

LA PANAVISION GENESIS EN EL RODAJE DE SUPERMAN

La cámara Genesis de Panavision ha sido elegida para rodar la nueva versión de las aventuras de Superman (Superman Returns), dirigida por Brian Singer (Sospechosos Habituales, X-men...) y fotografiada por Newton Thomas Sigel.

Aquí tenéis la traducción del artículo de la revista High Definition (número 14. Jun-jul 05), en el cual los directores de fotografía de la película nos cuentan sus impresiones.

Newton Thomas Sigel, DoP de Superman Returns

Newton Thomas Sigel, Director de Fotografía de Superman Returns, actualmente en rodaje en Sydney, ha comentado cómo se está comportando el sistema Genesis en el primer rodaje serio al que se enfrenta.

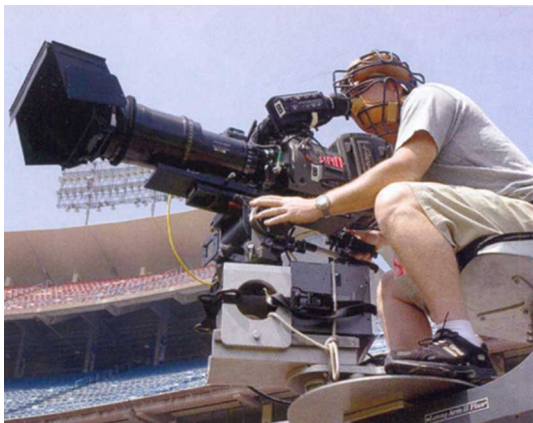


“Nos acercamos al día 90 de rodaje. Hasta ahora, los resultados son bastante extraordinarios. Panavision y Sony han creado una cámara que tiene una respuesta tonal y en latitud muy similar a las películas modernas, con una distinción marcada, literalmente no hay grano. Su habilidad para “ver” en las sombras es probablemente mejor que en película, mientras que el rango en las altas luces es menor en poco menos de un stop con respecto a la película.”

“Además, podemos usar las lentes Panavision de siempre, que son de las más finas del mundo. Panavision ha emulado la profundidad de campo de 35mm de modo que aunque las lentes son notablemente nítidas, el ojo sigue viendo foco en un plano específico, que es una de las razones por las cuales el resultado no parece video. Quizá la mayor diferencia con otros sistemas HD es el modo en que la Genesis ha emulado la “curva” de la película. Esto crea una imagen con todos los sutiles tonos medios y delicadas gradaciones que tanto amamos en el cine”

“Todavía hay pequeñas cosas que tratar, el visor electrónico deja mucho que desear comparado con un visor óptico. Cada día, de algún modo aprendemos algo más de la cámara y de cómo mejorar su uso en rodaje. Para cuando acabemos el rodaje, la Genesis será, de algún modo, una cámara diferente de la que empezó el rodaje. Y más importante, todo parece indicar que el resultado final será muy notable.

Bob La Bonge DoP 2ª unidad de Superman Returns. Su experiencia con la Genesis ha consistido en una semana de rodaje en el estadio de los Dodgers en Los Angeles.



“Llevo 30 años metido en la industria cinematográfica en el sur de California, la mayoría de este tiempo alrededor de los equipos Panavision. Panavision ha puesto su conocimiento sobre lo que ha funcionado a lo largo de 30 años en sus sistemas Panaflex y lo ha adaptado a la cámara electrónica. Desde un punto de vista acostumbrado el cine, la Genesis resulta más familiar que la Sony 900 o 950; para mí, se parece a una cámara Panaflex. Usa los mismos objetivos. La teoría con el uso de la Genesis es que seas capaz de sacarla de la maleta de cámara y con los ajustes de menú standard exponer sin tener que pasar por un montón de ganancias, ajustes electrónicos y demás. Esto fue maravilloso para mí ya que mi experiencia en la industria se basa principalmente en el trabajo en celuloide y no en el mundo electrónico.”

“Una vez que ajustamos los monitores HD y todo estaba en su sitio la teoría era que la imagen que estaba viendo en el monitor era la que después veríamos en pantalla; exposición y filtraje tal cual me lo estaba llevando en la cinta. Lo que rodé gusto mucho y me encantaría volver a usar la cámara ya que me sentí muy cómodo. El modo en que Tom Sigel (DoP de la 1ª unidad) quería que trabajáramos consistía en no usar el menú para nada; nuestras cámaras en la 2ª unidad iban ajustadas como las suyas en la 1ª, con los ajustes standard de fábrica.”

“Teníamos 3 cámaras y nuestra secuencia era por un lado un partido de baseball que será usado en los monitores del fondo de otra secuencia y por otro lado, diversas tomas para efectos especiales que irán en el partido.”

