

Jose L. Ruiz

Simplifica El cine en telefono movil

UNA VISION ACTUAL



El cine en teléfono móvil

Simplifica

El cine en telefono movil

UNA VISION ACTUAL

Jose L. Ruiz

EDICIONES PARAISO DE LAS MARABILLAS
NUEVA YORK - BOGOTA - MADRID - MEXICO

Título de la obra original:
phone MOVIE MAKING
Wonders Paradise, Garden City, New York.

Traducción del inglés:
DIORKI

Realización, montaje y adaptación:
Equipo técnico de la
División de Fotografía y Cine
de Ediciones Paraiso de las Marabillas,
Bajo la dirección de M. JIMENEZ y C. CERON

Copyright © 2017, por Wonders Paradise Book Publishing Co. Inc., Garden City,
New York, y por cesión de dicha firma para España y países de habla española,
Copyright © 2017, por Ediciones Paraiso de las Marabillas, Barcelona (España).
Reservados todos los derechos. Queda prohibida la reproducción total o parcial
de esta obra sin autorización escrita del editor.
Printed in Colombia.
Impresión: LithoCopias

SUMARIO

1.	EL SISTEMA DE LOS TELEFONOS MOVILES	7
2.	COMUNICACION	11
3.	TECNICAS CINEMATOGRAFICAS	14
4.	TELEFONOS Y CAMARAS	20
5.	TECNICAS GENERALES	23
6.	TECNICAS DE EXPOSICION	34
7.	FILMACION DE INTERIORES	40
8.	LA CAMARA ES PARTE DE LA ACCION	47
9.	PRIMEROS PLANOS	54
10.	TITULOS Y FOTOS FIJAS	60
11.	LA FILMACION	65
12.	LA SEGUNDA DIMENSION: EL SONIDO	70
13.	MONTAJE	73
14.	PROYECCION	82

1

EL SISTEMA DE LOS TELEFONOS MOVILES

En estos últimos años, el sistema de los teléfonos móviles ha adquirido una importancia y una difusión que muy pocos preveían en sus comienzos. Las primeras cámaras de los móviles eran, en su mayoría, simples cajas provistas de un objetivo, un obturador y un mecanismo de arrastre en la memoria. Incluso las que tenían apariencia complicada solían quedarse solo en eso: en apariencia. Pero una cosa parecía ya evidente incluso en 2007, cuando se introdujo el iPhone: las posibilidades del sistema eran inmensas. Aventajaba a la cámara normal en mayor versatilidad de formato y le capacitaba para registrar el menor de los detalles. Podríamos decir que primero fue la película y luego se creó una nueva generación de cámaras. Algunos de las primeras cámaras del móvil presentaban características avanzadas, pero quedaba un largo camino por recorrer.

Hoy en día la grabación digital ha encontrado la cámara que necesita. El moderno tomavistas del móvil es una maravilla de versatilidad y dispone de una variada gama de tipos de resolución, lo que es también muy importante. Al principio sólo existían cámaras CCD manejables de 1920x1080 píxeles.

Además, el sistema de los móviles incorpora ya el sonido. En cierto modo, esta posibilidad estuvo siempre al alcance del usuario de cámara digital normal. Pero tanto si se usaba el sonido en forma de música de fondo o de comentarios en -off-, como si se intentaba la aventura del doblaje sincronizado, el equipo solía ser rudimentario y costaba mucho trabajo obtener resultados satisfactorios. Los sistemas de sonido actualmente están profesionalizados y funcionan a la perfección. Incluso los doblajes sincronizados están al alcance del principiante.

La realización de buenas películas no encierra un misterio alguno. De hecho, con el móvil se ha convertido en tarea fácil a cualquier nivel. Los sistemas de determinación del tiempo de exposición han mejorado enormemente y los zoom dan una definición aceptable (unos más que otros, naturalmente, igual que unos más versátiles que otros). En el capítulo 4 hablaremos sobre esto, de cómo escoger el más indicado en cada caso y cómo obtener de él el máximo rendimiento.

