

## *Atenea: Inmersión en el fuego de la revuelta que arde en Netflix*

*Atenea*, la última película de Romain Gavras, es una tragedia griega de la era moderna, en la que la trágica muerte de un niño desata la ira de sus hermanos y hace arder la barriada de Atenea. Para sumergir al espectador de lleno en la acción, el director decidió apostar por una realización frenética en Dolby Vision HDR, con la cámara moviéndose casi todo el tiempo mientras sigue a los diferentes protagonistas, unos detrás de otros, y, en muchas escenas, con un personaje en primer plano. Matias Boucard, director de fotografía, Mathieu Caplanne, colorista, y Jérôme Brechet, responsable del intermedio digital en la emisora Color, nos cuentan cómo ha sido trabajar en este proyecto.



*«Enseguida me di cuenta de que el HDR era una herramienta que permitía ofrecer una inmersión más profunda independientemente del tamaño de la pantalla».* **Matias Boucard**, director de fotografía

«Al principio, no sabía gran cosa [sobre el HDR] –explica Matias Boucard, director de fotografía–. Pensaba que sería complicado, sobre todo con los movimientos de la cámara, el fuego... Luego, enseguida me di cuenta de que el HDR era una herramienta que permitía ofrecer una inmersión más profunda independientemente del tamaño de la pantalla». Netflix fue quien propuso utilizar Dolby Vision HDR desde el rodaje de *Atenea*. Los equipos enseguida se pusieron a hacer pruebas para hacerse con estas nuevas herramientas. «Hicimos pruebas principalmente con fuegos artificiales –señala Boucard–. Y vimos que la retención de los colores mejoraba mucho en HDR, sobre todo en las luces altas, algo que se hizo muy evidente en las llamas... Gracias al mayor rango dinámico, es posible reproducir más matices en los contrastes, y así el humo tiene mucho más volumen.

Cuando el actor está en medio de los fuegos artificiales, palpamos el peligro; nos sumergimos de lleno en la revuelta. Gracias al HDR, teníamos justo lo que necesitábamos para conseguir las imágenes que queríamos crear». Según Matias Boucard, así como las cámaras digitales que utilizamos hoy en día cambiaron las percepciones y la forma de trabajar con las luces bajas, el HDR permite volver a trabajar en las luces altas. Siempre hay que proteger los blancos para que no acaben quemados o «clipeados», pero la imagen tiene más detalles, matices y degradados y, por lo tanto, se puede trabajar esta zona de la señal. «Desde que supe que por encima de los 100 nits había 10 veces más de lo normal, me concentré en lo demás –nos cuenta Boucard–. Es una cuestión técnica que me ha hecho replantearme mi forma de utilizar la iluminación, que ha influido tanto en el estilo de la película como en el mío personal».



## La imagen al servicio de la historia

Teniendo en cuenta las pretensiones y el propósito de *Atenea*, surgió la cuestión de ofrecer inmersión y espectáculo independientemente del tipo de pantalla. Dolby Vision HDR aportó respuestas. «Ni Romain Gavras ni yo queríamos quedarnos en los códigos clásicos, sino que queríamos espectáculo –explica Boucard–. Utilizamos la ALEXA 65 con su sensor compuesto por tres sensores Super 35 yuxtapuestos para filmar en gran formato». La focal más corta era un 30 mm, cuyo equivalente en Super 35 habría sido un 14 mm, pero que no hubiera ofrecido las mismas relaciones entre el plano de fondo y el primer plano. Así, Matias Boucard conseguía presencia en el primer plano y, al mismo tiempo, captar el alto de los edificios.

Rápidamente, aprovecharon las cualidades tan propias de la imagen en Dolby Vision HDR y las pusieron al servicio de la historia para crear una experiencia verdaderamente cinematográfica, con una imagen que se aleja del estilo documental.

«Muy pronto, desde las primeras pruebas filmadas con el actor en situación, nos dimos cuenta de que la textura resultante de combinar el 4K y los niveles de brillo del HDR podía quedar demasiado definida –explica Mathieu Caplanne, etalonador–. Así que la atenuamos jugando con una iluminación más mate y menos contrastada.