“Como cámara para FX creo que va a ser genial; pero en una situación de “ir y rodar” donde estemos moviéndonos sin tener que estar atados a un monitor de HD, no sería adecuada. De modo que a veces una cámara de cine sería una mejor elección; cuando Panavision tenga suficientes Genesis en el mercado el cineasta podrá elegir ¿lo ruedo con la Genesis o con una cámara de cine? Esto dependerá de la naturaleza del proyecto y en qué tenga más lógica en cuanto a velocidad-coste. En este momento yo no veo cámara electrónica alguna que reemplace a la cámara de cine pero hay que tener en cuenta que yo fui criado entre el olor de la película Kodak.”

Pruebas y Ajustes

“Me sentí muy cómodo con lo que me estaba dando la cámara, tan cómodo como si estuviera trabajando con un Panaflex. Para la secuencia del partido usamos principalmente los objetivos largos zoom, lo rodé como cubriría un evento deportivo normal, como si trabajara para la televisión. Usamos objetivos primo para las tomas para efectos especiales. Había planos aéreos usando el sistema SpaceCam, pasamos mucho tiempo ajustando la montura del helicóptero para la Genesis, y su gente estaba ansiosa por poner las manos sobre la cámara ya que era muy nueva para todos.”

“Cuando inicialmente vi las pruebas de cámara me sorprendió lo bien que se veía. La pruebas mostraban una escena rodada con la Genesis y después la misma escena rodada en negativo, y mezcladas entre si, con un solo pase, yo no hubiera notado la diferencia. Después de varios visionados vi las diferencias entre la Genesis y la película, pero fue solo después de varios pases que me sentí seguro para hacer afirmaciones. Esto me sorprendió verdaderamente. ”

“En lo que al monitoreo se refiere, el 1º AC en una de las cámaras, Mary Funston, usó el monitor religiosamente para llevar el foco; para mi es sorprendente el ser capaz de hacer esto. Cuando yo trabajaba como foquista, era capaz de llevar el foco si estaba justo al lado de la cámara, de este modo podía juzgar si el objeto estaba a 10 o 20 pies...pero ahora las cámaras vuelan en grúas y demás y no puedes estar junto a la cámara. Los chicos de ahora se han adaptado bien a juzgar la distancia sin estar junto a la cámara”

“Concluyendo, una gran cámara que en el futuro va a ser mejor. Por supuesto, no reemplazará al cine.”

Todd McMullen-Segundo Operador de Bob en el rodaje en LA.

“He trabajado con Bob durante años y me llamó para hacer esto. Siempre he querido trabajar con la Genesis, la había visto en alguna exhibición y por supuesto no hay muchas para poner tus manos sobre una, así que usarla en un rodaje era una gran oportunidad”

“Inicialmente vi la Genesis de tres modos distintos: lo que podía hacer técnicamente, como se vería proyectada sobre película y como sería el trabajo práctico con ella. Una vez que vimos las pruebas que el operador de la unidad principal, Tom Sigel, había rodado (hizo unas pruebas muy elaboradas en todo), limpiamos nuestras cabezas de prejuicios y dijimos “Ohh, realmente no puedes ver la diferencia, es increíble” Así que técnicamente era fantástica.

“Una vez que puse mis manos sobre la cámara, encontré muy fácil adaptarme desde lo que estaba acostumbrado, aunque ya había tenido alguna experiencia en HD con a 900 versión Panavision. Había algunas cuestiones menores que los ayudantes estaban intentando controlar como la alimentación ya que creo que la cámara solo tenía 2 salidas de alimentación para usos varios. La otra eran las salidas de video y es que creo que solo tenía 2 salidas de video HD. Lo más importante era tener una buena señal en los monitores de manera que Bob pudiera chequear la iluminación y demás.”

“Cuando estás listo para plantear una toma con una cámara de cine tradicional o incluso con una Cinealta tienes una batería puesta de manera que puedes cogerla y empezar a encuadrar (en el caso del cine no te hace falta la batería para empezar a encuadrar por visor). Con la Genesis no tienes una batería ligera (on-board battery) todavía, de manera que con la cámara tiene que ir una batería grande de bloque para empezar a encuadrar y para una persona es casi imposible transportar ambas cosas en un momento necesario. De manera que tienes que esperar que traigan la batería hasta cámara para ver algo por el visor y empezar a preparar el plano. Los chicos de Panavision están al tanto de ello y es una de las cosas que tienen que tratar.

