



LIGHT Education

Cinematografía

Fecha Lunedì, 12 giugno a las 19:00:51

Tema Educacion a las Tecnicas de Luz

CINEMATOGRAFIA

En el set cinematográfico el proyecto de iluminación tiene como objetivo crear efectos especiales que determinan un aumento de la visión a la mirada del espectador.

Luz, maquillaje y otros artificios trabajan en la simulación y comportan un aumento de la percepción del espacio de la escena. Si el cine es imagen entonces, la materia luminosa es evidentemente su factor esencial.

En efecto, las películas se escriben con la luz como en un cuento, la atmosfera se lee entrelineas, exalta, alude, crea transparencias, da realidad a componentes oníricos y fantasiosos, muestra las relaciones entre las cosas y las personas.

Cuando existe una escenografía pobre, un reflector orientado oportunamente crea perspectivas encantadas y sus rayos de luz son como pequeños pinceles que crean la película mezclando luces y sombras.

Entonces la luz y la sombra son el fundamento del cine, la posibilidad de su existencia.

Casi el 2/3 de las películas se realizan en un estudio pero hasta para las registraciones en externo se usan muchas luces artificiales además de la luz natural. Dichas luces sirven para acentuar o reducir el contraste entre luz y sombra y para concentrar la atención sobre un detalle importante.

Los principios de base que hemos descrito para la fotografía se pueden aplicar al cine. El método es similar al adoptado en televisión con la diferencia que la registración se hace con una sola cámara.

Este hecho da una considerable ventaja con respecto a las luces. En el caso del cine, la luz de base y la luz clave suplementaria no son necesarias porque, como ya se ha dicho, se usa una sola cámara y por lo tanto no es necesario variar el uso de las luces. La sensibilidad de la película determina la potencia en watt que se debe emplear. Por ejemplo, una película a colores de 25 ASA necesita una cantidad de luz doble con respecto a la de una cámara de televisión. En este caso, aumenta la dimensión de los faros: los proyectores con lente fresnel de 2 a 5 Kw, un soft-light de 2 a 4Kw, etc. La relación entre la sensibilidad de la película (ASA), los valores de la apertura del lente (f-stop) y el tiempo de exposición establece la cantidad de luz (lux) necesaria para la registración cinematográfica. La siguiente tabla ilustra dicha relación: f-stop f/2 f/2, 8 f/4 f/5, 6 f/8 lux 400 800 1600 3200 6400 En cine la luz clave se produce exclusivamente con proyectores con lente fresnel. Los proyectores "day light" son similares en dimensión y tipo de lente pero, son diferentes en el tipo de foco. En los proyectores usuales se montan lámparas halógenas de 2 a 12 kw, con temperatura de color de 3200k. En los "day light" las lámparas son a descarga de 575 watt a 1200 watt, capaces de emitir una luz con temperatura de color de 6500 k o más. La luz de relleno proviene normalmente de difusores "softlight" o de aparatos llamados "Bruto". Así como se realiza una sola registración a la vez, normalmente se montan los faros en bases móviles para poderlos trasportar con facilidad en cada registración. En el caso de registraciones realizadas en estudio, se utiliza para el posicionamiento de los faros las americas de luz, ballatoi porciones de escenografía no encuadrada, etc. El control de

intensidad luminosa raramente necesita un sistema de regulación (dimmer + mixer). Normalmente los faros se colocan y se direccionan utilizando velos, tules y difusores con diferentes características de transmisión luminosa. Algunas de las más comunes fuentes de iluminación utilizadas en cine y televisión son colocadas en posiciones bajas de modo que crean una baja angulación (a la altura de la espalda). Su función es reforzar los bordes del rostro. Para aumentar brillo a los ojos se colocan pequeños faros (eye-light o basher) lo más cerca posible a la cámara. Además de estos proyectores "especiales" existen otros accesorios que alteran las características de la luz cuando se colocan delante a un faro. Las aletas para luz, las banderas francesas (freuch flass), los fustones, son estructuras de material opaco (laminas oscuras o tela negra) que cuando se colocan adelante de una fuente luminosa controlan el rayo opacando zonas de luz no deseadas. Los gobos son modelos de liga resistentes al calor que reproducen diseños sobre fondos, escenografías o personas, y se utilizan como proyectores que tienen un sistema óptico con la posibilidad de enfocar (sagomadores, sigue personas): El musetto es un embudo de metal o de fibra resistente al calor, normalmente de color negro, que se coloca adelante de los lentes Fresnel en posición "flood" para empequeñecer el rayo de luz sin aumentar su intensidad. Con otros faros el musetto tiene la función de eliminar la luz spuria. Tanto para registraciones en interno o al aire libre se utilizan pantallas de diferentes dimensiones y con diferentes tipos de superficie reflejante: ligeramente reflejante, granular u opaca. La función de las pantallas es llenar de luz las zonas de sombra. los filtros en general filtros de conversión o también llamados "neutral Se aconseja evitar fondos y espacios blancos cercanos al rostro del sujeto que se registra. Un vestido oscuro sobre un fondo oscuro no revela ningún color ni forma. Atención al destello sobre la escena causado por los materiales altamente reflejantes. Objetos luminosos o plateados necesitan una iluminación reflejada y difusa, posiblemente empleando pantallas blancas. El spray anti reflejo sirve para atenuar brillos no deseados. Para lograr que una escena con lluvia sea clara es necesaria una fuerte contraluz y una consistente luz de tallo; lo mismo sucede con la nieve, pero en este último caso se debe disminuir un poco la intensidad luminosa.

Maurizio Longano

Este artículo proviene de Accademia della Luce - educazione alle tecniche della luce

<http://www.accademiadellaluce.it>

La dirección de esta noticia es:

<http://www.accademiadellaluce.it/article.php?sid=483>