

ENVIADO POR
grafodil

ON
27/07/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Graba como los profesionales



Este taller lo preparé yo mismo en el marco de un campamento (Steven Spielfilm: el secreto del hilo conductor) organizado por la Asociación de Lectura de la Biblia. En él se aborda el tema del cine, desde la idea inicial hasta la producción y la posproducción.

Por supuesto, sería una ilusión pensar que, tras este taller «Filmar como los profesionales», se obtendrían las películas más profesionales. Los profesionales juegan en otra liga y utilizan un equipo muy caro. Eso les brinda posibilidades que nosotros no tenemos. Sin embargo, se trata de algunos aspectos básicos a los que hay que prestar atención y que hacen que una película resulte un poco más profesional.

La preproducción

La preproducción puede definirse perfectamente como la «fase de planificación». No hay que subestimar esta fase. Cuanto más se invierta en la planificación, menos sorpresas surgirán durante la fase de producción.

La idea

Al principio siempre está la idea. Sin una idea, no tiene ningún sentido querer producir una película. Se trata de desarrollar una buena historia, y esa historia requiere una idea. Pero, ¿qué caracteriza a una buena historia? He aquí algunos criterios al respecto:

- La historia debe tener un propósito claro
- Deben incluirse giros argumentales emocionantes
- El mensaje de la historia debe estar claramente formulado

Debería ser posible responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la trama de la historia?
- ¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Cómo son? ¿Qué relación hay entre los distintos personajes?
- ¿Cómo empieza y cómo termina la película?
- ¿Cuál es el mensaje de la película?

- ¿Cómo se desarrolla la tensión narrativa?
- ¿Cuáles son los puntos de inflexión dramáticos de la película (también llamados «plot points»)?

Una vez aclaradas estas cuestiones, se debe redactar un breve resumen (un synopsis) de la historia.

Guion

A partir de los resultados de la primera fase de planificación se redacta un guion. Un buen guion se redacta siguiendo una estructura muy rigurosa. Consta de los siguientes elementos.

La escena

En primer lugar, se crea un título de escena. Para ello, hay que responder a las siguientes preguntas:

- ¿Se rodará la escena en INTERIOR o en EXTERIOR?
- ¿DÓNDE se desarrolla la escena?
- ¿CUÁNDO tiene lugar la escena (p. ej., DÍA, NOCHE)?

Un título de escena puede tener, por ejemplo, este formato:
INTERIOR - BAÑO - TARDE

Siempre que haya algún cambio, por ejemplo, si primero se rueda en INTERIOR y luego en EXTERIOR, o si cambia la localización o la hora del día, hay que crear una nueva escena.

La trama

En primer lugar, se espera que haya una trama. Algo sucede en la escena. Esta descripción debe ser breve y concisa. Los detalles importantes que se vayan a mostrar en la película deben aparecer, por supuesto, en la trama. Todos los detalles deben ser relevantes para la historia.

Si un personaje aparece por primera vez en la historia, se escribe con MAYÚSCULAS.

Ejemplo:
MONIKA se mira en el espejo. Está agotada. Las lágrimas le resbalan por las mejillas. Su MADRE entra por la puerta.

Los diálogos

Los diálogos deben ser breves. Los diálogos largos pueden resultar tediosos. En el guión, un diálogo se estructura de la siguiente manera:

- Primero aparece el personaje que habla en MAYÚSCULAS
- En la línea siguiente se indica, entre paréntesis, la forma en que se habla. Por lo general, esta parte puede omitirse si queda claro por la frase y el diálogo
- A continuación, aparece finalmente el diálogo escrito de forma normal, sin comillas de apertura ni de cierre.

En el guión, los diálogos se sangran desde la izquierda.

Ejemplo:
MADRE (preocupada): ¿Qué te pasa? ¿Puedo ayudarte?