Uno de los aspectos más curiosos del cine es que las técnicas básicas no han cambiado desde que D.W. Griffith llevó a cabo sus primeras experiencias. En un principio, el emplazamiento de la cámara se mantenía fijo y la distancia cámara-objeto no solía variar dentro de un mismo plano. La técnica cinematográfica actual hace un uso más libre de la imaginación y de los distintos estilos, siempre apoyándose en los conceptos básicos de Griffith. Por otra parte, los equipos modernos permiten una libertad mucho mayor. Un iPhone actual, de los de tipo y precio medios, es un instrumento perfeccionado que nos permite la toma de las secuencias más imaginativas.

No obstante, sigue vigente la eterna pregunta: ¿Qué móvil se debe comprar? Una buena fuente de información a este respecto es la constituida por las revistas especializadas de fotografía y cine. Todas ellas contienen información y pruebas de equipos y materiales que nos darán una idea muy clara de sus características, su calidad y manejo.

Como es fácil suponer, cada comentarista ofrece su opinión personal de un móvil determinado, es que, a la fuerza, subjetiva, en cierta medida. Yo mismo no puedo evitar el dejarme llevar por ciertos prejuicios de vez en cuando. El comenta-

Iphone 6 el primer celular de la marca apple de tipo XL que apareció, dispone de cámara de 12 MP Apertura de f/2.2, estabilización óptica de la imagen, lente de cinco elementos, cubierta del lente de cristal de zafiro, Enfoque con un toque con Focus Pixels, velocidad de 30 cps en 4K y estabilización cinemática de video. Dispone también de una posición de macroenfoco que permite los primerísimos planos sin necesidad de aditamento alguno.

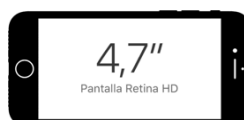
Iphone 7 es un aparato simple con un zoom moderado automático y enfoque manual. Gran angular: apertura de f/1.8; teleobjetivo: apertura de f/2.8



Peso: 138 g



Peso: 188 g

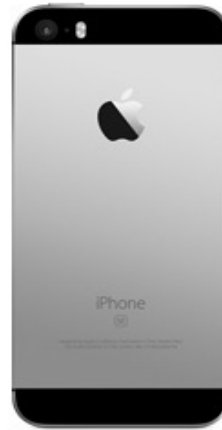


rista se dejará siempre influir por sus preferencias personales en detalles tales como el tamaño, la colocación de los mandos o el sistema de enfoque, por citar algunos ejemplos. Al probar la cámara del móvil en la tienda, antes de comprarla, nos será fácil saber si estos prejuicios son aplicables también a nosotros.

¿Existe el peligro de comprar un telefono con una cámara -demasiado buena-? No, a menos que sometan su economía a un esfuerzo fuera de lo común. Las posibilidades extraordinarias que ofrezca la cámara, tales como varias velocidades, mecanismos para realizar fundidos encadenados, refugas etc., quizá no todos los días, pero es posible que alguna vez vayan de vacaciones a un lugar particularmente interesante desde el punto de vista cinematográfico y entonces, de repente, esas posibilidades adquirirán una grandísima importancia; gracias a ellas podrá rodar esa película espectacular que se la ha ocurrido. Más adelante trataremos de las técnicas especiales y de cómo aplicarlas. Pero tanto si su intención es exclusivamente la de rodar películas familiares como si lo que pretende es lazarse de lleno al mundo del cine, le será muy útil conocer las técnicas básicas, y también algunas de las más avanzadas. Siempre es agradable ver que el público aprueba nuestra obra y pide más, aunque esté compuesto exclusivamente por amigos y familiares.

Recuerde que el cine no tiene misterios ocultos. El mismo esfuerzo se necesita para hacer buenas películas que para hacerlas malas. El único -truco- consiste en aprender las reglas básicas, para poder luego olvidarse de ellas. Una de las cosas más divertidas del cine --aunque su tema sea solo el niño jugando en el patio-- es la de intentar cosas originales y que nos salgan bien. Por otra parte, si nos salen mal, lo único que habremos perdido son unas gigas de memoria recuperables.

