

PROGRAMA

• Propuesta de la Cátedra

La cátedra propone el estudio de los elementos tecnológicos aplicados correspondientes a las áreas de iluminación y cámara de la producción audiovisual considerada de carácter profesional, en soporte cine y video. Este estudio se estructura a partir del establecimiento y articulación del marco conceptual y técnico que intervienen en la aplicación de las distintas herramientas tecnológicas.

El carácter de la cátedra es teórico-práctico y práctico-instrumental. Se dirigirán los distintos dispositivos pedagógicos para generar una eficiente aplicación práctica de los contenidos teórico-conceptuales vistos en la asignatura favoreciendo la independencia de criterio y la autonomía en la implementación de la tecnología propia de estas áreas en el marco de la realidad de la producción actual.

Esta propuesta incluye desarrollar los aspectos formativos tecnológicos fundamentales referidos al trabajo profesional en las áreas de operación de cámara y dirección de fotografía.

El desarrollo de los contenidos se implementará a partir del planteo conceptual teórico, apoyado con material visual y audiovisual que permita ejemplificar la aplicación de dichos contenidos, y la realización de trabajos prácticos individuales y grupales de aplicación directa de los temas.

El trabajo docente se orienta a explicitar los aspectos conceptual y técnico, para ser aplicados en la realización de proyectos audiovisuales integradores, dirigidos a mantener la articulación de las variables técnicas que intervienen en el diseño e implementación de estrategias operativas que enriquezcan el mensaje expresivo de la luz y la cámara en el producto audiovisual.

El espacio de la asignatura contempla la integración de consultas como socialización de los contenidos y búsqueda de soluciones comunes.

• Objetivos

Incorporar conocimientos y habilidades técnico-prácticas referidas a las herramientas pro y broadcast en las áreas visuales: cine, video y televisión.

Ampliar el marco de referencia técnico que facilite el desarrollo e implementación de los proyectos en el campo de la creación, la producción y su relación con el guión.

Apoyar desde el área pertinente, el desarrollo de los proyectos de Diseño Audiovisual de los distintos equipos de trabajo, como así también las realizaciones personales.

Incentivar el análisis sobre las estrategias de iluminación, puesta de cámara y tecnología aplicadas en los distintos escenarios de actuación profesional.

Incentivar la utilización del sentido común en relación al arte y el oficio.

Evaluar y posibilitar la autocritica en el uso y el aprovechamiento de los recursos técnicos-instrumentales del área de iluminación y cámara, para que puedan ser aplicados de acuerdo al punto de vista de cada autor.

Contenidos

Unidad 1: *Sensitometría*

Curvas características del material color, nivel de velo, valor Gamma, latitud. Tipologías de los materiales cinematográficos. Lectura e interpretación de las fichas técnicas (distintos fabricantes). Sistema zonal, aplicación, vinculación con la curva sensitométrica, contraste interno y lumínico, respuesta de los soportes digitales, tamaño del píxel. Aprovechamiento en video, unidades IRE, relación con la tensión (voltaje) del sistema, aplicación en el monitor de forma de onda. Ensayo del material.

Unidad 2: *Cámara de cine*

Aspectos constructivos de la cámara. Operación, enhebrado, visores, asistente de video, control de la exposición, obturación, unidad óptica, profundidad de campo, distancia Hiperfocal, profundidad de foco, puesta en foco, formatos, relación entre distancia focal y formato. La prueba de cámara.

Unidad 3: *Actualización tecnológica*

Nuevas tecnologías en cámaras, lentes y accesorios referidos a fotografía, cine y video. Formatos de cine y video pro y broadcast, HD. Diferencias técnico-operativas entre configuraciones sub-estandar y pro. Aplicaciones generales e industriales. Cine digital.

