

Hola.

En este documento te compartimos algunos recursos que tienen relación con la sesión realizada por Colectivo Zoológico en conjunto con ARDE.

Son recursos bastante sencillos pero pensamos que pueden ser muy útiles.

Los ordenaremos según los pasos que están involucrados en el circuito que describimos.

1. Emitir luz.

Es importante recordar que el *input* con el que todo comienza en el circuito, es la luz. En términos físicos concretos, no vemos los cuerpos, sino la luz que rebota en ellos. Por eso tenemos que darle a la iluminación la importancia que se merece. La recomendación es experimentar desde el comienzo con algún aparato que te permita tener control de la luz. Así verás cómo reacciona tu cámara y las verdaderas posibilidades que tendrás a disposición.

Como decíamos, ojalá puedas prestar atención a la iluminación desde los primeros ensayos. Considera que estará cumpliendo una función doble de manera simultánea: iluminar al cuerpo para la cámara y para el ojo de las y los espectadores. Alcanzar ese equilibrio lleva tiempo.

La práctica demuestra que para la cámara, aún más que para el ojo humano, será muy importante considerar iluminación para los objetos de fondo. Es decir no sólo al cuerpo que se grabará, sino también al ambiente donde estará situado.

Lo ideal será trabajar con instrumentos con óptica: elipsoidales. También son de mucha utilidad las paletas led para fotografía, que tienen su propio control de intensidad y temperatura de luz. A esto hay que agregar una fuente de luz en la propia cámara.

Te dejamos a continuación un enlace a un estudio introductorio de iluminación cinematográfica que es muy útil. Está en inglés, pero seguro se entenderá. Si te quieres quedar navegando por el blog, que se llama studiobinder, podrás estar mucho tiempo. Hay muchísimos recursos ahí.

<https://www.studiobinder.com/blog/film-lighting-techniques/>

2. Rebotar la luz

En este ámbito no hay reglas. Con la luz adecuada, podemos grabar cualquier cosa.

Particularmente atractivos nos resultan las texturas de los materiales; las posibilidades de jugar con las escalas (grabar algo muy pequeño y proyectarlo muy grande, por ejemplo); y el comportamiento en la cámara de fluidos o cuerpos en movimiento (agua, tinta, pintura, fuego, plumas cayendo, etc...). Es posible "extrañar" los objetos al forzar la perspectiva desde donde son grabados, o la distancia con que se los captura. Entre los referentes que te dejamos, hay buenos ejemplos de ello.

3. Capturar la luz.

Necesitaremos un aparato. La cámara de nuestro teléfono, una handycam doméstica, una reflex digital, o una cámara de video de gama superior. Es prácticamente infinito. Cada aparato generará un tipo de imagen particular. Las decisiones estarán guiadas por las premisas estéticas de la puesta en escena y las circunstancias de producción del proyecto (presupuesto).

Pero sea lo que sea que tengamos disponible, tendremos que tener en cuenta siempre:

¿En qué resolución graba ese aparato? Acá hay un enlace a un artículo que apunta a cámaras de vigilancia. Es muy claro y aplica para todo.

http://www.rnds.com.ar/articulos/059/cap_06.pdf

¿Cómo podemos sacar la señal de ese aparato?

Con esto nos referimos tanto al tipo de señal, como a la solidez de los puertos, en el caso que la señal sea transmitida de manera alámbrica.

¿Qué parámetros puedo modificar manualmente en ese aparato?

Nos referimos a aspectos fotográficos: diafragma, zoom, temperaturas, color, etc.

¿Qué otros accesorios puedo acoplar al aparato?

trípodes, transmisores de señal, luces, control remoto, etc

4. Convertir la información

Sabiendo en qué formato traes tu señal, deberemos buscar una capturadora afín. La recomendación más práctica para saber qué existe y cuánto puede costar, es visitar ByH:

<https://www.bhphotovideo.com/>.

Háganse una cuenta y vayan dejando guardadas sus búsquedas. Tendrán un panorama de lo que existe en el mercado y el costo, en las distintas gamas. Realmente se puede aprender buceando en el catálogo. Es una página de Estados Unidos, ya, pero les dará el panorama de lo disponible.

Pueden buscar también en el catálogo de los amigos de David and Joseph.

<https://davidandjoseph.cl/>

5. Procesar la información

Qué computador usarás para procesar la información? Prueba con lo que tengas a mano. Probar significa instalar el sistema y tenerlo trabajando un buen tiempo. Así comprobarás si el equipo es capaz de soportar lo que se le pide y mantenerse estable durante todo el espectáculo.

Por supuesto la tarjeta de video que tenga será un factor importante, pero antes que ponernos a leer sobre especificaciones técnicas agotadoras, monta el sistema y ensaya.

En cuanto al software a utilizar es un ítem que depende mucho del presupuesto. O de encontrar algo por ahí... no digo más.

<https://www.artistapirata.com/resolume-arena-6-1-2-vjs-mac-y-windows/>

6. Proyectar

Sobre los proyectores tendremos que prestar atención especial a:

- luminosidad del proyector (lúmenes): cantidad de brillo de su imagen.

• resolución: cantidad de píxeles a lo ancho y alto de la imagen. La llamada calidad de la imagen. Los proyectores se construyen considerando una resolución nativa. En algunos podemos modificarla desde el menú. También tiene incidencia en la proporción de la imagen.

¿Qué ancho tiene tu pantalla? ¿Qué alto tiene tu pantalla? ¿Qué resolución tenía tu cámara? Todo esto está relacionado.

<https://todoproyectores.com/glosario/resolucion-proyector/#:~:text=Existen%20muchas%20resoluciones%20diferentes%3B%20alguna,s,o%20la%20de%20los%20proyectors>

• Óptica (tipo de lente). Los proyectores están diseñados para trabajar a una distancia x de la superficie de proyección. ¿A qué distancia estará el proyector de tu pantalla?

Esto determinará qué lente nos servirá. Los proyectores de gama alta tienen lentes intercambiables, mientras que los más domésticos no. Pero tienen generalmente zoom.

Todo sobre proyectores, distancias, ópticas, cualquier modelo de cualquier marca (fichas técnicas incluso de proyectores descontinuados), y lo más importante, un simulador de distancia donde podrás averiguar a qué distancia tendrás que colocar tu proyector, ingresando marca y modelo, en:

projectorcentral. Herramienta fundamental. Acá el enlace.

<https://www.projectorcentral.com/>

7. pantallas y superficies de proyección

En este ámbito también la norma es la prueba práctica. Se puede proyectar contra todo. Los resultados variarán, obvio. Si hablamos de pantallas estándar, tenemos que conocer el catálogo de Rosco latinoamérica:

<https://la.rosco.com/es/node/199>

Una primera gran definición es si proyectarás desde el frente de tu pantalla, (proyección frontal), o desde atrás (retroproyección), con lo que se definirá su material.

También es útil visitar los recursos y el catálogo de Peroni, líder mundial en escenotecnia.

Peroni

https://www.peroni.com/lang_ES/index.php?langchange=es

Referentes

Es Devlin

<https://esdevlin.com/>

Ivo Van Hove y Jan Versweyveld

<https://tga.nl/en> (link al teatro que dirige)

Lola Arias

<https://lolaarias.com/es>

Thomas Ostermeier <https://www.schaubuehne.de/en/people/thomas-ostermeier.html> (link a su bio en el teatro que dirige: Schaubüne)

Agrupación Señor serrano

<https://www.srserrano.com/es/>

Collectif MXM

<http://www.collectifmxm.com/>