Y ahora que hablamos de películas -familiares-: más vale no despreciarlas. En muchos aspectos son auténticos documentales que reflejan la vida misma, el mundo real en que vivimos. Al-



Iphone SE es uno de los aparatos más prácticos, dispone de Cámara de 12 MP, video HD de 1080p a 30 cps o 60 cps, autoenfoco continuo y su tamaño facilita la grabación.

gunas llegan a ser más importantes que muchas de las superproducciones profesionales. Siempre he pensado que si cada país recogiera la mayor cantidad posible de películas -familiares-, las montara convencionalmente para formar un largometraje y enviara ese a los demás países nos conoceríamos mucho mejor unos a otros.

El cine, en cualquiera de sus formas, es un medio de comunicación entre los hombres. Hubo un tiempo en que sólo hacía falta saber leer y escribir. Luego la computación pasó a ser un instrumento necesario para la comunicación. Hoy en día, los jóvenes usan los computadores con la habilidad de un oficinista consumado. Las técnicas de comunicación basadas en el uso de registros mp3 y de imágenes han alcanzado una extensión universal. Difícilmente podremos encontrar una escuela moderna que no disponga de programas pedagógicos basados en el empleo de técnicas fotográficas o cinematográficas. En muchos sitios, los niños de enseñanza básica escriben guiones, ruedan y montan películas.

Cualquiera que sea la clase de películas que hagamos, la palabra clave es -comunicación-. Y

ése es justamente el tema y el motivo de este libro. –Comunicación– es también lo que separa al aficionado del realizador profesional de cine. Si su deseo de establecer una comunicación por medio del cine es realmente serio, todo lo que rodéis será importante. Con las cámaras en los teléfonos de hoy, se puede rodar cualquier cosa, desde el mundo del microscopio hasta la Luna y las estrellas. Lo que este libro pretende, aparte de facilitar la comprensión y el uso de las técnicas, es descubrirle la emoción y el interés del cine. Algunas de las ideas que presentaremos pueden parecer rebuscadas, como por ejemplo montar el móvil en el manillar de una moto. Otras pueden

tener como objetivo abrir nuevos horizontes, como el del mundo submarino (aunque no os hayáis puesto un par de aletas en su vida, no es tan difícil como parece).

En el próximo capítulo volveremos a hablar de comunicación. La verdad es que puede saltárselo. Por otro lado, va encaminando también a ampliar sus horizontes cinematográficos. Quizá no lo sepáis, pero a lo mejor tiene la posibilidad de convertirse en director, productor, cámara, montador o incluso genio del séptimo arte. Lo único que hay que hacer es usar el teléfono móvil.

2

COMUNICACION

Las películas que rodéis dependerán en gran parte de vuestro concepto del cine. Si queréis realizar buenas películas, tendréis que deshacedos de la idea de que lo que rodáis no tiene importancia, o la tiene sólo para vosotros. El cine es una actividad egocéntrica y será importante que vuestras opiniones sean lo más positivas posible si queréis conseguir buenos resultados. Aunque se trate solamente de re cuerdos de una visita al zoo con los niños o de una excursión al campo, vuestras películas tienen la misma importancia que la más costosa superproducción de Hollywood, y quizá más. Porque vuestras películas captan la realidad «vivita y coleando», cosa que no se puede decir de muchos films profesionales. Dentro de cientos de años, la humanidad de entonces podrá averiguar muchas cosas sobre nosotros y nuestra forma de vida, con la única ayuda de nuestras películas familiares.

Pero no es ahora el momento de preocuparnos por el futuro. Pensemos en el día de hoy. Lo que vuestras películas tienen que conseguir es algo muy importante: comunicar. Sería absurdo pretender que van destinadas a nosotros mismos como único público. La verdad es que, ¿por qué no reconocerlo?, en cuanto se nos presenta la más mínima oportunidad de disponer de uno o dos espectadores, rápidamente hacen su aparición el proyector y la pantalla. Si realizamos películas, es para que otros las vean.

Todos tenemos algo que decir. La cámara es uno de los instrumentos más efectivos de que disponemos para comunicar a los demás lo que nos gusta y lo que no, las cosas que amamos, lo que han crecido nuestros hijos, los sitios que hemos visitado y lo que pensamos del mundo que nos rodea. Es importante que reconozcamos que el

cine es un lenguaje, igual que lo son las palabras. Pensemos en nuestras películas como medios de expresión y automáticamente empezaremos a hacerlo mejor.