Unidad 4: *Puesta de cámara.*

Tecnología disponible para distintas puestas de cámara fijas y móviles. Aplicaciones específicas en las áreas de cine y TV. Cabezales para trípodes (Cabeza de fricción, fluido y engranaje) Dolly.Travelling. Grúa. Steady Cam. Estabilizadores. Herramientas especiales (cámara car, monturas para aviones y embarcaciones)

Unidad 5: *Filtros*

Tipología según su aplicación. Filtros para fuentes de luz. Filtros de cámara. Polarizadores. Filtros de compensación, de conversión, de efectos, neutros. Medición y control de la temperatura color, termo colorímetros. Grados Mired, conversión de valores. Procesos filmicos, tranfer. (Conceptos generales)

Unidad 6: *Multicámara*

Distintas estructuras tecnológicas y operativas en la utilización de dos o más cámaras en cine y televisión, unidad del control de cámaras, sincronismo, transmisión en vivo, deportes, noticiero, comedia, recitales y programas de interés general. Vinculación entre la tecnología y el punto de vista para generar la puesta de cámara.

Unidad 7: *Puesta de luz compleja*

La iluminación para movimientos de cámara y/o personajes. Ambientación, estilos, relación de la puesta con los proyectos audiovisuales vinculados con la línea narrativa. Luz de efectos: ventana, vela, fuego, noche, tv, etc. Iluminación para chroma key. Reconstrucción y reelaboración de materiales filmicos, audiovisuales y televisivos.

Unidad 8: *Estrategias de cámara y puestas de luz*

Distintas metodologías y técnicas generales para los distintos géneros y medios audiovisuales. Visionado y análisis de materiales. Aprovechamiento de las tecnologías disponibles. Relación con el guión.

• **Bibliografía**

Por tema:

Unidad 2, 3, 4, 5 y 6:

Raimondo Souto, H. Mario. *Manual del Cámara de Cine y Video*, Ed Cátedra, Madrid, España, 1993.
Aguilar, José Luis; Carretero, David, *Manual Técnico de cámara*, Ed. Imagina, Madrid, España, 1996.
Elkins, David, *El manual del ayudante de cámara*, Butterworth- Heinemann, Oxford, Inglaterra, 1991; Traducción: Escuela de cine y video, GuipozKoa, España, 1992.
Samuelson, David. *La cámara de cine y el equipo de iluminación*, IORTV/ Focal Press, España.

Unidad 1:

Langford, Michael, *Fotografía básica, Iniciación a la Fotografía profesional*, Ediciones Omega, 5° edición, Barcelona, España, 1987

Langford, Michael, *Tratado de Fotografía, Un texto avanzado para profesionales*, Ediciones Omega, 3° edición, Barcelona, España, 1984.

AGFA, *Technical Terms*, www.agfa.com, Traducción de la cátedra, Buenos Aires, Argentina, 2000

Kodak, *Fichas técnicas de materiales*, Departamento de Cine, Kodak Argentina, 1999-2000.

David, Phil, *Mas allá del Sistema de zonas*, Ed. Omnicom, Madrid, España, 1995.

Adams, Ansel, *The Negative*, The Ansel Adams photography series 2, Little, Brown and Company, Boston, USA, 1995.

Happe, L. Bernard; *La película y el laboratorio cinematográfico*, Butterworth Heinemann, Oxford, Inglaterra, 1983; Traducción: Escuela de cine y video, Guipúzcoa, España 1993.

Unidad 2, 4, 6, 7 y 8:

Raimondo Souto, H. Mario. *Manual del Cámara de Cine y Video*, Ed Cátedra, Madrid, España, 1993.

Millerson, Gerald, *Iluminación para cine y video*, RTV, Madrid, España, 1993.

Brown, *Iluminación para televisión y cine*, Escuela de cine y video, Guipozkoa, España, 1992

Unidad 3:

Bethencourt, T *Televisión digital*. Beta, Madrid, 2001.

Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Paidós, Barcelona, 2002.

Giannetti, Claudia. *Estética digital*. L'Angelot, Barcelona, 2002.

Watkinson, J. *El arte del video digital*. I.O.R.T.V Madrid, 1992.

Pacheco, María L. *Llega el cine digital a la Argentina. Cinevivo/La revolución cinematográfica*. Arg. 2008.

