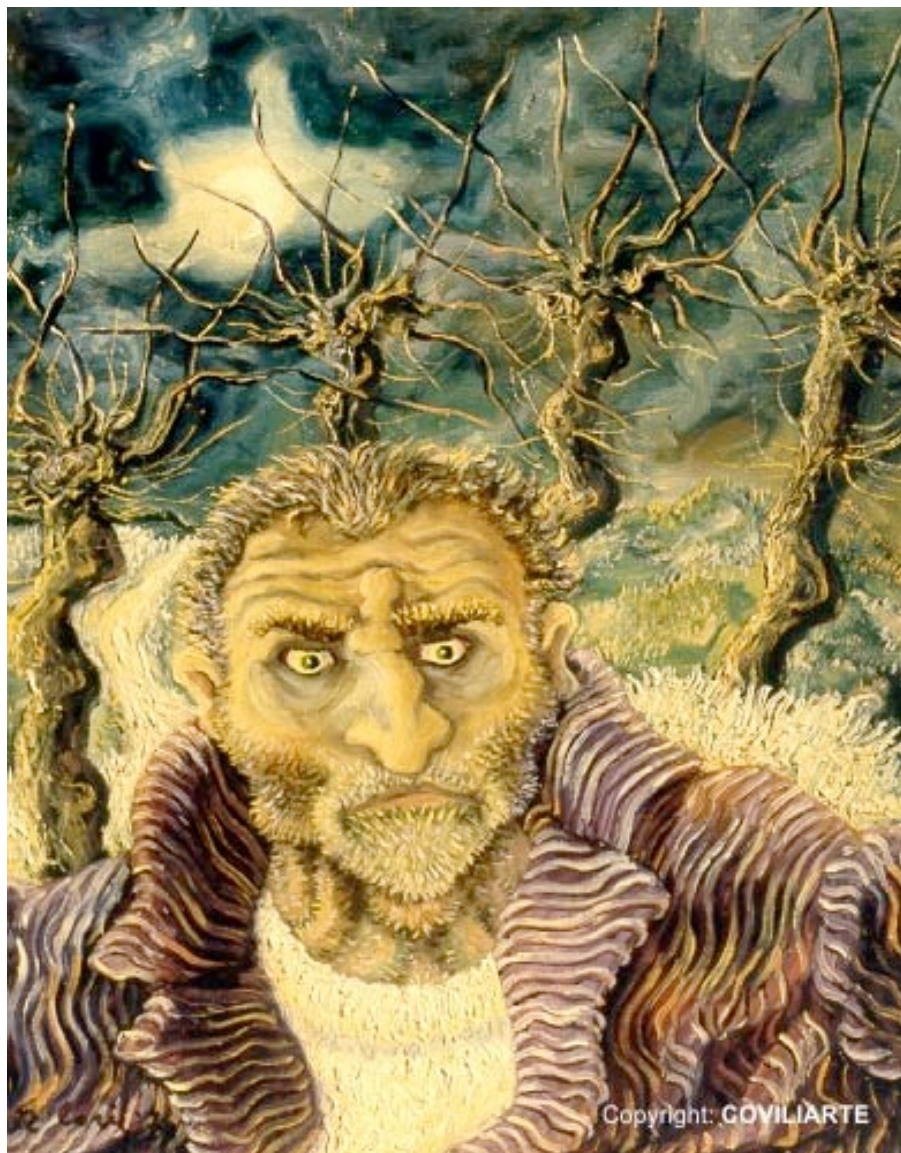


Descripción general.

La condición de la fotografía de **A casa da Luz** pretende, mediante el manejo del color, narrar el proceso de maduración de los niños en su paso hacia la adolescencia. La película esta dividida en tres actos y cada uno lleva un tratamiento de color distinto, si bien el tercer y último es una mezcla de los dos anteriores. Hemos entendido que el paso de la niñez a la adolescencia viene acompañado del descubrimiento de que todo no es blanco ni negro, que hay buenos, malos y sobre todo, hay zonas intermedias de la realidad que uno siquiera intuye cuando es niño.

Con el color pasaremos de la idealización de la niñez a la duda sembrada por la existencia del mal, fuera y dentro de uno.

A continuación procedemos a una descripción de la fotografía en cada una de las partes.



1º Acto.

Para representar la niñez hemos optado por colores saturados, intensos y primarios, mezclados en un estallido vibrante que además estará "idealizado" partiendo de un proceso como el Technicolor de tres negativos.

Buscaremos contrastes de color en una imagen con gran profundidad de campo. Así mismo procederemos mediante ajustes en la cámara a una saturación de los colores, generando junto con posproducción las LUTs correspondientes que podamos luego aplicar al monitor en rodaje. El contraste será moderado, , evitando sombras profundas sin detalle.



Colores primarios, intensos, con contraste de color y negros suaves. (Ilus. Cobas)



Imágenes con tonos de color y fondo de la Carballeira, modificados mediante una **LUT** de technicolor (tres negativos) y una saturación en los medios tonos.

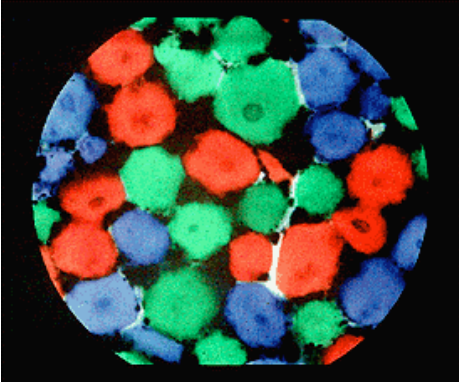


GINO COVILI.