Es posible que os asuste la idea de que el cine es algo muy especial que requiere un talento poco común. Sin embargo, no pensáis que cada frase que escribís tenga que ser una obra maestra de la literatura. La tarea que esa frase tiene encomendada es relativamente simple: comunicar una idea, tanto si la frase va contenida en el informe técnico de un ingeniero, como si pertenece a un ensayo sobre política o si va en una nota para el lechero. No obstante, es mucho más simple escribir una frase concisa y clara, si se tienen conocimientos de gramática y orto grafía. Lo mismo podemos decir del cine. El cine tiene su propia gramática y no es difícil dominarla. Se empieza por una idea; esta idea puede originarse en algo tan sencillo como, por ejemplo, una visita al acuario con los niños. Los personajes principales de la película serán, pues, los niños, los peces, los delfines, las focas, los vendedores ambulantes y la gente. El propósito fundamental será rodar los planos que nos sean necesarios para contar la historia. El resultado podría ser algo así:

El plano número uno nos muestra a los niños y a su madre saliendo de la casa y entrando en el coche. No tiene que ser muy largo; sólo lo suficiente para comunicar la idea que con tiene.

El plano siguiente podría tornarse desde el mismo coche, mientras éste corre por la auto pista.

Al entrar en el aparcamiento del acuario, podremos tomar unos cuantos planos breves del letreiro con el nombre del acuario, del edificio, etc.

Los planos siguientes pueden ser de peces, con

los niños en primer término, mirando a través de los cristales de los tanques de agua.

A continuación, podrían ir unos cuantos planos de los niños comiendo en la cafetería, seguidos por unos planos de los peces comiendo. Seguidamente más planos de los niños mirando a los peces y los peces mirando a los niños. Quizá, con un poco de suerte, se puedan conseguir planos del espectáculo de las focas y los delfines.

Los niños se han cansado y descansan en un banco. Y, por último, vuelta al coche y a casa. Si rodáis vuestras películas siguiendo una línea narrativa definida, tendréis mu y poco que comentar cuando las proyectéis.

Por otro lado, uno de los mayores problemas que presentan las películas de viajes y vacaciones es que sus autores intentan contar demasiadas cosas. Pero veamos la situación con realismo.

La cámara del móvil tiene más posibilidades que muchas cámaras profesionales. Con ellas se pueden plasmar las ideas más imaginativas. El tamaño de estos teléfonos los convierte en aparatos ideales para grabar entre multitudes sin llamar la atención.

Démonos cuenta de que, excepto que dispongamos de un presupuesto ilimitado, será ¿Qué es lo que distingue a una buena película? Generalmente, las mejores escenas son las de acción. Por ejemplo, Notre Dame de París es una de las más impresionantes catedrales del mundo, pero, por sí sola, no constituye un tema muy interesante para una película. ¿Queréis tener un recuerdo de Notre Dame o de cualquier otra catedral? Pues sacadles fotos. Por otro lado, una de las mejores secuencias que he rodado en mi vida transcurrió justo delante de Notre Dame. La catedral me sirvió de fondo. En primer término tenía a dos pintores callejeros que estaban pintando escenas de contenido político en el suelo, con tizas de colores. Existía una relación mutua entre la catedral y los dos artistas que pedía a gritos que se la grabara. Si nos limitamos a registrar películas de acción -y a ser posible, acciones únicas, de las que suceden sólo una vez- conseguiremos comunicar mucho más de nuestras vacaciones que con las típicas películas de turista en que se ve a la señora y los niños delante de la estatua tal o del edificio cual.



¿Vais a hacer un viaje a una gran ciudad, como Nueva York, por ejemplo? Pues olvidaos de los rascacielos. Todo el mundo ha visto un centenar de fotos de ellos. Intentad filmar escenas de los parques, o de la super activa zona comercial. Haced un viaje a Coney Island y daros un paseo por la explanada de tarimas buscando temas poco vistos. Es casi seguro que lo que a vosotros os llame la atención, también interesará a vuestro futuro público.

