

Un rabón con corazón.

Una película en Full Frame y HDR (high dynamic range)

Por Adriana Bernal ADFC

Un rabón con corazón es una comedia romántica dirigida por Juan Carlos Vásquez y producida por Dago producciones. La fotografía es de Alfonso Parra AEC, ADFC y con él charlaremos a continuación acerca de este trabajo.

Adriana Bernal: Este es tu primer largometraje en Colombia ¿cómo llegas a este proyecto?

Alfonso Parra: Efectivamente es mi primer largometraje aquí, en Colombia. Hasta este, todo lo que he rodado han sido documentales y series para los canales y distintas OTTs, precisamente en una de esas series La Reina de Indias trabajé con el director, Juan Carlos Vásquez que fue quien me llamó para hacer la película.



Alfonso Parra AEC, ADFC. Director de fotografía

AB: Tu trabajo en España era eminentemente cinematográfico, pero desde que llegaste a Colombia, hace ya 9 años, has hecho fundamentalmente series, ¿cómo te has enfrentado a esta película? ¿tuviste un acercamiento distinto?

AP: Digamos que desde el punto de vista del concepto de la fotografía y cómo este lo desarrollo no hay mucha diferencia, si la hay desde el punto de vista de la ejecución y de amoldar ese concepto a las distintas formas de trabajo en ambos ámbitos, por ejemplo el uso básicamente de una sola cámara en el largometraje frente al uso de al menos dos en las series o trabajar con distintas unidades en estas frente a un solo equipo en el rodaje la película, además de los tiempos de rodaje, la cantidad de planos que hacemos son distintos en un ámbito que en otro, y claro, eso lleva también implícito cierto cambio en la narración, posiciones de cámara, encuadres o la misma iluminación.

AB: Háblanos entonces del concepto fotográfico de la película ¿Cuál fue tu punto de partida estético después de leer el guión?

AP: Esta película es una comedia romántica, donde el amor sirve para hacer al protagonista más humano y solidario con sus vecinos y a la protagonista para salirse de un mundo mafioso que la tiene atrapada. El amor será una lección no solo para los protagonistas sino también para los vecinos superando sus comportamientos mezquinos en muchos casos. No sé si se puede seguir hablando de géneros estrictamente en la películas por la fotografía, quizás sí por la temática o la historia, pero no tanto por la foto, ya que podemos encontrar en una misma cinta diferentes tipos de atmósferas. Pero hagamos caso omiso de ello y digamos que, por ser una comedia, el contraste es moderado, con una imagen luminosa, y sobre todo llena de color, de mucho color.

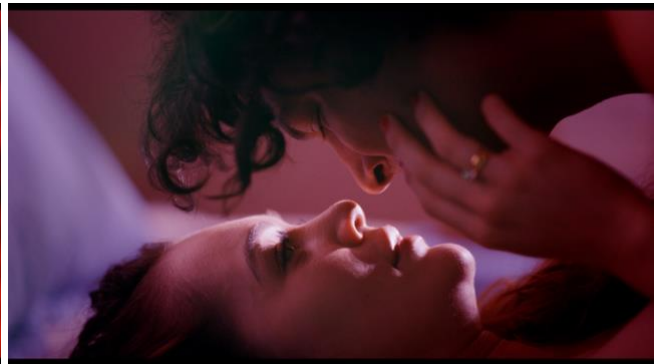
AB: ¿ Color en la iluminación, color en el arte, o ambos?

AP: Queríamos tanto dirección como el departamento de arte construir un discurso con el color estableciendo triadas de tonos en relación tanto al vestuario como a los espacios y las mismas fuentes de iluminación, para ello trabajé de la mano con Hernán García, el director de arte, para en cada plano combinar el vestuario entre los distintos personajes con los colores de los fondos y creo que eso le ha dado a la imagen una vitalidad muy apropiada a la narración y sobre todo, alegría, para esto tiempos de pandemia que todo se esta volviendo gris.



AB: ¿Háblame del color en la iluminación?

