

Iluminación

Algunas Consideraciones Finales

Antes de cerrar el tópico de la iluminación, hay algunas consideraciones finales que debemos exponer.

Iluminación de Cine v.s.

Iluminación de T.V.

A diferencia de las escenas dramáticas de cine, el video (especialmente en las comedias de situaciones, juegos de concursos, etc.) suele tener una apariencia plana y sin dimensionalidad.

A pesar de que algunas personas concluyen que el cine es, por ende, un medio superior, la razón principalmente radica en las diferencias en el estilo de iluminar.

Como en cine casi siempre se filma con una sola cámara, los ángulos de iluminación y las intensidades (además del sonido, maquillaje, etc.) se optimizan para este único ángulo y distancia de cámara.

Una comedia para televisión típicamente involucra unas 3 o 4 cámaras que cubren casi 160 grados. Como el director tiene que estar en capacidad de seleccionar cualquiera de esas cámaras en cualquier momento, la iluminación debe de funcionar simultáneamente en todos los ángulos.

Para evitar la posibilidad de tener áreas oscuras, la manera más segura de enfrentar estas producciones es iluminar relativamente plano, usando múltiples luces de modelaje que cubren todos los ángulos de cámara. Esto conduce a la pérdida aparente de la forma y dimensión ? las dos cualidades que dan dramatismo a las escenas del cine.

Pero, cuando el tiempo y el presupuesto lo permiten, el video puede también ser grabado con una sola cámara, al estilo cine. Al hacer esto ?especialmente

cuando es digital/HDTV?se puede alcanzar la misma calidad dramática a la que estamos acostumbrados en el cine.

Siguiendo la Fuente

Las cámaras de video solían ser de inferior calidad que las cámaras de cine, en cuanto a su habilidad para manejar los rangos de contraste. Esto le daba al cine una clara ventaja.

Las cámaras CCD de hoy, no sólo han alcanzado la capacidad de las cámaras de cine en los rangos de contraste y de acabado general, sino que las mejores cámaras de video incluso superan dichas capacidades de las cámaras (y emulsiones) de cine.

George Dobie es un premiado director de Fotografía de Hollywood con muchos años de experiencia en iluminación para cine y televisión. Dobie dice que gracias a la cámaras CCD de hoy, ahora puede "iluminar para las cámaras de video exactamente en la misma manera en que se ilumina para las cámaras de cine".

Dobie, igualmente enfatiza un concepto que explicamos anteriormente: el seguir de la fuente. Aunque se esté simulando día o noche, lo más importante es seguir la fuente, según Dobie. "Ventanas, puertas, lámparas... éstas son las fuentes de luz en una escena. [Para]... una o más cámaras, debe jugarse con la sensación de que hay una fuente".

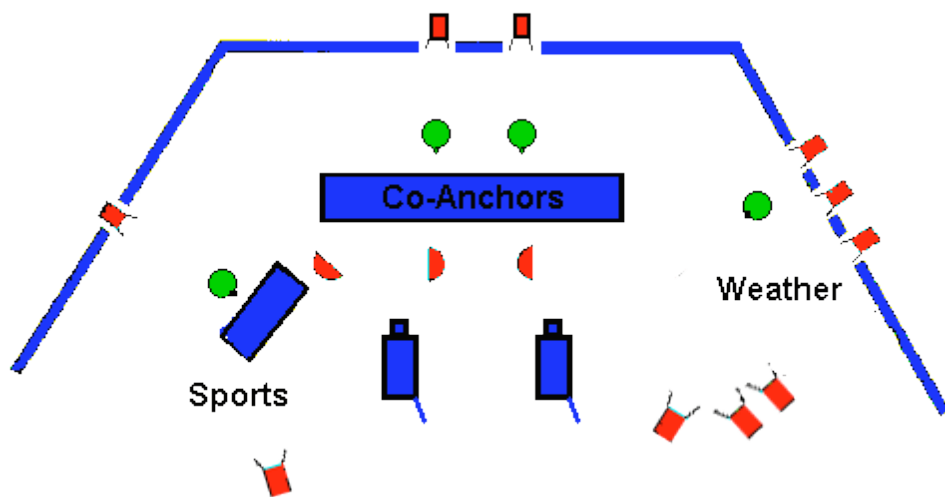
La técnica del seguimiento de una fuente se ha convertido en un procedimiento estándar en producciones dramáticas.



Al seguir una fuente, un director de fotografía debe primero determinar dónde se encuentran las fuentes obvias de iluminación (si son visibles) o dónde podrían estar (si no lo son).

