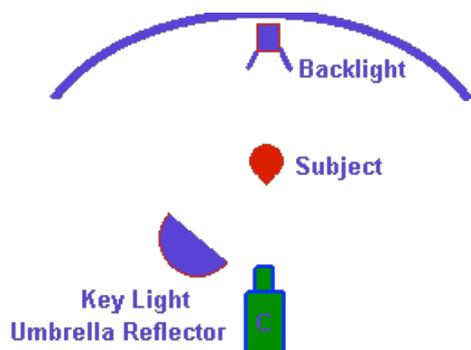


## Situaciones especiales de iluminación

Al margen de que podamos confiar en la fórmula de iluminación para obtener excelentes resultados, debemos revisar otras situaciones donde otros esquemas deben ser considerados.

Empecemos con un diseño simplificado que crea un efecto más suave que el de la fórmula de tres puntos que hemos cubierto.



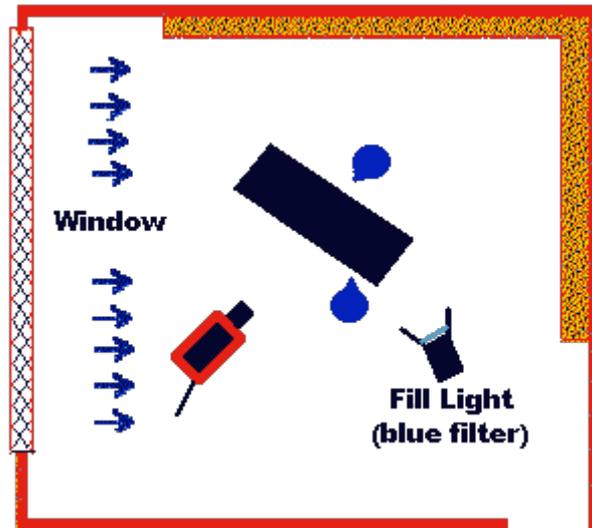
Fíjese que una luz suave reemplaza tanto la luz de modelaje como el relleno. Una sombrilla reflectora o una luz rebotada en una cartulina blanca funcionará. En este caso el área cubierta por el relleno hace las veces tanto de modelaje como relleno.

A pesar de que la imagen no se verá tan nítida como la producida por la fórmula de iluminación, este efecto suave puede mejorar algunos sujetos (especialmente si las arrugas y la edad son un factor importante).

Si el fondo está cerca del sujeto, esta variante puede eliminar la necesidad de una luz de fondo. Al usar una luminaria suave, las sombras serán menos notables. Un contraluz es necesario para lograr la separación del sujeto y el fondo.

## Una ventana como luz de modelaje

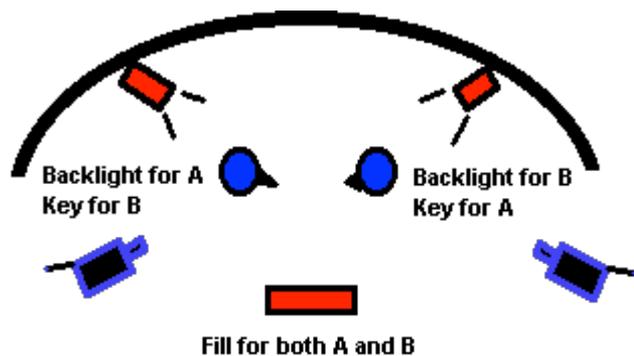
La luz del sol a través de una ventana puede ser aprovechada como luz de modelaje. La luz de relleno vista aquí viene de una luz incandescente en un trípode. Sin un filtro azul sobre la luz esta se verá amarilla, comparada con la luz solar. Un fotómetro (o un buen monitor de video) puede ayudar a crear la proporción de iluminación de modelaje a relleno 2:1.