AP: Utilicé mucho Skypanel y también tubos Asteras, especialmente en la parte del club nocturno, procuraba usar colores complementarios o triadas de color poniendo en relación el fondo con el vestuario y las propias luces de espectáculo. En otras ocasiones utilicé un solo color que inundara la escena, eligiendo el mismo por las implicaciones emocionales que tiene, por ejemplo:

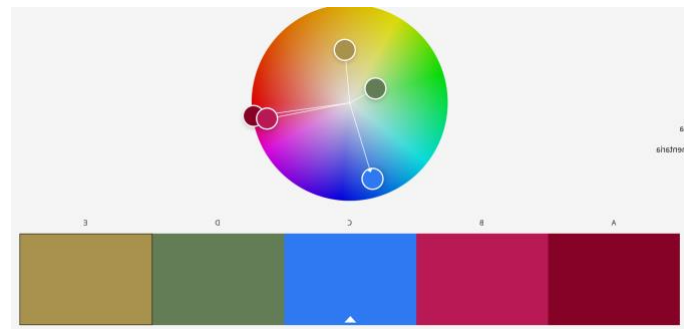
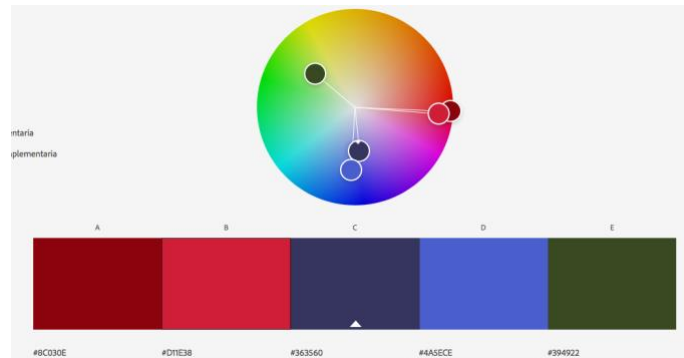


en el fotograma de la izquierda es la primera vez que nuestros protagonistas se acuestan juntos y decidí usar esa entonación amarillo/verdoso que es un color muy energético que lleva asociado la alegría, pero también al mezclarse el amarillo con el verde cierta inestabilidad emocional, que se vincula a los temores de ambos protagonistas en esta primera vez. En el fotograma de la derecha está la secuencia que precede al drama, por eso me fui hacia los rojos contaminados de violetas, yéndome un tanto hacia el morado que es también un color de bastante energía y que se relaciona con la sabiduría y cierta sensación de final, en este sentido, ella sabe algo que el desconoce y ese conocimiento llevará la película por otros derroteros distintos.

AB: ¿Cuáles fueron tus referentes cinematográficos?

AP: algunas películas de Pedro Almodóvar, *Mujeres al borde de un ataque de nervios* o *Tacones lejanos*, y también Austin Power o algunas otras fotografiadas por José Luis Alcaine, como *Salir del ropero* y el tratamiento del color en las series *Ratched* o *Emily in Paris*.





Para mí estas referencias no son tanto para copiarlas como para crear en mí un estado de sensaciones que me permita estar más receptivo a las combinaciones del color.

AB: ¿Cuál era la importancia específica que el color tenía en este proyecto?

AP: El color tiene muchas caras distintas, la emocional, la psicológica, la cultural o la simbólica y todo ello en combinación permanente en el mundo que nos rodea. Me gusta mucho trabajar el color, buscarle todos esos matices para que impacten en el espectador y creen las emociones visuales acorde con la narración. Es por esto que quería que la película tuviera contraste en el color dando una imagen que estimulara al espectador, una relación entre los azules y los rojos, entre el miedo y la pasión, y también que la película fuera una alegría para la vista.

AB: ¿y cómo trabajaste en cámara para obtener esos colores en la fotografía?