Indicaciones de dirección y de cámara

Las indicaciones de dirección y de cámara no suelen figurar en el guión. Sin embargo, si una toma concreta requiere un plano específico, a veces puede resultar útil anotarlo. Para ello se utilizan las siguientes abreviaturas:

- T = Plano general
- N = Primer plano
- CU = Primer plano
- POV = Punto de vista

Las transiciones entre escenas tampoco se incluyen en el guión. Sin embargo, se han

- FADE IN
- FADE OUT

se han consolidado para el inicio y el final de la película, así como para el inicio y el final de las escenas.

Guión gráfico

Un storyboard es otra forma de planificar la película. En él se esbozan las distintas escenas. Esto permite tener una visión general de cada escena y del desarrollo de la película.

La producción

La cámara

Elegir la cámara «adecuada» no suele ser una decisión fácil. Hay un sinfín de opciones y cada cámara tiene sus ventajas y desventajas. El criterio más importante a la hora de elegir es, por supuesto, el precio. Mientras que algunas videocámaras y modelos DSLR se pueden adquirir a partir de unos pocos cientos de francos, las cámaras más grandes pueden costar fácilmente varios miles o incluso decenas de miles de francos y más.

A continuación, se presentan algunos tipos de cámaras y sus ventajas e inconvenientes:

Cámara réflex digital (DSLR)
En realidad, están diseñadas para hacer fotos. Sin embargo, cada vez se utilizan más en producciones cinematográficas.

La grabación de sonido

Para la grabación de sonido se utilizan micrófonos integrados en la cámara o micrófonos externos. Al igual que ocurre con las cámaras, también en este caso existen grandes diferencias de calidad.

Los textos hablados se graban a menudo con un micrófono direccional. Para poder acercar estos micrófonos al orador, se utilizan pértigas de sonido. Otra opción son los micrófonos pequeños que se colocan en la ropa del orador.

El **ambiente** (es decir, los ruidos de fondo) también debería grabarse in situ. Para ello se utilizan micrófonos que, por sus características, ofrecen un mayor rango dinámico.

Puede resultar útil grabar y analizar in situ durante uno o varios minutos únicamente el sonido del entorno. De este modo, se detectan los ruidos molestos antes incluso de comenzar la producción propiamente dicha.

Sistemas de estabilización

Los trípodes forman parte del equipamiento básico de cualquier cámara. Son imprescindibles, sobre todo en el ámbito del teleobjetivo. En el caso de los trípodes, su utilidad depende en gran medida del uso que se les dé. Los trípodes caros pueden ser muy robustos y soportar una carga de varios kg. La rótula del trípode es un elemento decisivo. Hay que asegurarse de que los movimientos de giro (horizontales y verticales) sean fluidos. Precisamente en los trípodes económicos, este suele ser el mayor defecto.

Para las tomas en movimiento se utilizan sistemas como la **Steadycam** o **la Glidecam**. Existen sistemas que se sostienen con la mano y facilitan el manejo de la cámara. Sin embargo, sobre todo en rodajes prolongados o con cámaras pesadas, resulta imprescindible un sistema que se sostenga sobre la cadera y los hombros.

Diferentes tamaños de plano

Una película se nutre de diferentes planos. A través de estos planos conseguimos transmitir algo al espectador. Por eso, ante cada plano, hay que preguntarse cuál es su razón de ser. Es decir, ¿por qué me decanto precisamente por este plano? A continuación, te presento algunos planos y el objetivo que persiguen:

El **plano general** ofrece al espectador una visión de conjunto de la escena. Muestra a los protagonistas en el entorno en el que se mueven. Una forma extrema del plano general se denomina «**superplano general**». Estos se graban con un gran angular y, en este plano, los actores parecen extremadamente pequeños. En este caso, el paisaje ocupa el centro de la imagen.