## Luz para varios propósitos

Ocasionalmente puede utilizar luces con doble finalidad y mantener el efecto de iluminación de tres puntos. Aquí una entrevista cara a cara es iluminado con solo tres luces. Observe que cada de las luces colocadas con exactitud lleva a cabo dos funciones.

Si las distancias son cuidadosamente controladas, las luces serán 50% más intensas como contraluces que como modelajes.

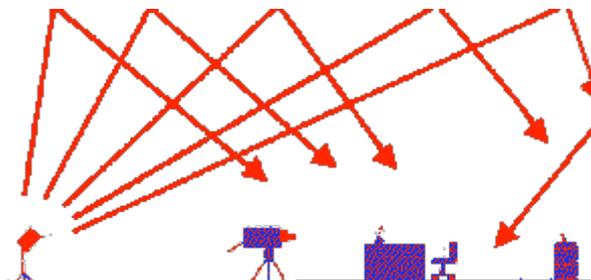


Esto puede dar buen resultado en situaciones controladas cuando se conoce de antemano el color de cabello de cada persona (o hasta su falta de cabello) y el color de la vestimenta que usará cada quien. En esta situación las sillas no se pueden mover sin alterar el equilibrio de iluminación.

## Luz rebotada

Para segmentos cortos de trabajo periodístico, suele usarse la luz rebotada.

Los dos diagramas que siguen muestran el método para habitaciones grandes y pequeñas. Aunque la apariencia suavizada es menos que ideal, suele ser adecuada para segmentos cortos.

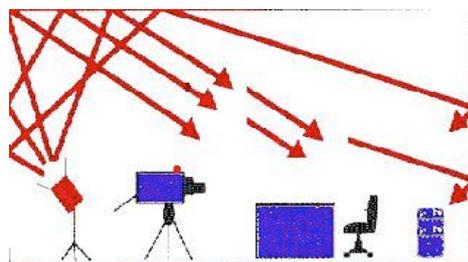


Observe que este método usa una fuente de luz rebotada en el techo. Obviamente el techo de la habitación debe ser bajo y de color blanco o gris claro. El cielos rasos comúnmente encontrados en oficinas funcionan muy bien.

La luz rebotada crea una luz suave y uniforme en todo el cuarto, un efecto similar al que solemos ver en cuartos con luces fluorescentes.

Si la cámara está lo suficientemente alejada, una luz montada en la cámara puede ser dirigida hacia el techo para crear un efecto de luz rebotada. La cámara (y la luz) debe estar a suficiente distancia del sujeto como para que la luz incida en un ángulo aceptable. Si la luz está muy cerca al sujeto se crearán sombras objetables bajo los ojos. Si las paredes del cuarto son de color claro y neutro reflejarán parte de la luz rebotada y rellenarán áreas de sombra.

El segundo diagrama es una habitación más pequeña. Para evitar que la luz incida en el sujeto en un ángulo muy inclinado, esta es apuntada a la pared de atrás. Este método crea un efecto suave, que puede o no ser deseable.



