

CONSIDERACIONES SOBRE EL LOOK CINEMATOGRAFICO

¿Cuántas veces en nuestro trabajo diario nos han pedido que demos a la imagen un aspecto diferente, más parecido al cine?

¿Cuántas veces hemos oído el término cinematografía digital?

Y realmente ¿de qué estamos hablando?

En este artículo ofrezco una serie de reflexiones totalmente personales, que no buscan ser un manual de la cinematografía electrónica, pero que si que creo interesante tenerlas en cuenta en nuestro trabajo.

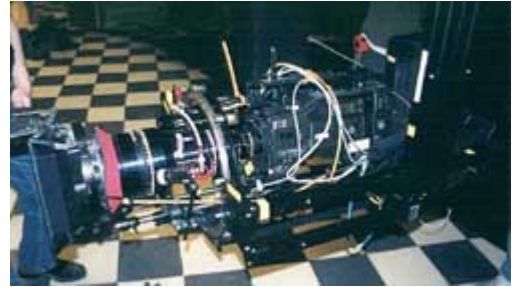
En primer lugar cabe distinguir entre **cinematografía electrónica** término que se refiere más al tipo de equipos utilizados para la narración cinematográfica en formato electrónico, que al tipo de imagen que estemos obteniendo, aunque, naturalmente, vamos a buscar un **look cinematográfico** para nuestras imágenes.

Experiencias como "Sexo oral" o "Rewind" con fotografía de Teo Delgado, un operador "de cine" con un excelente conocimiento de los formatos digitales, demostraron ya la posibilidad de conseguir una narración cinematográfica en un soporte de vídeo. El sistema Betacam Digital nos ofreció por primera vez, herramientas creativas en la cámara que nos permiten, junto con la iluminación, una variedad antes impensable de imágenes. Actualmente los sistemas de Alta Definición multiplican la resolución acercándonos a los 2 K, con herramientas y posibilidades aún mayores.

Pero no se trata de escoger una u otra cámara, sino de buscar un tipo de imagen determinado. Si queremos buscar una imagen que imite o se parezca lo más posible a la textura cinematográfica tendremos que reflexionar primero, en como es ese tipo de imagen que queremos conseguir.

Si pensamos en la imagen cinematográfica encontramos una serie de características que creo que tenemos que tener muy en cuenta:

- **Profundidad de campo:** la profundidad de campo en cine es mucho más limitada que en vídeo
- **Relación de contraste:** Es mucho mayor en cine que en vídeo
- **Detalle:** En cine no existe la corrección de detalle.
- **Textura:** La imagen tiene una textura "química" o "fotográfica" y no electrónica.
- **Colorimetría:** Los colores obtenidos en un proceso químico son menos "electrónicos" que los del vídeo.



"Pero no se trata de escoger una u otra cámara, sino de buscar un tipo de imagen determinado. "

Por mi experiencia, tengo claro que la búsqueda de imágenes con una textura cinematográfica, es un proceso que empieza en el rodaje y termina en postproducción. No conseguiremos un buen resultado trabajando sólo en cámara, o, por el contrario, trabajar sólo en post producción, sino que tenemos que llevar la misma filosofía durante todo el proceso. Pero analicémoslo por partes:

Tiempo de preparación:

Este es un factor muy importante, ¿se le dedica el mismo tiempo a la iluminación de un plano en cine y en vídeo? normalmente no. El hecho de realizar un rodaje de estas características en vídeo es por un tema de presupuesto y el tiempo es dinero. Si se ha tomado la decisión de trabajar en vídeo, también se intentarían reducir los tiempos con el consiguiente detrimento en calidad.

Por tanto, es muy importante planificar bien el rodaje, buscando optimizar el tiempo de preparación de los planos. A veces, es mejor simplificar un plano y obtener una buena calidad, que intentar realizar planos para los que el tiempo de preparación no es suficiente y nos impidan asegurar la calidad de imagen que buscamos.

