado que queremos, ya que gracias al contraplano vemos como Neo está agarrando a Ash de manera brusca y a través del plano vemos la cara de incomodidad de Ash.



En tercer lugar, llegamos al punto de inflexión de la historia, Ash escucha el teléfono fijo de casa y extrañada porque no esperaba ninguna llamada procede a cogerlo. A través de un plano siguiendo la regla de los tres tercios hemos querido colocar a Ash en los tres puntos de interés para que sus facciones llamen la atención, seguidamente con el plano detalle de sus manos cogiendo el teléfono utilizando poca profundidad de campo para poder dar la importancia en este caso al teléfono y finalmente un plano de ambos, donde Ash se está empezando a enfadar y Neo la mira sorprendido, utilizando mucha profundidad de campo para poder ver toda la escena entera y entender lo que está sucediendo.





Así pues, llegamos al segundo punto de inflexión mostrándolo a través de un plano contraplano de la pelea verbal que mantienen Ash y Neo. Pensamos que es interesante utilizar el recurso de plano contraplano para ver las dos caras en la pelea, así podemos observar con detalle las reacciones de cada modelo, Ash enfadada recriminando a Neo y Neo sorprendido por lo que Ash está diciendo. A su vez, tuvimos muy en cuenta la regla de los 180° para evitar el salto de eje de las fotografías.



En quinto lugar, nos trasladamos al clímax de la situación, con un plano medio, mosttramos a Ash queriendo pegar a Neo con el teléfono, ya que al enterarse que Neo le está siendo infiel no puede evitar tener un ataque de rabia contra él. A través de haber mucha profundidad de campo podemos observar a la perfección a los dos modelos y el plano medio nos aporta información del personaje y la acción que está sucediendo



Finalmente, llegados a la resolución de la historia, observamos toda la decoración de la casa, el teléfono y gafas de sol tiradas en el suelo dando a entender la pelea que acaba de suceder entre los dos personajes, pero observamos a Neo siendo pisado por la bota de Ash, demostrando que la ganadora de la pelea física ha sido Ash. A través de inspirarnos en la regla de los tercios, hemos querido colocar a Neo y la bota de Ash en los puntos de interés para guiar la atención del espectador a la fatídica resolución de esta pelea de pareja.





CONCLUSIONES

Al finalizar el proyecto, y observar todo el trabajo en conjunto; fotografías, estética y narrativa, tenemos diferentes conclusiones sobre su producción.

En primer lugar, gracias al trabajo previo de preproducción y las múltiples reuniones que hemos mantenido, en el momento de rodar hemos notado que el trabajo era mucho más eficiente y los procesos salieron mejor de lo que esperábamos, ya que con previa planificación ambas teníamos muy claro cómo y qué queríamos fotografiar.

Seguidamente, la creación del ambiente cyberpunk nos ha hecho abrir la mente y experimentar con elementos de atrezzo que no habíamos utilizado antes, dando la importancia que se le merece al decorado de las fotografías representando aún más la estética elegida.



CONCLUSIONES

Gracias a los contenidos explicados por el profesor en la asignatura, hemos podido aplicar diferentes configuraciones y conceptos a la hora de fotografiar, por ejemplo la composición de las imágenes o la incidencia de la luz y los colores para llegar a mostrar la estética y narrativa que teníamos como objetivo.

A su vez, queremos agradecer a nuestros compañeros que nos han ayudado a crear este proyecto, tanto en la vertiente artística, como en la actuación o la ayuda técnica a la hora de escoger imágenes y editarlas; consideramos esencial su opinión y continúa ayuda en la realización del trabajo.

No obstante, también hemos tenido algún contratiempo a la hora de editar las fotografías, ya que aún no tenemos las nociones suficientes para editarlas hasta el punto profesional al que queríamos llegar, pero gracias a video tutoriales y guías hemos podido ir aprendiendo hasta llegar a mostrar un nivel de edición básico para lo que queríamos transmitir con las fotografías.

BEHIND THE SCENES



A collage of cyberpunk-themed items. In the top left, a neon sign displays a stylized face with a wide, toothy grin. To the right, a pair of bright yellow sunglasses with reflective lenses is visible. Below the sunglasses, a CD or DVD is partially shown. In the bottom right corner, a magazine or book cover features a close-up of a person's eyes. The background is a mix of dark and light colors, creating a layered, artistic effect.

CYBERPUNK

Claudia Martín y Abril Codina