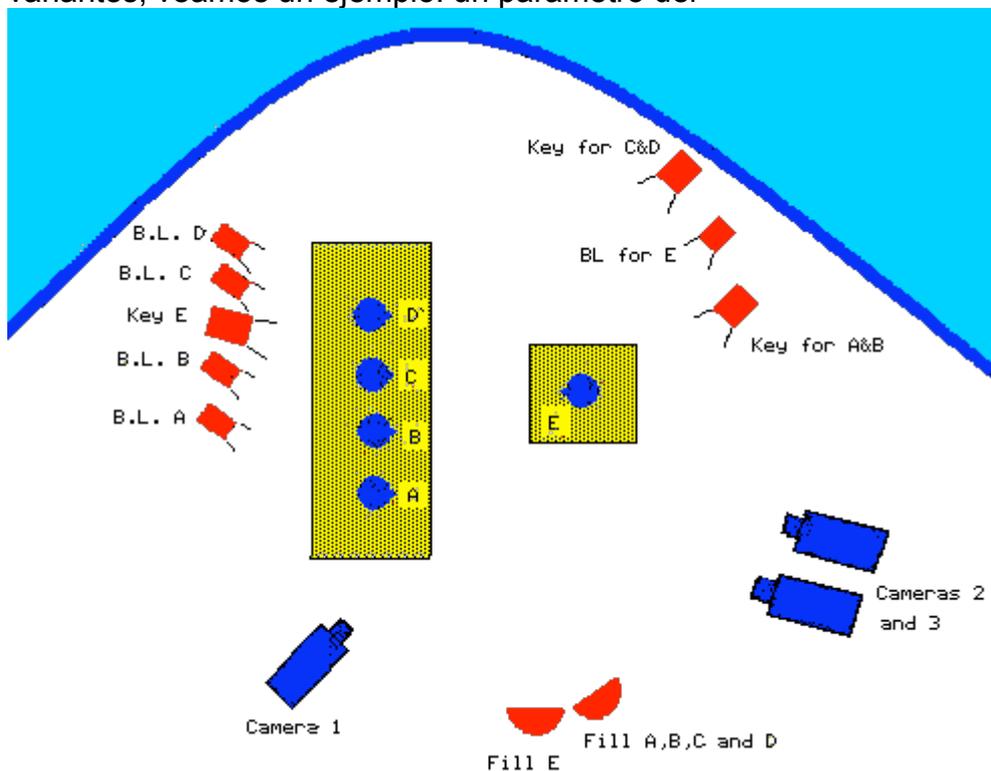
Para ayudar a compensar por el color que el techo y las paredes añaden a la luz hay que asegurarse de balancear la cámara con la luz rebotada.

Aún y cuando la luz rebotada resuelve el problema de iluminación dispar, produce un efecto suave, sin textura, formas y dimensiones del sujeto que no siempre es deseable.

## Iluminación para múltiples sujetos

Hasta ahora hemos visto cómo iluminar para un sólo sujeto. Pero la vida no es siempre tan simple.

Aunque las situaciones de iluminación de varios sujetos tienen muchas variantes, veamos un ejemplo: un parámetro del



programa "Meet the Press". (N. del T.: este es un programa de entrevistas con varios periodistas transmitido por CBS)

A pesar de que parece complicado, si se estudia el diagrama con cuidado observará que el método de iluminación de tres puntos ha sido duplicado para cada talento.

Observe que tres grandes Fresneles se utilizan como modelaje y relleno y cinco más pequeños son contraluz. Se usan banderas para evitar que la luz

apuntada a un sujeto incida sobre otro. Dos "scoops" (poncheras o cazuelas) proveen la luz de relleno.

## Iluminación por áreas

Hasta ahora, hemos cubierto sujetos convencionalmente fijos en un sitio, pero, ¿qué pasaría si uno o más de los sujetos deben moverse en el set mientras están en cámara? Hay cuatro maneras de resolver esto.

1. Primero el área debe ser cubierta con una luz base, es decir una luz uniforme y general. Puede usarse scoops o fluorescentes balanceadas, asumiendo que el área no sea demasiado grande.

Las ubicaciones importantes para primeros planos se marcan con luces con el doble de intensidad que la luz base.

Pequeños trozos de cinta engomada colocados en el piso marcan la posición donde debe llegar el talento cuando se mueva de un sitio a otro. En este método no se debe cubrir las luces con muchas banderas, ya que las áreas deben ser lo suficientemente grandes como para darle al talento un margen de error si no se detiene exactamente en las marcas.

2. El segundo método involucra la utilización de luces de modelaje, relleno y de fondo en toda el área (generalmente una situación dramática). En este caso el área de trabajo (asumiendo que no es muy grande) es tratado como un sujeto. Esto requerirá una luz de modelaje potente (de un gran número de vatios) colocada a suficiente distancia como para cubrir todo el espacio.