El requisito más importante para comunicar es encontrar la realidad auténtica y librarse de tópicos, de apariencias y de falsas pretensiones. Una de las razones por las que la gente suele aburrirse de muerte con las películas familiares de niños pequeños es que raras veces contienen información auténtica sobre los niños. Según nos presentan estas películas, igual podría tratarse de plantas. El mundo de un niño pequeño está integrado por las cosas que le rodean: el móvil que cuelga sobre su cuna, sus padres, la luz que entra por la ventana, y por las cosas que el niño hace: comer, dormir y despertar. El niño intenta coger las cosas que tiene a su alcance y cada cosa nueva viene a ampliar su mundo. Aquí es donde las cámaras iphone demuestran su utilidad máxima. Un iphone puede cargarse en cuestión de segundos. En unos pocos segundos más se puede enfocar y disparar y, generalmente, no se necesita más luz que la natural.

Si llegamos a sentirnos realmente interesados en el cine, observaremos que casi cualquier cosa puede servirnos como tema para una secuencia o una película: las calles que recorreremos para ir a trabajar, la lluvia, las flores, los niños jugando en el patio de un colegio, nuestro trabajo y otras mil cosas más. Recordad que lo que queréis expresar son vuestras ideas personales. Si una idea o una escena determinada os interesan a vosotros, serán motivo suficiente para hacerlas dignas de una película. Quizá no siempre consigamos comunicar con nuestro público, pero cuando se consigue, vale la pena el esfuerzo.

En el cine podréis llegar tan lejos como os propongáis. Muchos festivales de aficionados e

incluso de profesionales tienen categorías de dedicadas al iphone. El aficionado tiene ahora a su disposición servicios de edición que hace algún tiempo trabajaban exclusivamente para los profesionales, formato digital, con lo que sus posibilidades son ilimitadas y puede realizar películas que hubieran estado completamente fuera de su alcance hace sólo unos cuantos años. Existen también muchas aplicaciones profesionales para el móvil en los campos de la educación, de la industria e incluso de la televisión. Pero no es éste el tema de nuestro libro. Lo que pretendemos es ofrecer una panorámica de todas las técnicas, de carácter universal, que os permitirán sacar el máximo rendimiento de vuestro equipo. Si con ello se despierta vuestro interés por otros campos de la actividad cinematográfica, mejor que mejor. Pero nos contentaremos con que os ayude a ver el mundo y a registrarlo, en película, un poco mejor.

Aún existe otra razón. Escribir un libro es siempre una actividad egocéntrica. Todos los escritores tenemos algo que decir. Así que lo que haré será poner en claro mis razones personales ahora mismo y luego podemos ya olvidarnos del asunto.

El cine, igual que la fotografía en general, es el auténtico arte del pueblo llano. Es un medio de expresión de ideas, pensamientos y conceptos de la belleza, a disposición de cualquiera. Todos tenemos un cierto sentido de la imagen. Con el cine, no se necesita una habilidad especial, como sucede con la escultura, la pintura o el dibujo. Nuestro medio de creación será la mente. En cada una de las películas del llamado cine familiar que he visto en mi vida aparecían claros y evidentes los sentimientos del autor o de la autora. He visto películas caseras que estaban tan mal hechas que no pasaban de ser una sucesión de borrones o de manchas oscuras; pues bien, ninguna de ellas me aburrió. No me da vergüenza confesar que soy un enamorado del cine casero o familiar.

Bien, ya lo he dicho. Ahora vamos con la forma de hacer ese cine.

3

TECNICAS CINEMATOGRAFICAS

Parece razonable admitir que las técnicas cinematográficas, tal como se practican hoy en día, empezaron con D.W. Griffith. Hasta que Griffith comenzó a hacer cine, la distancia de la cámara al objeto no variaba dentro de cada plano. Griffith, que dirigió, entre otras, películas como «Orphans of the Storm» (Los hijos de la tormenta), «Broken Blossoms» (Lirios rotos), «Intolerance» (Intolerancia) y la discutida «Birth of a Nation». (El nacimiento de una nación), fue el creador de las técnicas básicas que siguen en uso aún hoy en día. Al distribuir cada secuencia en planos generales, planos medios y primeros planos de distintas duraciones, Griffith desarrolló el concepto del ritmo en cinematografía.