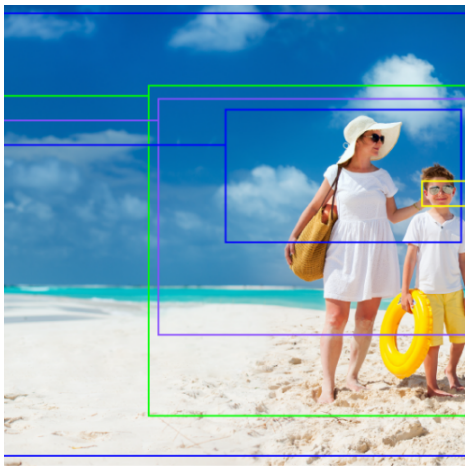
En el **plano medio**, los protagonistas aparecen a tamaño real. Esto sumerge más al espectador en la trama. En este caso, lo importante es la acción de la trama.

Un tipo especial de plano se denomina«**americano**». En él, los actores aparecen aproximadamente hasta las rodillas.

En el plano **medio-cercano**se pueden mostrar bien los gestos. En el **primer plano**, en cambio, lo fundamental son las expresiones faciales.

En el **primer plano de detalle**, la atención se centra en un detalle concreto, por ejemplo, las gafas de sol del chico o el contenido del bolso de la mujer.

En la película se utilizan alternativamente diferentes planos. Esto genera tensión. A continuación, una imagen que pretende ilustrar estos diferentes planos.



Las perspectivas

Además de los planos, también se utilizan diferentes perspectivas. En este caso, lo importante es el ángulo en el que se enfoca el objeto con la cámara.

Lo habitual es la **perspectiva normal**. Se graba a «la altura de los ojos». Esta perspectiva es habitual, por ejemplo, en las entrevistas.

En la **perspectiva desde abajo**, la cámara se dirige hacia la escena desde abajo. Esto puede expresar cierta dominación o superioridad. Pero también es posible lo contrario, por ejemplo, cuando las personas que se encuentran en la gran terminal de un aeropuerto miran hacia el panel de información y este parece excesivamente grande. Una forma extrema de la toma desde abajo es la denominada **«perspectiva de rana»**.

En la **toma desde arriba**, la cámara se dirige hacia la escena desde arriba. Puede expresar impotencia o soledad. Pero desde esta perspectiva también es posible ofrecer una visión general, por ejemplo, para mostrar un campo de batalla. La forma extrema en este caso es la denominada **«perspectiva aérea»**.

La posproducción

La edición de vídeo

La edición de vídeo puede ser una tarea muy laboriosa. En primer lugar, necesitas un programa con el que puedas editar los clips que hayas grabado (por ejemplo, Adobe Premiere, Final Cut Pro X, Magix Video Deluxe, Vegas, etc.). Especialmente en proyectos de mayor envergadura, es muy importante mantener el orden. Si habéis elaborado un guion, podéis asignar las secuencias a las escenas al importarlas. No obstante, también hay otros métodos posibles. Empezad primero con un montaje preliminar y perfeccionadlo más adelante. En la edición profesional, el tipo de corte más habitual es el corte seco. Utiliza las transiciones solo de forma muy moderada.

La sonorización

En la sonorización, lo primero es asegurarse de mezclar los diálogos de los locutores de forma que guarden un buen equilibrio con el ambiente sonoro. Los diseñadores de sonido crean una nueva pista maestra a partir de estas dos partes. A continuación, se mezclan la música de fondo y los efectos de sonido. La música puede tener un gran impacto. Es la música la que marca el tono. Prueba a ver una película de acción sin música. La película pierde todo su impacto. La música contribuye a crear tensión y transmite emociones.

Efectos y animaciones

Los efectos y las animaciones son muy chulos, pero, por lo general, también requieren mucho trabajo. Las más sencillas son las llamadas «animaciones con fotogramas clave», en las que se modifica un objeto (vídeo, gráfico, etc.) en la línea de tiempo a través de dos puntos en cuanto a tamaño, posición, rotación, etc.

Créditos de las imágenes

- Imagen de portada: René Graf
- Tamaños de las imágenes: Fotolia

Weitere Informationen

Etiquetas
Película
Taller
Preparación
Producción
Creativo

Edad
De 13 a 16 años

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/graba-como-los-profesionales