AP: Pues lo primero en la elección de la cámara, que como sabes he utilizado una Venice, rodando con X-OCN XT 16 bit lineales. Si algo ha demostrado Venice en estos años es la plasticidad con que maneja el color, que acaba teniendo un carácter pictórico que me gusta mucho y creo iba muy bien para esta película. En el set trabajamos viendo la imagen con la curva Slog3 y el color en S-Gamut3.cine interpretándolo para un monitor HDR 400 nits a través de la estación del DIT. El trabajo en posproducción se hizo sobre ACES cct AP1 conservando así toda la información capturada por el sensor en el rodaje.

AB: ¿X-OCN XT en lugar del RAW?

AP: X-OCN, utiliza un algoritmo de compresión muy eficaz que permite básicamente reducir el tamaño de los archivos sin merma de la calidad de imagen, es decir, no hay pérdida alguna en la gama tonal. El color que diseñamos para la película no se podía desarrollar en su totalidad si no se graba en un formato que sea capaz de contener toda la información que proviene del sensor. Para tener toda esa información necesitas un número de bits elevado, tanto el X-OCN como el RAW trabajan a 16 bit lineales, quiere esto decir que la distribución de los valores de brillo creados por el sensor es grabada en las tarjetas con una codificación de 16 bits, que suponen 65536 valores de brillo que se pueden representar, fíjate la diferencia con trabajar a 10 bits, que son 1024 valores de brillo. Esto significa que en la imagen tienes

una gran cantidad de valores de grises, en cada canal RGB. Que la grabación sea lineal significa que los valores de brillo responden a una progresión proporcional entre los valores de entrada y los de salida, que así es como ve el sensor. Esa distribución lineal se modifica, normalmente en valores logarítmicos o se trabaja directamente sobre ellos, dependiendo el flujo de trabajo. Trabajar, por ejemplo, en el formato X-OCN ST supone un ahorro del 30% en el tamaño del archivo y del 60% si utilizar el LT. El XT que es el que he utilizado pesa algo menos que el RAW. Cuando ruedo para plataformas suelo utilizar el ST, mientras que para la pantalla grande prefiero el XT.

AB: Sé que la película fue rodada en Full Frame. A parte de tener una mejora en la resolución, ¿cómo influye en el color el hecho de haber rodado en FF?

AP: Hemos efectivamente rodado en resolución FF, 5.7 K (6054 x 3272) con el formato 1.85:1. Rodar en FF significa mayor información y eso hace que las texturas sean más naturales, más orgánicas. Cuanto más número de píxeles tiene tu imagen, menos *digital* parece esta. Esto es muy importante en varios aspectos, uno en los tonos de piel, donde estos aparecen con muchos más matices que si ruedas con menor resolución, dos se puede percibir mucho mejor los pequeños detalles, las texturas del vestuario y paredes o los detalles más finos de los términos más alejados y por último y esto es muy importante para el color, tener más información por cada canal de color significa más matices del mismo. Además, tienes que sumarle la mejora en la relación señal/ruido, ya que el sensor al ser más grande permite tener fotositos mayores y por lo tanto hacer el sensor más sensible con una menor generación de ruido aumentando el rango dinámico.



AB: Pero la resolución final de tu imagen, de tu máster no es 5.7K sino 4k o 2K, ¿Pensaste en algún momento rodarlo directamente en 4K?

AP: Esa pregunta me la hice cuando pasamos a trabajar de HD a 4K. Lo que hice entonces fue rodar con distintas cámaras y el mismo lente tanto en el formato HD como en 4K las cartas de resolución. En posproducción pasamos el 4K a HD y medimos las cartas para obtener curvas MTF, lo que pudimos observar es que el 4K pasado a HD mostraba una mejor curva MTF que lo grabado directamente en HD, mejor curva MTF quiere decir que el área cubierta por la misma era mayor, por lo tanto, más textura y mejora en los detalles más finos. Por eso, en la actualidad ruedo con la imagen mayor posible, mejor en 8K que en 6K, aunque luego mi máster termine en una resolución menor. Eso sin contar con los procesos de posproducción donde tener mucha mayor información permite modificar más en profundidad el material sin perjuicio de la calidad.