En los primeros días del cine de aficionados, se aconsejaba a los principiantes que hicieran durar cada plano por lo menos el tiempo de contar hasta diez. Lo que se pretendía era alejar a la gente del concepto de la instantánea, característico de la fotografía. Pero el resultado que se obtuvo fueron muchísimos planos de diez segundos muy aburridos. De hecho, las películas solían ser una sucesión interminable de planos de diez segundos.

RODAR SECUENCIAS

Las tres ilustraciones que aparecen en la página 16 y 17 nos dan una idea esquemática de lo que es un plano general, un plano medio y un primer plano. De acuerdo con las aplicaciones básicas de la técnica, cada secuencia tiene su tema y viceversa. Supongamos que

estáis rodando una película de un partido de tenis. Empezáis con un plano general largo de todo el campo de tenis. Con este plano se consigue una finalidad inmediata: establecer la acción, es decir, en qué consiste, dónde sucede y quién toma parte en ella. A continuación se pasa a un plano medio, es decir a un encuadre más delimitado que entra en más detalle y cuenta al espectador que la persona que aparece en él es el protagonista de la secuencia. Tratándose en este caso de tenis, lo que nos muestra este plano es la indumentaria y el estilo, por ejemplo. El plano siguiente, que será un primer plano de la cara del jugador, entra en mayor detalle aún; el espectador recibe información menos abundante pero más concreta y precisa. Se perciben las expresiones del rostro, que pueden ser muy útiles para juzgar el conjunto de la acción. Este es el plano más fuerte de la secuencia y es seguramente el mejor plano de entre los que componen el arsenal de iPhone, en cuanto a definición. Cuando se pase la película, seguramente será el que llame más la atención de los espectadores.

CAMBIO DE ANGULO

Para que los tres planos descritos encajen de forma armónica, no podéis limitaros a tomar el primero, acercaros al tema, tomar el segundo y así sucesivamente. Para que los planos sean elementos de un todo conjuntado, tendréis que cambiar de ángulo, al tiempo que reducís la distancia. Observad una película profesional o un programa de televisión y veréis cómo se hace. Veréis que cada película consiste en una serie de planos

A la derecha, la elección de un ángulo elevado permite subrayar la técnica de navegación y proporcionar una imagen detallada de la embarcación.



Los planos largos rodados sin variar la posición ni el ángulo suelen hacerse demasiado largos. Descomponiéndolos en tres planos, general (arriba a la izq), medio (arriba, a la der.) y primer plano (a la derecha), se aumenta el interés de la imagen y se da ritmo y movimiento a la escena. No obstante, para asegurar la fluidez de la transición de un plano a otro, cambie el ángulo y modifique la distancia al objeto en cada uno de los tres. También es importante mantener la misma posición del objeto en el encuadre. No conviene rodar un plano con el árbol a la derecha, por ejemplo, para luego dar la vuelta y rodar el siguiente con el árbol a la izquierda





Cuando rodéis planos distintos de un mismo tema, que tengan que formar una secuencia, tened en cuenta la dirección del movimiento. En la página opuesta el viraje del hombre nos sirve de ejemplo. A la izq., el hombre se mueve de izquierda a derecha. A la der., el hombre se mueve de derecha a izquierda. Abajo, el viraje, incluso una vista parcial del cambio de dirección será suficiente para justificar el plano del hombre que se mueve a la izquierda.





generales, medios y primeros planos tomados desde distintos ángulos.

Pero volviendo a la secuencia del partido de tenis, habíamos comenzado con un plano general de los dos o de los cuatro jugadores. Este será un plano alto, tomado desde arriba, un «picado». Para el plano medio que viene después, bajaremos a nivel del suelo, pero desplazándonos al mismo tiempo hacia la derecha del jugador que nos interesa. Para el primer plano, nos acercaremos aún más y lo tomaremos con la cámara desde abajo.