Si la luz de modelaje es colocada en el centro del set, a  $90^\circ$  con respecto a la pared posterior, el ángulo será apropiado para ubicar las cámaras en ambos lados del set. Uno o más Fresnels pueden servir como relleno (en este caso, los scoops o bancos de luces fluorescentes no incidirán lo suficiente para cubrir el área).

Si varias luces de modelaje son necesarias para lograr el nivel de iluminación deseado, deben ser colocadas lo más cercanas posible entre si para reducir el problema de sombras múltiples y de reflejos múltiples en los ojos.

En un área grande como esta, varias luces de fondo deberán ser utilizadas. Deben ser dirigidas para crear zonas solapadas de luz en el área de los talentos. Estos deben poder caminar de un área a otra sin variaciones obvias de las luces de fondo.

**3.** El tercer método para iluminar un área grande es dividir el set en áreas individuales y colocar luces de modelaje, relleno y fondo en cada área. A menudo grandes "settings" en interiores son divididos en cuatro partes para colocar estas luces.

Comúnmente, las luces en los bordes de cada una de estas áreas comenzarán a unirse. Con este método es importante asegurarse que los primeros planos no estarán en los puntos de transición entre las áreas iluminadas.

Recuerde que las fuentes de luz pueden estar sugeridas por elementos en el set: lámparas de mesa, ventanas, etc. (N del T.: lo cual es muy deseable, sobre todo en situaciones dramatizadas). Coloque las luces de modelaje de manera que sean consistentes con lo que sugieran estas fuentes. Como hemos dicho, a esto se le denomina *seguir la fuente*.

**4.** El último método para iluminar un área grande funcionaría para simular un interior de noche. Esta técnica debería usar una proporción de iluminación de 3:1 a 6:1 y el talento debería dentro y fuera de áreas definidas del set. Solo áreas importantes de primeros planos estarán iluminadas con claridad, dejando el resto de la escena relativamente oscura.

Con este método es importante "seguir la fuente", es decir ubicar las luces de modelaje de manera consistente con las fuentes de luz sugeridas por el set. Si una persona está sentada al lado de una lámpara, la luz de modelaje debe estar colocada para que parezca que proviene de la lámpara. En algunos casos, querrá usar una luz base suave sobre el set para evitar que las áreas entre las de luces de modelaje queden muy oscuras.

## Usando un Doble

Cualquier método para iluminar puede probarse en cámara usando un doble (una persona de estatura, color de piel y ropaje similar al talento involucrado) que camine por todas las posiciones. Durante el ensayo cualquier problema restante puede ser observado y resuelto en el ensayo y antes de la grabación.



### Luz Natural

En el caso de noticias y trabajos documentales el método más "honesto" de iluminación es el de usar las luces existentes en la locación. Esto muestra las cosas como realmente son. (dentro de las limitaciones del video), en vez de alterarlas o mejorarlas con luces artificiales.

El problema es que las luces existentes suelen no ser las más adecuadas y el resultado puede ser objetable. La proporción de intensidad puede ser extrema, pueden haber fuentes de luz mixtas (luz del día, luces incandescentes y luces fluorescentes en la misma locación), o el nivel puede ser muy bajo para lograr una señal de video de calidad. Observe como la foto sufre tanto de sobre como de sub-exposición.

Existe otra consideración: la gente está acostumbrada a ver entrevistas, etc. realizadas por buena iluminación. Sin ella, los espectadores dirán que "la imagen está oscura" o que "hay algo malo con la iluminación".

Esto se parece a la situación que enfrentó el periodismo fotográfico hace algunas décadas cuando la fotografía usando luz natural se hizo popular en revistas como *Life*. Como la gente estaba acostumbrada a fotografía con flash, la nueva variante parecía poco natural. (El flash era necesario en los albores de la fotografía debido a la poca velocidad de la película y de los lentes).

A medida que la sensibilidad y el rango de exposición de las cámaras de video mejore, pasaremos una transición similar en noticieros y videografía documental.