AB: ¿Qué lentes usaste y qué resultado buscabas obtener en términos de resolución con esa escogencia?

AP: Utilicé las lentes Sigma Cine Lenses 1.5, que como sabes me gustan mucho, son lentes que aúnan cierta suavidad sin perder nitidez ni resolución, que resuelven perfectamente el 5.7K de la cámara y que además tienen 1.5 de diafragma, por si hace falta. Además, usamos el zoom Premista 28-100, que nos gustó mucho, por su definición, textura y bokeh. Claro que todas las lentes son Full Frame, es decir pueden cubrir la diagonal de sensor de la cámara de 36 x 24mm (43.27mm), frente al S35 de 24.89 x 18.66 (4 perforaciones 31.10mm). No puedes trabajar con lentes S35 en Full frame porque te aparecería viñetado en los bordes con las lentes normales y más angulares.

AB: ¿Cuál era tu interés narrativo y el de Juan Carlos Vásquez respecto del manejo de la profundidad de campo en la película?

AP: Hemos usado mucho el 50 mm y con diafragmas entre 2.8 y 4 normalmente, contando con la sensibilidad dual ISO de la cámara a 2.500, eso permite que los fondos estén desenfocados, pero sin desaparecer, resaltando a los personajes y sus rostros principalmente. Esto para los interiores, en los exteriores he querido tener bastante profundidad, por lo que he trabajado habitualmente con valores de diafragma alrededor del 8. Por supuesto en otras ocasiones hemos usado lentes más teles para desenfocar más el fondo y aislar al personaje como es el caso de esta secuencia que te muestro donde hemos tenido que poner un ND elevado. En cualquier caso, hemos creado si quieres una imagen de cierta “normalidad”.



Fotograma de la película “Un Rabón con corazón”. Sony Venice 6054x3272 X-OCN XT 24p 180° EI500, 5.500°K Zoom Premista 28-100 mm Focal 100 mm T2.9 ND 1.8

AB: ¿Podrías explicar a nuestros lectores cómo influye el formato FF en la profundidad de campo?

AP: En realidad, la profundidad de campo no depende del tamaño del sensor, si se compara una imagen de S35 con una de FF utilizando la mismas lente al mismo diafragma y el mismo círculo de confusión con el mismo punto de enfoque tienen el mismo bokeh y profundidad de campo, eso sí, tendrás más imagen abarcada en FF que en S35mm. En realidad, lo que sucede es que para mantener el mismo tamaño de cuadro en FF respecto del S35 necesitamos acercarnos a la cámara, es decir moverla y con ello el punto de enfoque y eso es lo que modifica la profundidad de campo. La profundidad de campo depende de la distancia focal (f), el valor del diafragma (N), la distancia de enfoque (u) y el círculo de confusión (c) elegido, según esta ecuación:

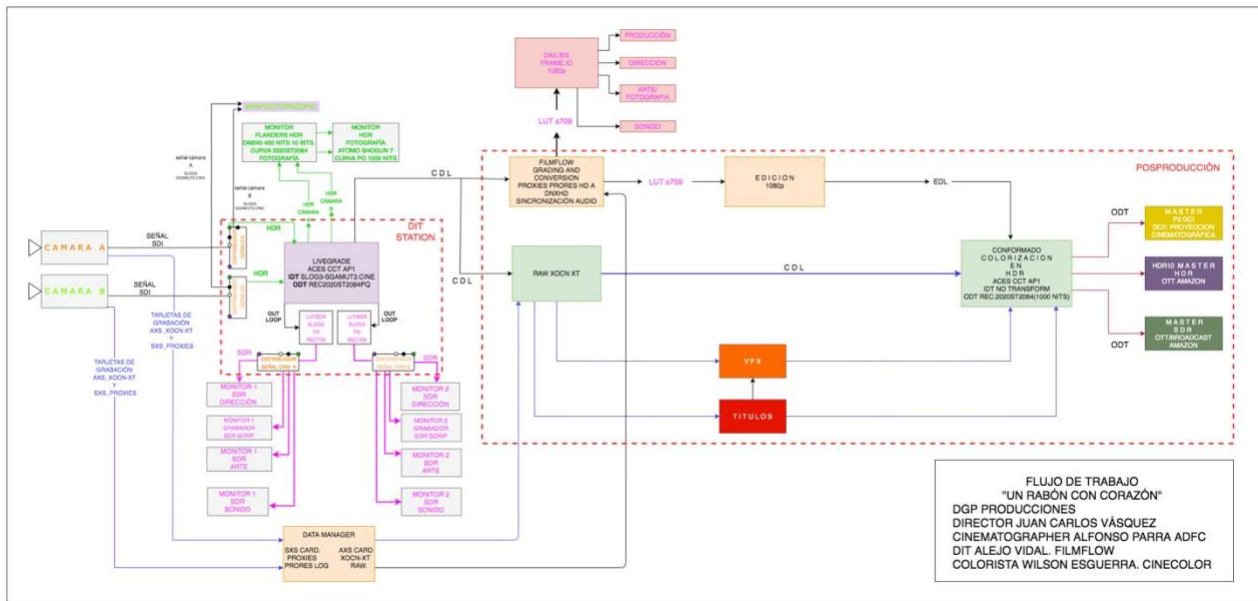
$$PdC = \frac{2 u^2 N c}{f^2}$$

Si variamos la distancia de enfoque entonces se modifica la profundidad de campo, como sabemos la profundidad de campo es mayor cuanto mayor es la distancia de enfoque. No hay que asustarse con las fórmulas, nuestras aplicaciones en el teléfono hacen estos cálculos con solo introducir los datos. En la práctica y por todo esto, efectivamente la profundidad de campo en FF se ve reducida y con ello a igual diafragma y tamaño de cuadro tendremos menor profundidad de campo en FF, lo cual siempre es un reto

para el foquista, aunque en este caso contaba con Julián Vergara que lo manejó sin problemas. Es pues, una herramienta más a considerar desde el punto de vista narrativo, teniendo en cuenta qué tipo de nitidez necesitas en la imagen, poniendo en relación los primeros términos con los fondos.

AB: Sé que te implicas mucho en el diseño del flujo de trabajo, conjuntamente con el equipo de posproducción de la imagen. Háblame del flujo de trabajo que estableciste, incluida la colorización en HDR.

AP: Efectivamente, hemos creado un flujo de trabajo que te muestro a continuación



En el flujo hay dos cámaras, que hemos usado eventualmente, aunque la mayor parte de la película se ha hecho con una sola. De aquí lo más reseñable es la parte que compete a la colorización que se ha realizado en monitores HDR.

AB: Siendo ésta una película para salas de cine ¿por qué no trabajaste directamente con la colorimetría de cine P3?

AP: Realmente cuando diseñamos el flujo sabíamos que la película no solo iba para pantallas en sala sino también para Amazon, por lo que había que disponer de tres máster distintos, uno en HDR, otro en SD y otro para pantallas en DCP. Por ello, decidimos colorizar en un monitor HDR a 1000 nits con la curva PQ y luego mediante Dolby visión hacer las transferencias a los otros másters. La colorización en HDR se hizo como te digo en PQ y espacio de color 2020, luego esto se transformó con los ajuste necesarios a P3 para cines y a 709 para los televisores convencionales.

AB: ¿Hiciste pruebas de todo ello antes de rodar?

AP: Si, claro, hacer pruebas es muy importante. Vimos las pruebas tanto en el monitor HDR, como en STD y en la pantalla de proyección de CineColor con mi colorista Wilson Esguerra. Cuando las vi, me gustaron mucho los resultados y pudimos hacer después todo el proyecto sin ningún contratiempo.

AB: ¿Qué diferencias viste al corregir color en HDR respecto de la forma más habitual?