2º Acto.

Una vez que los niños abandonan "su mundo", entrando en el cuadro y comienzan a descubrir los males de lo real, los colores se desaturan y las entonaciones cambian. Para ello vamos a tomar como referencia las imágenes autochrome de principios del siglo XX para a partir de ahí construir la imagen de todo el segundo acto, si bien esta se ira modificando; por un lado aparecerán de nuevo los colores (si bien no tan "idealizados" como en la primera parte) en el bosque, así como en la batalla final, y de otra el interior de la torre en tonos grises "entonados" ligeramente hacia el color oro viejo, es decir amarillo/ marrón, pero sin brillo alguno. Este tono lo determinaremos en la posproducción. Un elemento a destacar de la imagen de esta segunda parte es la textura de la misma y no solo el color; de alguna forma entre el efecto del zoom y el grano de la imagen tratado intentaremos dar una sensación de dos dimensiones, de dibujo sin serlo.



En la imagen de la izquierda se puede observar la textura que forman las imágenes autochrome. Lo primero que haremos será construir una **LUT** que cambie los valores RGB de nuestro espacio de color a otro valores que se asemejen al autochrome. Esto es

R- rojo más naranja y algo más oscuro

G- menos amarillo y más hacia el cyan

B- un tono más violeta (hacia el magenta).

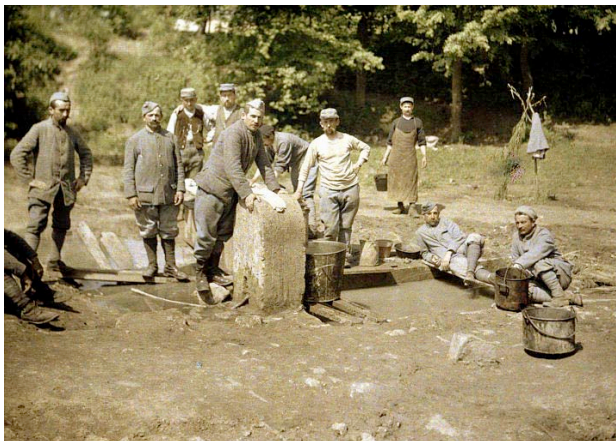
Una vez modificados los colores procederemos a la desaturación (más o menos selectiva) y añadir un grano de color con desenfoque.



Eiranova. La ciudad del señor de la torre.



Los campo y caminos.



Para la recreación de este tipo de imagen prescindiremos de la pátina del tiempo, esto es los tonos amarillentos debido a la pérdida de los colorantes. La idea es conseguir una imagen con textura que de algún modo remita a la pintura (para ello cuidaremos también la composición).

Será de suma importancia para esta parte de la película que las ropas no tengan colores y sean como los tonos que se muestran en estas imágenes: pardos, granates oscuros, azules oscuros, blancos, grises mas o menos oscuros y en general nada que sobresalga por el tono de color.

La entonación general de esta parte será ligeramente Bronce en general, a excepción de la parte de las cuevas y el sumidoiro que tendrán una entonación rojo pajizo y la zona mas cercana a la torre, esto es las calles de Eiranova que será más fría, azul acero.

Las imágenes han de tener también un aire "polvoriento" que resolveremos mediante el grano en la imagen y filtraje en cámara con filtros GlimmerGlass.

El contraste en general será mayor que la primera parte, buscando en algunos casos negros intensos.

Los retratos. Los tonos de piel en autochrome.

En general al modificar el valor de R los tonos de piel serán algo más oscuros y más cálidos de lo normal, con cierta dominante naranja, que controlaremos mediante la saturación.



Una aproximación: **Castro Borneiro**

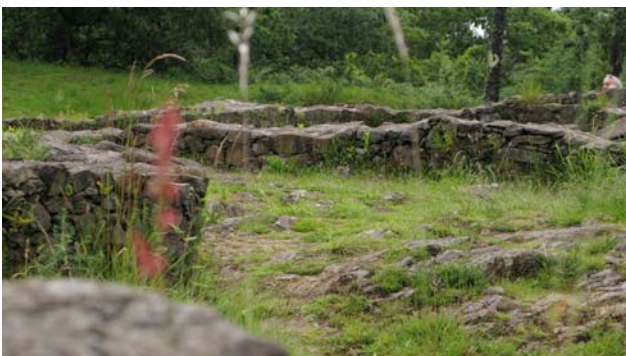


Imagen original de cámara

Imagen corregida

Otras referencias.



Minas y Sumidoiro.



Carballeira dentro del cuadro. Los colores.





GINO COVILI.



3º Acto

La última parte de la película presenta colores naturales, ni muy saturados ni poco, con contraste moderado y sin textura. La aparición de algunas personas con otro tono se relacionará con el autochrome de forma que estas nos recuerden a la segunda parte, pero no serán en B/N sino una mezcla donde resulten extraños pero sin dejar de "estar allí". Los tonos de piel serán igualmente naturales, algo más cálidos y amables para los niños y algo más fríos para los "malos" (maquillaje).