SR Recording

“Lo único que puedo mencionar sobre el SR es el tiempo de arranque, lleva unos 10 segundos que la máquina esté grabando (speed), lo cual es otra de las cosas en las que están tratando”

“Los objetivos Panavision son verdaderamente superiores y lo han sido durante mucho tiempo – dicen que el foco es más crítico en HD y en algunos aspectos lo es, pero cuanto más familiares te son las lentes, como trabajan y como responden, esto lo hace un poco más fácil.”



“Trabajando con una cámara de cine si tengo que hacer una panorámica normalmente cojo la cámara por el chasis con una de las manos y resulta muy estable, pero en este caso fui avisado un par de veces por el ayudante de no coger la cámara por el grabador porque no es suficientemente sólido todavía. Son ese tipo de pequeñas cosas a las que tienes que acostumbrarte un poco, no puedes cogerlo directamente por detrás (donde en realidad tiene un pequeño asa) porque se desprendería del cuerpo de cámara.”

“No rodamos nada cámara al hombro pero no veo que eso vaya a ser un problema. Creo que siendo un prototipo los temas sobre los que trabajar serían las necesidades de alimentación, puesta en grabación inmediata, más salidas de video y alimentación, y quizá un visor distinto (el que teníamos ocasionalmente se apagaba y teníamos que desconectarlo del frontal y volver a conectarlo para que volviera la imagen, lo cual no era tan malo excepto porque el conector estaba situado en un espacio pequeño y tenías que mover un par de cosas para acceder a él con los dedos). Panavision dijo que era un visor originalmente Accuscene, y creo que dijeron que Sony estaba fabricando para ellos un visor más compatible y fiable.”

“La carga de cinta me resultaba bastante familiar y obviamente hay más tiempo en una cinta que en un chasis de película, creo que empezamos cambiando cintas cada 40min. y más tarde cada 20 más o menos. Tan solo metíamos otra cinta, unos segundos de barras y listo. El resto de modo de trabajo es exactamente igual, tan solo teníamos que asegurarnos de que los monitores estuvieran tan cerca de la cámara como fuera posible; los llevábamos en un carro para moverlos por el set y eso es lo único que noté un poco diferente al método tradicional.”

"Normalmente el Director de Fotografía iría hasta la cámara y empezaría a encuadrar e iluminar la toma, en este caso particular teníamos que esperar por la batería de cámara para empezar. Mientras tanto, el resto estaban acercando los monitores y el resto del campamento cerca de la cámara. Es como un rodaje con película, solo que con monitores mayores, probablemente más monitores, y un poco más de volumen a mover."

"Creo que se necesitan un mínimo de 2 monitores en este caso, uno para el Director de Fotografía que está muy bien calibrado y quizá metido en una tienda oscura y donde solo tengan acceso unos pocos y no un grupo grande de gente"

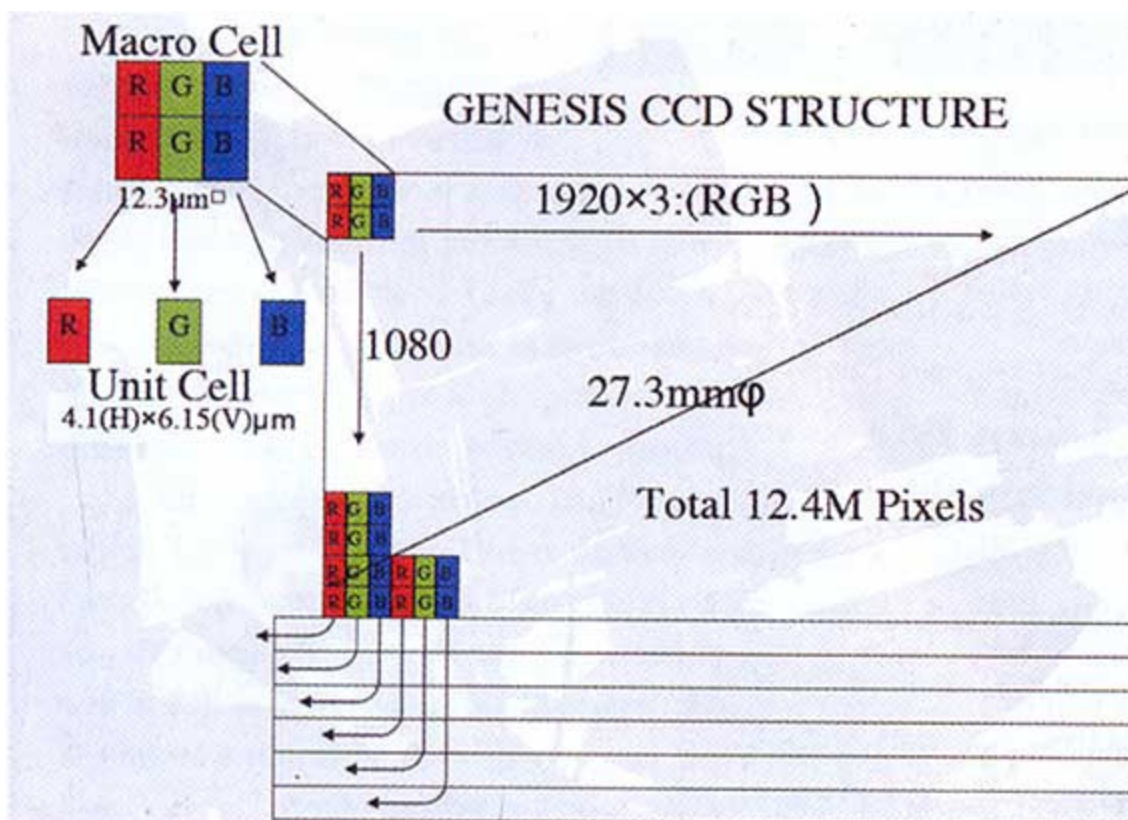
"Encuadrar no era muy diferente de lo acostumbrado pero noté que cuando mirabas por el visor y mientras paneas y te mueves se enfatiza un efecto estrobo en la imagen; si vas siguiendo a un personaje, no tiene ese mismo aspecto de inmediatez en el movimiento que te da un visor óptico. Creo que en Cinealta ves ese mismo efecto pero no tanto como en la Genesis, tienes que acostumbrarte a ello"