AP: Utilizar un monitor HDR significa ver más y mejor lo que tu imagen contiene, ves más detalle en las altas luces, más profundidad de color, es decir, más tonos de color y las diferencias más sutiles entre ellos y también más detalle en las sombras.

AB: En las sombras efectivamente ves más detalle, pero también más ruido, si hubiera, y con el ISO que usaste era posible tener ruido.

AP: Efectivamente si la imagen tiene ruido en las sombras o en los negros este se ve más, y ha sido una de mis curiosidades al estudiar la visualización en monitores HDR, porque me preguntaba si debía subir el nivel base de ruido de la cámara con la iluminación, creando unas penumbras acaso más luminosas que a lo que estoy acostumbrado, para luego ajustarlas en su sitio en colorización minimizando el posible ruido, pero lo cierto es que después de haber hecho pruebas no he variado sustancialmente mi forma de crear las penumbras, que no consiste en poner luz en algunas zonas y dejar los negros a su aire, sino en poner la cantidad adecuada de luz para que los negros aparezcan limpios, algo que ya hice, por ejemplo, hace años cuando apareció la RED. En este tema del ruido ayuda mucho tener cámaras FF que mejoran considerablemente la relación señal/ruido, de hecho, estoy preparando un artículo que analiza el ruido en la Venice, que espero terminar pronto.

AB: ¿Entonces no has tenido ninguna consideración especial a la hora de iluminar, respecto de la posproducción en HDR?

AP: Bueno un poco más de cuidado con las especulares, que hemos controlado con mateador, que la verdad hemos utilizado mucho, y con las luces practicables del set que estaban todas a regulación; para el resto sigo la máxima como sabes, de una buena exposición, donde todas las relaciones de contraste de la imagen estén contenidas en el rango dinámico de la cámara. Si esto es así, no tienes ningún problema a la hora de colorear en HDR.

AB: Me decías anteriormente que la fotografía era luminosa, de moderado contraste, puedes explicarnos algo más de cómo la has llevado a cabo.

AP: Efectivamente yo quería que la imagen fuera luminosa, no tanto brillante, hago esta distinción que me parece importante; para mí, una imagen brillante está relacionada con un elevado contraste, donde los Key lights están muy cerca de los valores máximos y los negros se oscurecen bastante, sin embargo una imagen luminosa se construye considerando la totalidad del plano donde la luz parece emanar de los espacios y personajes mismos, donde no se localiza fácilmente la fuente de luz y la relación de contraste es moderada, los negros y los blancos en sí mismos parecen luz. Para



Piero de la Francesca



Vermeer

llegar a ello utilizo luz difusa muy controlada. Esto no quiere decir que las imágenes aparezcan planas. Digamos que me situaría en un intermedio entre Piero de la Francesca y Vermeer, es decir entre la luz que casi no tiene dirección, que pareciera no emanar sino de los propios personajes y la luz más localizada y dirigida. La luz difusa es la que proviene de fuentes como los KinoFlo, los Astera, los SkyPanel, que por cierto el 360 me fue muy útil en los exteriores para las caras de los actores, lo ponía

constantemente, a veces también filtrado con bastidores de difusión y mucho corte con banderas y telas negras.

AB: ¿nos puedes mostrar algún ejemplo en concreto?

AP: En esta secuencia los dos protagonistas van a visitar al padre de él en su casa de campo, puse entradas de luz por las ventanas con aparatos HMI filtrados con Opal y White difusión y algunos incluso iban rebotados contra ikopores blancos filtrando la luz de nuevo.



La luz sobre los rostros es muy suave y como ves con poco contraste, la profundidad espacial la creamos con el espacio mismo a través del encuadre y el color.

AB: Los apartamentos del edificio donde viven los protagonistas se recrearon en estudio ¿cómo aplicaste ese tipo de iluminación allí?

AP: En los decorados intento recrear la luz natural que he manejado en los ambientes naturales y utilizo básicamente la misma técnica. En este plano, puedes ver como la luz sigue siendo suave, simulando la luz que entra por la ventana, aunque en este caso para levantar un poco el nivel utilizaba también una carpetlight pegada al techo, filtrada y con su huevera además de un faldón en el perímetro de la misma para sombrear las paredes.