Relación de aspecto:

El formato televisivo de 4:3 es uno de los mayores enemigos del film look. Siempre que veo en un off line imágenes en 4:3 de un rodaje que he realizado en 16:9 me asusto.

Simplemente el cambio de formato anula en nuestro cerebro la sensación cinematográfica. Hasta hace relativamente poco la única solución era cachear la imagen para conseguir un formato más panorámico.

Actualmente, las cámaras vienen provistas con CCD capaces de captar 16:9, con lo que selección del formato y el encuadre por parte del operador se realiza de una forma mucho más sencilla.

Por otra parte, no cabe duda que el mercado tiende al formato panorámico. Producciones realizadas en 4:3 tendrán menos tiempo de vigencia que en 16:9.

Y, personalmente, pienso que el encuadre en un formato panorámico es mucho más atractivo que en 4:3.

Profundidad de campo:

El uso de la profundidad de campo selectiva, nos proporciona imágenes mucho más atractivas y nos recuerda más a los encuadres cinematográficos. La lucha contra la profundidad de campo en vídeo es más complicada de lo que parece. El video tiene una profundidad de campo enorme y limitarla es difícil.

Por un lado trabajaremos con filtros neutros, que las cámaras de alta gama ya implementan (cuidado con las derivaciones colorimétricas de estos filtros. Se pueden corregir en cámara en alta definición y en postproducción). Al reducir el nºf reduciremos la profundidad de campo, pero también potenciaremos las posibles aberraciones de las ópticas (los fabricantes de ópticas admiten que no existe el objetivo perfecto). Claramente la calidad de las ópticas va a limitar la calidad de la imagen. Actualmente la calidad de los objetivos para vídeo y sobre todo para Alta Definición se ha incrementado notablemente y poco a poco vamos encontrando mayor variedad de ópticas de calidad en el mercado, que nos permiten apurar el nºf minimizando las aberraciones.

En las cámaras de alta gama podemos optimizar el trabajo de las ópticas trabajando sobre la modulación vertical y el sombreado de blancos y de negros. Estos son ajustes muy precisos por lo que es conveniente realizarlos con un técnico especializado de la casa de la cámara.

En cuanto a la utilización de distintas ópticas en el mismo proyecto podremos igualar las posibles diferencias de resolución con el circuito de detalle y colorimétricas con los ficheros de óptica y en la matriz del bloque dicroico (estos circuitos sólo están disponibles en las cámaras de alta gama)

Podemos disminuir también la profundidad trabajando con focales más largas (teleobjetivos), con sus consiguientes ventajas e inconvenientes (sobre todo en espacios reducidos).

Al trabajar con una profundidad de campo reducida es aconsejable realizar marcas de foco (aquí también es importante trabajar con ópticas de HD donde se ha corregido el recorrido de foco y la escala, mientras que con las ópticas de video estándar, las marcas de metros no son fiables y cuando trabajamos entre 10m e infinito los cambios en la rotación del foco son mínimos). En todo caso merece la pena trabajar este aspecto, pues los resultados son claramente satisfactorios al tener a un personaje a foco y los fondos desenfocados. Aparte de la aportación estética también conseguiremos, narrativamente, centrar la atención del espectador o dirigirla donde nos interese.

Relación de contraste:

Aquí topamos con una limitación técnica del vídeo respecto al cine, la relación de contraste más limitada. Aquí el trabajo que podemos realizar es, fundamentalmente, trabajar en el mejor formato posible (claramente las cámaras de HD aumentan la relación de contraste respecto a formatos inferiores) y controlar la relación de contraste de la escena.

Si iluminamos, y tenemos el tiempo y los aparatos adecuados, podemos realizar un buen trabajo controlando la relación de contraste de la escena.

En exteriores, muchas veces, debemos emplear rellenos o utilizar degradados (los filtros degradados tanto neutros como de color son, para mí, indispensables). Durante la localización prestaremos especial cuidado a este punto huyendo de grandes relaciones de contraste, en la medida de lo posible.