"Las lentes que usamos eran todas Panavision y mi cámara llevaba casi todo el rato el 11:1 y el 3:1"

"Hicimos algunas tomas para efectos pero ninguna con actores, es una cámara maravillosa para efectos ya que la resolución es asombrosa, yo estaba sorprendido de lo desarrollada que estaba ya la cámara. Puedo compararlo a cuando Final Cut Pro v1.0 salió al mercado ya que era un software de edición muy avanzado para su primera versión, así que si esto es la primera versión de la Genesis las posibilidades son ilimitadas. Si pueden sacar suficientes unidades para ser usadas en rodaje, y especialmente en película de efectos especiales que van a llevarse al dominio digital de todas formas entonces porqué no usar una herramienta maravillosa como es la Genesis que es muy parecida a una cámara de cine y tiene la resolución necesaria."

"En cuanto al volcado y postproducción, creo que ya tienen el software necesario y está disponible pero siguen trabajando en ello, es lo que me dijeron"

Especificaciones de Cámara



Un solo chip CCD formato Super 35mm. El sensor mide 27.3mm de diagonal.

Tiene montura Panavision de modo que se usan las lentes esféricas existentes de 35mm.

El grabador es un Sony SRW-1 con algunas modificaciones. Va integrado en el cuerpo de cámara con dos posiciones posibles que emulan las posiciones que tendría un chasis de 300m. en una cámara de cine.

El sensor de 12.4 megapixels fue aparentemente desarrollado por Sony. No parece haber sensor semejante en uso en otras cámaras. Los píxel en el CCD están ordenados en filas de Rojo, Verde y Azul. No hay Filtro Bayer (o Bayer Mask).

Los 12.4 millones de pixels están organizados en grupos RGB llamados Celdas Unidad (Unit Cell). Dos Celdas Unidad, una encima de la otra, forman una Macro Celda (Macro Cell).

Hay 1920 x 2160 Celdas Unidad formando 1920 x 1080 Macro Celdas.

No está claro si cada una de estas Celdas Unidad es procesada individualmente, o si son agrupadas y no hay sobre muestreo. Si son agrupadas después del escaneo del CCD podría darse el sobre muestreo con los consiguientes beneficios, como por ejemplo, reducir el diente de sierra de los bordes de la imagen o creando una imagen general más nítida.

La cámara tiene salidas HD-SDI Dual Link 4:4:4 así como una salida 4:2:2 para monitoreado.

Diseñada y fabricada por Sony en la misma factoría que hace las cámaras f 950.

Al igual que las nuevas cámaras Sony, una conversor AD de 14 bit será introducido en un futuro muy cercano.

Estructura de menús y controles remotos semejantes a los de la f 900 / f 950.

También hay un display integrado en el cuerpo de cámara con menús definibles por el usuario.

Velocidades disponibles actualmente: 23.98p y 29.97p; promete 50 fps en el futuro.

2 salidas para visor.

Sensibilidad a 400 ASA

Simulador de LUT (Look up Tables) para monitoreado.

Compensación color de las lentes (para mejorar el trabajo con pantallas de croma verdes).

Después del conversor AD, la señal es procesada con Gamma y Matriz definidas por el usuario. Luego es convertida a señal de 10 bit logarítmica para ser grabada.

Mike Brennan