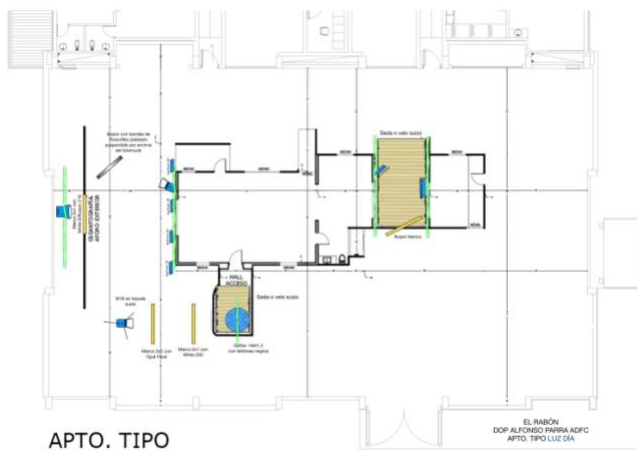


Equipo de cámara

En el diagrama puedes ver la luz base que utilicé para la luz día, en algunos casos ponía Skypanel de 60 rebotados contra blancos y filtrado en el interior para reforzar o dirigir la luz que entraba por las ventanas y también Kinoflos en los techos rebotados contra blancos y recortados que podía encender de forma independiente.

Todo ello con la intención de crear esa imagen luminosa.





AB: ¿ y las noches?

AP: Las noches de estudio quise que tuvieran cierta entonación como de cuento, por eso coloreé mucho las atmósferas, por ejemplo, algunas noches eran muy azuladas, creadas con Skypanel con doble Full CTB estando la cámara a 3.200°K. Aquí te muestro algunos ejemplos de los interiores.

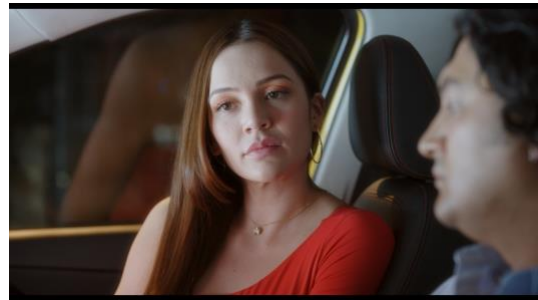


En este exterior creé un gran contraluz con un Skypanel 360 y doble Full CTB y manchas de luz más cálida como si fueran farolas con tungsteno filtrado con ¼ de CTO



AB: Sé que siempre das mucha importancia a los tonos de piel. ¿Cómo cuidaste los tonos de piel, usando tanto color?

AP: Hicimos muchas pruebas para los tonos de piel y sobre todo como se iban a ver en HDR, lo cierto es que la alta resolución con la que filmamos ayudó mucho a que los tonos parecieran naturales, a pesar de modificar enormemente la colorimetría, algo que se puede hacer cómodamente con la Venice y sus 16 bit lineales. En estos fotogramas puedes ver los rostros con los colores intensos.



Tonos de piel con luz suave



AB: ¿Háblanos de cómo trabajaste los exteriores noche? ¿Cómo iluminaste la última escena, en el parque?

AP: Creamos una luz de contra con un 12K rebotado contra un chekerboard y subido en una Yeni a unos 12 mts de altura, pusimos unas farolas con bombillas de 100 watt conectadas a regulación de tal forma que estas se iban apagando a medida que avanzaban los protagonistas. Colocamos también dos rellenos con 4 kw HMI. Tengo que decir que todo ello gracias al excelente trabajo de mi gaffer Pacho Garay y su equipo que hicieron un gran trabajo en toda la película.



El equipo de iluminación



AB: ¿En cuanto a los encuadres y la composición?