En interiores naturales o en plató, en principio, deberíamos controlar perfectamente la relación de contraste, al tener controlada la iluminación (aunque no siempre es así...).

Merece la pena conseguir reuniones previas con el departamento artístico y vestuario, para tener en cuenta la reflectividad de los materiales a utilizar. Aunque ya Nestor Almendros en rodajes cinematográficos teñía los blancos para bajar su reflectividad, sigue siendo el punto en el que más retencencias encuentro, y donde, por desgracia, más problemas he tenido. Es muy importante controlar los tonos blancos de la escena para controlar correctamente la relación de contraste sin volvernos locos.

En la cámara encontramos distintas herramientas para trabajar sobre la relación de contraste: **la corrección de gama, black gama, knee, el recorte de blancos y pedestal de negros**. Es importante destacar que la mayoría no son herramientas nuevas, sino que son circuitos que ya estaban en las primeras cámaras de tubos. Actualmente el procesamiento digital de la señal nos permite modificar y utilizar creativamente estos circuitos.

La **corrección de gama** es un circuito que se implementó desde el principio en las cámaras para compensar la falta de linealidad de la reproducción de los grises en los monitores. Nos permite controlar la zona de los grises medios, contrastándola más o menos.

El **black gama y el pedestal** nos permite controlar el contraste en las zonas más oscuras de la imagen.

El **knee** realiza una compresión de las altas luces (cuidado con las compresiones excesivas que empastan las pieles de los personajes). Combinado con el recorte de blancos nos permiten controlar la señal para que no pase del voltio, intentando evitar la compresión de blancos y por tanto la pérdida de información.

Detalle:

Es más que recomendable reducir el detalle de la cámara sobre todo en los últimos modelos que tienen una alta resolución. La famosa "línea dura" del vídeo no es más que la excesiva corrección de detalle. Por lo tanto, hay que intentar conseguir imágenes con una corrección de detalle mínima manteniendo la nitidez de la imagen. Está es una lucha antigua conocida por todos los operadores, desde la media colocada en el objetivo a los últimos filtros difusores, siempre se ha estado buscando evitar las líneas de contorno tan duras del vídeo. Actualmente los filtros

" limitación
técnica del vídeo
respecto al cine,
la relación de
contraste más
limitada"

difusores más usados son los pro-mist, black-pro mist o soft fx. En cámara podemos controlar la corrección de detalle y su amplitud para disminuirlo (si eliminamos excesivamente la corrección de detalle de la imagen tendremos una sensación de falta de nitidez, falta de foco).

La resolución y calidad de las ópticas y de los CCD van a limitar el trabajo que podamos realizar sobre el detalle. La máxima resolución que podemos conseguir actualmente se consigue con cámaras de alta definición y ópticas de alta calidad donde nos estamos permitiendo el lujo de desactivar totalmente la corrección de detalle, incluso en proyectos para proyección cinematográfica, algo impensable antes de la aparición de estos equipos.

El trabajo de enfoque se complica cuando reducimos el detalle por lo que es aconsejable subir el detalle del visor por menú o el peaking. También puede ser necesario que el ayudante lleve el foco. En las cámaras de alta definición, el enfoque es más crítico que en las cámaras estándar debido a la reducción del círculo de confusión.

Textura:

A la textura le afecta el detalle, la colorimetría, pero sobre todo tiene que ver con la captación química de la imagen. Por eso, muchas veces se han utilizado en vídeo "truquillos" como el trabajar con ganancia y provocar grano para imitar la textura cinematográfica (hice un rodaje a pleno sol con 18db en un video clip de la textura quedo interesante pero lo que fue una locura fue la cantidad de filtros neutros y degradados que tuve que utilizar para reducir la profundidad de campo. En el video clip de "Serenade" de Dover lo utilice también. Era un rodaje nocturno iluminado por fuego y el resultado fue bueno, aunque hay que tener en cuenta que tuvimos que crear una máscara para pegar los negros del cielo, ya que el humo combinado con la ganancia descomponían la luz quedando un ruido con derivaciones colorimétricas). Si se utiliza la ganancia para generar ruido, hay que pegar los negros, ya que se levantan mucho y puede que en pos producción no seamos capaces de bajarlos pegando negros.