Bini, R. *Noticias de Tecnología. Los gigantes del cine digital en 3D desembarcan en la Argentina*, 2008.

Unidad 5:

Ryan Rod, *American Cinematographer Manual - 7ma Edición*. ASC Press, Hollywood, 1993.

General:

Langford, Michael, *Tratado de Fotografía, Un texto avanzado para profesionales*, Ediciones Omega, 3° edición, Barcelona, España, 1984.

Raimondo Souto, H. Mario. *Manual del Cámara de Cine y Video*, Ed Cátedra, Madrid, España, 1993.

Millerson, Gerald, *Iluminación para cine y video*, RTV, Madrid, España, 1993.

Brown, *Iluminación para televisión y cine*, Escuela de cine y video, Guipozkoa, España, 1992

Otras fuentes:

<http://www.arri.com>

<http://www.arri-rental.com>

<http://www.cokin.co.uk>

<http://www.fujifilm.com>

<http://www.leefilters.com>

<http://www.marumi-international.com>

<http://motion.kodak.com>

<http://www.panasonic.com/business/provideo/index.asp>

<http://pro.jvc.com>

<http://www.red.com>

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: ILUMINACIÓN Y CAMARA II
Cátedra: BARONE

Año Académico: 2013
Curso: Cuatrimestral Carga Horaria: 60 hs.

<http://www.roscobrasil.com.br>
<http://www.steadicam.com>
<http://www.supertechno.com>
<http://www.tiffen.com>

Filmografía:

Material didáctico de distintos temas producido por la Cátedra.

Material filmico de diferentes géneros.

- Películas recomendadas:

- 300, de Zack Snyder (2006)
- AMELIE, de Jean-Pierre Jeunet (2001)
- AMERICAN BEAUTY, de Sam Mendes (1999)
- APOCALYPSE NOW, de Francis Ford Coppola (1979)
- AVATAR, de James Cameron (2009)
- BARRY LYNDON, de Stanley Kubrick (1975)
- BATMAN: EL CABALLERO DE LA NOCHE, de Christopher Nolan (2008)
- BLADE RUNNER, de Ridley Scott (1983)
- CABARET, de Bob Fosse (1972)
- CASINO, de Martin Scorsese (1995)
- CITIZEN KANE, de Orson Welles (1941)
- CIUDAD DE DIOS, de Fernando Meirelles, Kátia Lund (2002)
- DRIVE, de Nicolas Winding Refn (2011)
- EL AMOR ES EL DIABLO, de John Maybury (1998)
- EL ÁRBOL DE LA VIDA, de Terrence Malick (2011)
- EL ESTUDIANTE, de Santiago Mitre (2011)
- EL LABERINTO DEL FAUNO, de Guillermo del Toro (2006)
- EL PACIENTE INGLÉS, de Anthony Minghella (1996)
- EL PADRINO, de Francis Ford Coppola (1972)
- EL RESPLANDOR, de Stanley Kubrick (1980)
- EL SECRETO DE SUS OJOS, de Juan José Campanella (2009)
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO, de Peter Jackson (2001)
- IN THE MOOD FOR LOVE, de Wong Kar-Wai (2000)
- KILL BILL. VOLUME 1, de Quentin Tarantino (2003)
- LA CASA DE LAS DAGAS VOLADORAS, de Zhang Yimou (2004)
- LA LISTA DE SCHINDLER, de Steven Spielberg (1993)
- LA NARANJA MECÁNICA, de Stanley Kubrick (1971)
- LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ, de Victor Fleming (1939)
- MANHATTAN, de Woody Allen (1979)
- MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS, de Vincent Ward (1997)
- MEMORIAS DE UNA GEISHA, de Rob Marshall (2005)
- RESCATANDO AL SOLDADO RYAN, de Steven Spielberg (1998)
- ROAD TO PERDITION, de Sam Mendes (2002)
- SED DE MAL, de Orson Welles (1958)
- SEVEN, de David Fincher (1995)
- SIN CITY, de Robert Rodriguez (2005)
- SLUMDOG MILLIONAIRE, de Danny Boyle (2008)
- THE PLAYER, de Robert Altman (1992)

Material televisivo (series, deportes, eventos, recitales, programas de interés general, etc.).