AP: Normalmente yo opero la cámara en las películas, pero en este caso a petición del director trabajé con un segundo excelente Jhon Mario Márquez, con el que me entendí muy bien e hizo un gran trabajo. También tengo que decir que Juan Carlos Vásquez preparó un guión técnico muy detallado con lo que el trabajo del día a día era mas sencillo de ejecutar, sabíamos qué planos íbamos a hacer y cómo se iba a contar cada escena, lo demás era encuadrar bien, mantener los centros de atención de cada plano al estilo más clásico. Aquí lo que mandaba era dejar que fluyera de forma sencilla la interpretación de los actores, soporte auténtico de la comedia.

AB: Si volvemos al FF y el HDR, ¿crees que se establecerán como un estándar? Te lo pregunto porque en la actualidad todavía la inmensa mayoría de las producciones siguen trabajando en S35 y monitores STD.

AP: Sinceramente creo que sí. Para que algo se convierta en un estándar de trabajo se deben dar varias circunstancias, la primera es la diferencia de calidad de imagen de lo nuevo respecto de lo anterior, algo que se da sin duda entre el FF y el S35 o entre los monitores STD y los HDR, la segunda es que se deben dar unas circunstancias económicas y sociales suficientes para que el nuevo formato se pueda desarrollar, en este momento no está claro esto considerando la crisis económica que se deriva de los años de pandemia, una



tercera es que los fabricantes tienen que crear el ambiente necesario para la implementación de la nueva tecnología, en este sentido creo que el uso por ejemplo de los monitores HDR se implementará no tanto por el entorno profesional sino por los consumidores de televisores con esas características, los fabricantes necesitan vender productos “novedosos” y en la medida que lo hagan aumentará la demanda de los mismos, pero no solo los fabricantes, las plataformas también tienen que vender sus productos y hacerlo compitiendo entre sí, así que utilizan la nueva tecnología como una forma de seducir a los consumidores con sus contenidos y por último la tecnología se implementará en la medida que bajen los costos de producción de los mismos, algo que ya está pasando por el ejemplo con los monitores HDR profesionales, que cuestan mucho menos ahora que hace un par de años.

AB: Entonces ¿tu contemplas tus proyectos ya en FF y HDR?

AP: En la medida de lo posible así es. Yo prefiero rodar en FF y corregir en HDR para obtener la mejor imagen posible con la última tecnología disponible. Eso no quiere decir que todavía no haga proyectos en formatos anteriores, que tienen, por supuesto, que quedar igual de bien. Porque en el fondo la tecnología y el arte de la fotografía están tan íntimamente unidas que son lo mismo, la tecnología de Venice me ha permitido rodar a 5000 ISO creando una textura bien interesante mezclada esta con los Skypanel con su capacidad de modificar el color, y así, por ejemplo, he podido hacer noches de un azul zafiro intenso con una textura muy apropiada.

AB: Rodaste varias escenas en cámara car ¿cómo fueron esos montajes?

AP: Efectivamente, el personaje principal, nuestro rabón, es conductor de taxi, así que hemos tenido muchas secuencias que transcurren en el carro en movimiento. Como siempre se dan muchas discusiones acerca de cómo rodarlo, si con el coche en movimiento sobre plataforma, sobre Tow Dolly, si en croma con el carro en estudio, si en virtual (unreal) o que los actores conduzcan y la cámara en car grip, en fin, que al final entran muchas consideraciones para elegir alguno de ellos, entre ellas el presupuesto y el tiempo. En nuestro caso



utilizamos el Tow Dolly y pusimos la cámara con la extensión Rialto en una cabeza estabilizada. Cubrimos el cristal para evitar los reflejos y luego iluminaba con dos Skypanel de 30 en ángulo respecto de los actores, estos Skypanel iban a batería. En realidad, nada fuera de lo habitual.



AB: no se si quisieras comentar algo más sobre tu trabajo en la película...

AP: no, gracias por tu interés.

AB: gracias a ti por tu tiempo.

Los fotogramas de la película “ Un rabón con corazón” son cortesía de Dago Producciones (DGP)