

BITACORA FINAL
DISEÑO E ILUMINACIÓN DE ESTUDIO
JEAN CARLO CÁRDENAS CARRILLO
JUEVES 6: 15 P.M.
DOCENTE: HALSTON ANDREY GIRALDO

DIA UNO



En el primer día de clase, fuimos introducidos a uno de los estudios de televisión del Royal Media Group. Aquí observamos el lugar y el profesor nos pidió que observáramos las fuentes, las extensiones, las tomas.



También nos enseñaron las convenciones que usaríamos en los esquemas, que nos servirían para diferenciar una fuente fresnel de una def cool, los filtros, y el número de balastos de las fuentes. Al final nos dieron la lista de los insumos que deberíamos llevar durante el semestre. También conocimos el master fader, lo cual nos ayudaría a regular la cantidad de luz de las fuentes.

DÍA DOS



En el segundo día, trabajamos la iluminación con una fuente. Pero antes, se nos explicó las clases de luz: natural y artificial, seguido por los tipos: suave, dura, difusa, correctiva, directa, indirecta, filtrada y rebotada. El profesor nos mostró los componentes de una luz fresnel, recomendándonos que tuviéramos bastante cuidado con el cuarzo.



Aquí comenzamos a trabajar los diferentes tipos de luz con una fuente. El profesor invitó a cada uno para elaborar un estilo de iluminación diferente. Después de esto, el profesor nos habló de los filtros indicándonos que entre más grosor tenga, mayor cambio tendrá la temperatura de la luz. Después de esto el profesor nos enseñó cómo medir las posiciones de la fuente. La distancia de las fuentes se miden como las manecillas de un reloj, además de haber dos formas de medición, vertical y horizontal. La vertical se mide alrededor del personaje, la horizontal se mide rodeando la parte vertical de mi personaje.

DIA TRES



Aquí el tema de la clase fue la iluminación con dos fuentes, la primera siendo cruzada desde arriba, donde las fuentes se ponen detrás de mis personajes, específicamente en la parte superior del espacio. Este tipo de iluminación se usa en escenas como las de interrogatorios.



La segunda fue frontal cruzada, aquí es al revés, las fuentes se ponen delante de los personajes para crear menos sombra y detallar mejor la apariencia.



La última fue la Lineal, donde una fuente se ubica delante y otra fuente se ubica de atrás del espacio. Esto sirve para generar contraste entre mis dos o más personajes. Una recomendación: los personajes deben brillar por la parte interna.

DIA CUATRO



En el cuarto día, vimos El Giro de Cabeza. La meta: tener raccord o continuidad de iluminación en una escena grabada con dos o más cámaras.





Aquí empleamos dos fresneles: uno para la luz principal y el otro para el contra, para los rellenos usamos def cool. Aquí aprendimos varios datos importantes como: cuando empleamos def cool con filtros, la imagen carece de volumen, pero si retiramos los filtros, la imagen ya no estará plana. Aquí nos enseñaron la famosa Herradura que simplemente emplea las fuentes en un espacio de 180 grados. Generar raccord en dos cámaras o más es complejo, pero es posible si se logra un buen esquema y una buena calibración de las cámaras.

DIA SEIS



La semana después de nuestro primer parcial vimos Iluminación de Grupos. Aquí, aplicamos varios conceptos que veníamos viendo en el transcurso del semestre. Los tres tipos de Iluminación Grupal son: Común: donde la iluminación va dirigida a un grupo de personajes, Subdividida: donde los personajes son precisamente divididos en dos o más grupos, y las respectivas fuentes funcionan como el principal de un grupo y el relleno de otro. Y la última, Individual: donde cada personaje tiene su propia iluminación, esta es más aplicable a los conciertos.





DIA SIETE



En el séptimo día, aprendimos acerca de la iluminación por croma. Esta técnica es más común hoy en día, con el auge de los blockbusters y los efectos por computadora. El propósito del croma es ubicar al personaje frente a un fondo verde o azul, para añadir un fondo falso en post producción.



La clave de esto es ubicar al personaje mínimo 2 metros del fondo, si el fondo verde es una tela, la tela debe ser totalmente tensada, luego hay que crear dos esquemas de iluminación: uno para el fondo y el otro para el personaje.



Dos recomendaciones: el fondo debe tener los mismos valores de iluminación en todas sus áreas, ya que debe ser un espacio plano donde el personaje pueda moverse sin dañar el fondo. La segunda recomendación es: ni la luz ni la sombra del personaje pueden afectar el fondo, por eso se debe evitar las filtraciones de luz y sombra.

DIA OCHO



En la última clase antes del parcial y nuestra penúltima visita al estudio, vimos iluminación de áreas, aplicable tanto en el cine como en la televisión. Digamos que tenemos un espacio y este espacio está compuesto por sets, cada set necesita su propio esquema de iluminación, pero lo importante es mantener la continuidad entre sets y dejar clara la intención del programa o película que se va a grabar. Un dato muy importante, hay que fijarse en el espacio que se va a usar antes de realizar los

esquemas porque de ahí dependen muchos factores como temperatura de color, ambientación, la medición de las fuentes, etc. Otra cosa importante que complementamos fue el ratio de contraste que es otro factor que se debe tener en cuenta a la hora de realizar nuestra iluminación, si lo queremos estático o dinámico.



CONCLUSIONES

Iluminar en estudio es un tema complejo, requiere de mucha preparación, conocimiento y paciencia. Esto no se aprende de la noche a la mañana y la mejor manera de mejorar (valga la redundancia), es practicando. De esta manera se pueden emplear todos estos conocimientos que llevamos aprendiendo por meses. Es complejo, pero a la vez es divertido, porque esto no tiene un código específico como la producción, hay reglas, sí, pero esas reglas contribuyen a crear cosas bien interesantes que logran un mejor estilo visual para nuestra película.

Por último quiero decir que esto es manejar la luz es muy importante, después de todo este proceso, podemos llegar a comprender mejor la procedencia de la luz y cómo manejarla. Fue un proceso divertido, donde aprendí mucho y espero poder continuar con este proceso.

Jean Cárdenas.