- Series recomendadas:

- DEXTER (2006)
- LOS SOPRANO (1999)

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: ILUMINACIÓN Y CAMARA II
Cátedra: BARONE

Año Académico: 2013
Curso: Cuatrimestral Carga Horaria: 60 hs.

- **Pautas de evaluación**

Se realizarán preevaluaciones de procesos a partir del desenvolvimiento y evolución de cada alumno y su acercamiento a los objetivos previamente pautados y explicitados.

- Criterios generales para la evaluación del curso:
 - Desempeño del alumno durante el desarrollo del curso.
 - Asistencia, frecuencia, compromiso e intensidad de su participación en clase.
 - Rendimiento cualitativo y /o cuantitativo en pruebas parciales.
 - Calidad de los trabajos prácticos presentados.
 - Respaldo teórico para defender sus presentaciones escritas u orales.
 - Aplicación de la terminología técnica correspondiente al área tecnológica en estudio.
 - Capacidad de integrar aprendizajes teóricos y prácticos de diferentes asignaturas.
 - Participación en la instancia de consulta con el equipo docente.

- Conceptos de evaluación parciales

- Instrumentos de evaluación:

Dos (2) exámenes parciales escrito y dos (2) entregas de trabajos prácticos.

Con estos instrumentos se evaluará:

La identificación del marco conceptual teórico y la articulación de los conceptos que hacen a la implementación de los contenidos.

- La aplicación del marco conceptual en la práctica.
- El reconocimiento técnico, en cuanto a función y aplicación se refiere, de las herramientas específicas de las áreas tecnológicas que se estudian.

La integración de los contenidos.

- Condiciones de promoción de la materia: Promoción directa.

- **Reglamento de Cátedra**

Total de asistencia requerida: 75%

Tipo de asistencia requerida: Presencial y obligatoria según las resoluciones de asistencia emitidas por la Secretaría Académica

Porcentaje de trabajos prácticos: 100%

Porcentaje de evaluaciones parciales: 100%

- **Listado de docentes**

Prof. Titular: Daniel Barone.

Leg. N° 133.674

Nota: El equipo docente será confirmado a la fecha de las designaciones propuesta por la Secretaría Académica.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: ILUMINACIÓN Y CAMARA II
Cátedra: BARONE

Año Académico: 2013
Curso: Cuatrimestral Carga Horaria: 60 hs.

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Tema: Sensitometría

- **TP 1: Ensayo sensitométrico.**

Objetivos: Establecer un método de trabajo que permita la previsualización de los resultados y el conocimiento de la respuesta del material sensible en condiciones de trabajo reales. Reconocer la importancia del material sensible en la propuesta estética y en la elección de los recursos técnicos necesarios para aplicar las estrategias de Iluminación.

Aplicar y articular los contenidos de las unidades temáticas 2 y 3.

Implementación: Producción de una serie de 10 (diez) fotografías, en material reversible sobre dos temas y escenografías. Las imágenes serán presentadas en fichas caladas que contendrán los datos correspondientes a la respuesta del material en términos de latitud, contraste, respuesta color y fallo en ley de reciprocidad, así como las conclusiones a las que se llegue del comportamiento del material en la práctica.

Duración 4 clases.

Fecha de entrega: Clase N° 5

Tema: Puesta compleja de luz y cámara

- **TP 2: Estrategias de luz y cámara.**

Objetivos: Diseñar e implementar estrategias complejas de iluminación y cámara.

Aplicar y articular los contenidos correspondientes a las unidades vinculadas con dicho tema.

Implementación: Producción de la presentación de una serie de TV de 1' de duración en video pro o broad-cast. Para implementar la vinculación imprescindible de la iluminación y la cámara con el guión, se trabajará sobre ideas para series de TV generadas entre los mismos grupos de trabajo, con el objetivo de articular el sentido/temática de la misma con la propuesta estética de la imagen.

Duración 5 clases.

Fecha de entrega: Clase N° 11