En algunas cámaras, encontramos una herramienta muy interesante que es la selección de la captación de la imagen en el CCD por exploración de campo o de cuadro. El modo Field (campo) es la exploración entrelazada normal. En el modo Frame (cuadro) la exploración de la imagen imita a la exploración progresiva y se consiguen unos resultados muy buenos. En todos los trabajos que puedo en Betacam Digital utilizo esta función. El resultado se aleja de la imagen convencional del vídeo. La utilización de esta función implica un tiempo de exploración mayor, por lo que los fabricantes recomendaban el uso de esta función en imágenes fijas. Su uso en imágenes en movimiento provoca una "peor" resolución dinámica provocándose un efecto de "filage" que personalmente me encanta. Es cierto, que en escenas donde hay movimientos muy rápidos puede resultar excesivo este efecto de filage, pero hay un truco para controlar el arrastre, la utilización selectiva de la obturación: el clear scan. Aumentando la frecuencia del clear scan disminuiré el arrastre, si la bajamos lo potenciaremos. En las cámaras de alta definición que trabajan a 24p, 25p o 30p, la exploración es progresiva.

En post producción es donde creo que se pueden conseguir unos buenos resultados. Existen actualmente programas que nos permiten trabajar la textura de la imagen. Lógicamente los mejores resultados los encontraremos en estaciones de trabajo potentes y por desgracia caras. Lo mismo ocurre con la interpolación de campos tan utilizada en las series de televisión donde se elimina un campo y se genera otro que puede ser una repetición del anterior o una combinación de los dos originales, etc..

Otro método que se utiliza es el kinescopado o rodaje de las imágenes de vídeo. Este es el proceso más adecuado, pero también es muy caro y hay que controlarlo de cerca para no llevarnos sorpresas. Es evidente que al rodar las imágenes sumamos una textura química y los resultados pueden ser excelentes. El método más barato que he utilizado es el realizar programas en BTC digital o en DV y luego rodarlos de monitor de alto grado en 16mm. Lógicamente si este proceso lo realizamos en las máquinas adecuadas como el Arri Laser el resultado es óptimo.

Aquí hay que valorar bien el por qué realizamos un determinado proceso. Hay proyectos que se realizan en vídeo y que con una buena planificación y producción se podrían realizar incluso en super 16mm, mientras que en la grabación de un documental de animales o insectos una producción en cine dispararía el presupuesto o nos limitaría muchísimo el material de rodaje. En

este último caso merece la pena trabajar en video pudiendo consumir mucho más material en el rodaje y kinescopar el programa ya montado.

Colorimetría:

Respecto al color hay que cuidarlo mucho, pero topamos con el mismo problema ¿se prepara la colorimetría de una escena igual en una película que en un rodaje en vídeo? Es importantísimo que tengamos el mayor control posible de los colores que van a aparecer en la escena mediante reuniones con el director artístico, vestuario....

En cuanto a la captación de los colores por la cámara, es prudente no saturar excesivamente los colores, a no ser que estemos buscando creativamente una mayor saturación. En muchos casos una pequeña desaturación de los colores nos va a ayudar muchísimo, ya que los colores quedan menos "electrónicos".

En post producción deberíamos exigir un corrector de color o un "tape to tape" , Con ayuda de un buen técnico las herramientas de un buen corrector nos permitirán trabajar la colorimetria de la escena de una manera creativa o, simplemente contrastar o igualar distintos planos.

La unión de todos estos factores contribuirá a que el resultado tenga un "aire" cinematográfico o un tipo de imagen mucho más creativa sin limitarnos a imitar al cine.

Rafa Roche

Todas estas opiniones y criterios son personales. Si has descubierto algún error, no estas de acuerdo con algo o simplemente quieres comentar algo hazlo en rafaro@teleline.es