Si ninguna fuente es obvia en una escena (como una ventana, una estructura de iluminación, etc.) el asunto es determinar dónde estaría la fuente lógica de iluminación. En una escena en un lugar de jugar pool, por ejemplo, la fuente de luz estaría sobre la mesa de pool. Después de esto, lo que queda es establecer algunas posiciones de close-ups de cámara importantes para seguir esta línea de iluminación

Después de leer un guión y consultar con el director, el director de iluminación dibuja un **diseño de iluminación**, una ilustración a escala del set con todas las luces indicadas. Esto es utilizado por los asistentes para ubicar las luces en las posiciones apropiadas.



Un set de noticias, de pronósticos climatológicos y de noticias deportivas se muestra arriba. Hay que notar que al panear de un lado a otro, cualquiera de las cámaras puede tomar una de los dos presentadores principales, o los de deportes, o el clima. También se observa que la posición de la luz de modelaje y las de relleno tienen una cobertura de fórmula de 3 puntos para estas posiciones de cámara.

La mayoría de los diseños de iluminación de estudio, contienen las líneas horizontales y verticales de la parrilla que se señalan arriba. Esto puede indicar metros, yardas o pies, o (más comúnmente) la posición de los entrecruzados tubos de la parrilla cerca del techo donde se pueden montar las luces. Note que cualquier posición de la luz puede ser indicada por una designación de una letra y un número.

Al usar como punto de partida un diseño de iluminación básico de estudio como este, se puede plantear completamente la iluminación antes de una producción.

Una vez que están colocadas las luces, éstas se pueden enchufar en salidas AC (que se encuentran típicamente cerca de los puntos de cruces de la parrilla) y se pueden programar en un sistema remoto de control que enciende, apaga y atenúa las luces durante la producción.

Montando la Iluminación

Como hemos visto, en el estudio las luces normalmente se cuelgan en una parrilla de luces con monturas C y cadenas de seguridad. Cables eléctricos trifásicos y conectores de seguridad suplen la energía. Las luces en locación normalmente se colocan en trípodes. Las luces de modelaje y relleno son fáciles de ubicar, los trípodes sólo se colocan a 45 grados de cualquier lado de la cámara a una altura apropiada.

Pero, los contraluces no pueden suspenderse de una parrilla de luces como en un estudio. Otras alternativas deben ser tomadas en consideración.

Un contraluz puede ser enganchado en el estante más alto de una biblioteca, el perfil de un techo suspendido o cualquier sitio de anclaje no visible que convenga. Si esta opción no está disponible, debe considerarse la fabricación de un sistema temporal de soportes con tubos de metal o de plástico (PVC) en el fondo y enganchar la luz en el centro. Uno o más contraluces pueden suspenderse al centro y los cables se pueden adherir con cinta al tubo.

Consideraciones de Poder

Al montar una iluminación en locación, es necesario descifrar cuántas lámparas puede soportar un fusible o un breaker. A pesar que el voltaje estándar de una casa en los Estados Unidos se encuentra entre los 110 y los 120 voltios, al hacer cálculos es frecuente asumir un voltaje de 100, la siguiente fórmula puede ser utilizada: *VATIOS DIVIDIDOS ENTRE 100 =AMPS.*

watts divididos entre 100 = amps

Entonces, una lámpara de 500 vatios tendría 5 amperios. Un fusible o breaker de 20 amperios, puede manejar hasta 2,000 vatios; un fusible de 30 amperios, hasta 3,000 vatios, etc.

Al montar un set de múltiples luces el vatiaje total simplemente se suma en conjunto. Si se conectan en el mismo circuito de 20 amperios una luz de modelaje de 1,000 vatios, una luz de relleno de 500 vatios, y un contraluz de 5000 vatios, el amperaje combinado sería suficiente para volar un fusible o breaker. (Se necesitarían tan solo unos pocos minutos para calentar tanto el circuito como para volarlo ? apenas lo suficiente para comenzar a grabar un segmento.)

Para no sobrecargar un breaker o fusible, muchas veces es necesario conectar varias extensiones en circuitos separados ? posiblemente de una habitación contigua. Pero, cuando no tienen el grosor necesario, las extensiones muy largas pueden disminuir el voltaje a las lámparas, produciendo caídas en la temperatura de color.

Como la electricidad limitada es un problema en la mayoría de las locaciones, no habrá otro remedio que llevar un electricista que obtenga una línea temporal de alto amperaje directamente de la caja principal de fusibles. En áreas remotas, o dónde los requerimientos de luz sean grandes (mas de 10 Kw), se tendrá que rentar una planta eléctrica.

El Arte de Iluminar

Al describir las técnicas básicas de la iluminación en estos módulos, hemos planteado procedimientos que producirán resultados aceptables en la mayoría de los proyectos en estudio o campo. No se ha hecho ningún intento de cubrir necesidades complejas de iluminación.

La iluminación que se necesita para sofisticadas producciones dramáticas de múltiples cámaras, requieren de las habilidades técnicas y artísticas de un

director de fotografía con experiencia. A este nivel la sofisticación de la iluminación se convierte en arte.