*«Con el HDR, decidimos utilizar una luz más mate, porque el brillo venía de forma natural; aparecía sin más, por ejemplo con los fuegos artificiales».* **Matias Boucard**, director de fotografía

## **Adaptar el flujo de trabajo, del rodaje a la posproducción**

Todos estos nuevos aspectos del HDR trajeron cambios a todas las etapas del rodaje, desde la preparación hasta la posproducción. «El HDR ha cambiado mi forma de rodar –explica Matias Boucard–. Por ejemplo, nada de mojar el suelo: eso habría añadido demasiado brillo. También influyó en la elección del maquillaje y la iluminación», así como en los decorados y el vestuario. Por lo general, en un plano secuencia, se utilizan luces en el campo, pero este método no era aconsejable en estas condiciones. Por ejemplo, en la escena nocturna, se habían instalado dos SkyPanels en los edificios, pero el rango dinámico es tan alto que se pueden ver los dos. En SDR, por el contrario, no habría sido posible distinguir los contornos y habrían aparecido como una única fuente de luz. «Con el HDR, decidimos utilizar una luz más mate, porque el brillo venía de forma natural, aprecia sin

más, por ejemplo con los fuegos artificiales»; señala Boucard. Todo esto los equipos lo aprendieron sobre la marcha, durante la realización –antes del rodaje– de diversas pruebas con los actores en las distintas localizaciones.

Estas pruebas les permitieron también comprobar el renderizado y la percepción del rango dinámico en HDR en distintos tipos de pantalla. Al final de cada jornada, podían ver algunos planos en 4K HDR en un televisor OLED que Color había calibrado para la ocasión. Esto les permitió examinar con atención la dinámica de la imagen. Por otro lado, para quienes no están acostumbrados a esta calidad de imagen, descubrir el renderizado HDR en la fase de posproducción puede ser bastante sorprendente. No fue este el caso, ya que el equipo podía ver las imágenes durante el propio rodaje.



## Un solo etalonaje para cualquier pantalla

Para el etalonaje, que llevó tres semanas para el conjunto de los materiales (DCP, SDR y HDR), aunque el trabajo se realizó en un monitor HDR de referencia, se decidió supervisar el renderizado en un televisor de consumo, que se había calibrado e instalado en la sala de etalonaje, y buscar la mejor imagen para esa pantalla con el objetivo de acercarse al máximo a las condiciones de visionado de la mayoría de los espectadores. «El HDR cambió mi percepción global del contraste –explica Boucard–. Los negros parecen mucho más profundos y, en la pantalla del televisor, eso se convertía en un agujero negro sin materia alguna. Los negros son los mismos, pero, como los blancos son más altos, se acentúa la sensación de contraste. Hemos trabajado las curvas de luz baja para obtener un resultado más mate. La cinta se inscribe en un flujo de trabajo en ACES, cuyo renderizado puede parecer chocante *a priori* –Boucard confiesa haber percibido en la pantalla colores que nunca antes

había visto–, pero que tiene la ventaja de ser un espacio de trabajo que pueden compartir todos los departamentos de posproducción con idéntico resultado. A continuación, se masterizó en Dolby Vision. «Íbamos a presentar la película en todo el mundo con tecnologías de difusión que iban a ser todas distintas –señala Boucard–. Netflix, por ejemplo, adapta su emisión para más de 1.700 pantallas distintas... Queríamos conservar al máximo la integridad de nuestro trabajo. Y Dolby Vision fue la respuesta a este deseo. Gracias a los metadatos incluidos, la imagen se percibe igual en cualquier pantalla. Es algo con lo que cualquier director de fotografía soñaría». Gracias a Dolby Vision, se hizo un único etalonaje que, posteriormente, se adaptó a las dinámicas de cada pantalla. «Una vez que se validó el etalonaje HDR, entró en acción el "molinillo" Dolby (análisis y trimming) para producir las distintas versiones de los materiales finales: SDR, Dolby Cinema, DCP... –explica Jérôme Brechet, responsable de DI en Color–.

«La película podía verse en un teléfono, un iPad, en 4K, en HD, comprimida o no, y era fiable». *Mathieu Caplanne, etalonador*

En cuanto al flujo de trabajo, al final es solo una etapa adicional, no es que lo trastoque todo. Nunca hay que volver a empezar de cero. Y, en la caja de herramientas de Dolby, hay muchas de trimming que permiten hacer ajustes y retoques fácilmente». La ventaja principal es que, así, se garantiza la mejor calidad en la versión SDR. Por último, «la película podía verse en un teléfono, un iPad, en 4K, en HD, comprimida o no, y era fiable», continúa Caplanne.

En efecto, Dolby Vision hace posible una continuidad con todas las salidas posibles, y ofrece una fiabilidad de la imagen sin precedentes con respecto a la visión creativa de los distintos equipos implicados en la película. Habituarse a este flujo de trabajo requiere un esfuerzo por parte de todos, pero ofrece ventajas reales para todas las versiones sucesivas, sobre todo teniendo en cuenta que cada vez más dispositivos y pantallas son compatibles con la tecnología HDR.