MANTENER LA DIRECCION DE LA ACCION

Al rodar esta secuencia de tres planos, asegúrate de que la acción se mueve siempre en sentido correcto. Esto quiere decir que si al principio de la secuencia, la acción parecía discurrir de izquierda a derecha, al llegar al final no dé la impresión de ir de derecha a izquierda. Ello puede suceder, por ejemplo, al cambiar de plano, si pasamos de un lado a otro del campo. Mantener el control del sentido de la acción es muy fácil. Si en el primer plano de la secuencia, la acción parte del lado izquierdo del visor, ésa es la dirección de la que deberá partir toda la acción, a menos, claro está, que el desarrollo del tema incluya un cambio de dirección. Si durante el rodaje decidimos cambiar el sen-



tido del movimiento de la acción, deberemos especificar claramente este cambio y poner luego cuidado en mantener la nueva dirección, a menos que queramos realizar un nuevo cambio. Las ilustraciones de las páginas 16 y 17 muestran claramente lo que queremos decir. Será muy útil que os acordéis de mantener la dirección del movimiento cuando rodéis escenas deportivas o de otro tipo, en las que no podáis controlar el desarrollo de la acción. Por ejemplo, si estáis filmando una regata y el barco que tenéis en el encuadre cambia de dirección, intenta anticiparos al cambio y captad el momento preciso en que sucede. Si lo que rodáis es un partido de béisbol, mantened las bases siempre en las mismas posiciones relativas en todos los planos. Por ejemplo, encuadrad siempre la segunda base desde el lado de la primera y no os paséis repentinamente al de la tercera.



AMPLIACION DE LA SECUENCIA

Por lo dicho hasta ahora, quizás hayáis sacado la impresión de que en cine las cosas vienen de tres en tres. No es así. La verdad es que cada secuencia deberá continuar mientras lo que esté sucediendo siga siendo interesante. Es más, podéis ampliar la secuencia incluyendo todos los planos que os parezcan necesarios para contar la historia. Las ilustraciones nos muestran algunas de las posibilidades que ofrece el desarrollo de una secuencia. Los cuatro planos que aparecen en la ilustración nos dan una buena combinación de plano general, medio y primer plano. Sin embargo, la imagen que contiene el último primer plano es la más expresiva y por lo tanto la secuencia se apoyará en ella básicamente. El problema que presentan los planos generales es que contienen demasiados detalles para que el espectador lo capte todo de inmediato. Por lo tanto, su duración en la pantalla habrá de ser mayor que la de cualquier otro tipo de plano, con lo que se corre el peligro de que se hagan pesados.

CRONOMETRAJE DEL PLANO

Cuanto más corta sea la distancia objeto-cámara, menor será la duración necesaria para el plano. Aunque la determinación exacta de las duraciones de los planos es algo que sólo se puede hacer en detalle en edición, no hay razón para que no podamos hacer un cierto trabajo de montaje con la cámara al rodar la película. Así pues, deberéis hacer los planos generales más largos, los planos medios un poco más cortos y los primeros planos más cortos aún.

En la secuencia de tenis que mencionábamos antes, por ejemplo, el plano general del principio podría durar cinco segundos, el plano medio, tres o cuatro segundos, y el primer

plano, dos o tres. Si tenemos intención de montar la película (el montaje aparece en el capítulo 13), deberemos conceder un poco más de duración a cada plano: cortar es fácil, pero añadir imágenes que no se han rodado es imposible.

TRANSGRESION DE LAS REGLAS

Bien, ahora que ya hemos sentado unas cuantas reglas, podemos empezar a pensar en saltárnoslas.

Comenzar por el primer plano

Si respetamos las reglas ciegamente no conseguiremos películas realmente interesantes... generalmente. Por ejemplo, no hay razón para que una secuencia no pueda empezar por un primer plano. Si el primer plano es la mejor arma de que se dispone el móvil, ¿por qué no fijar la atención del espectador desde el mismo principio?

Podemos empezar una secuencia, por ejemplo, con un primer plano del rostro de una niña, pasar luego a un plano medio en que se vea a la niña montada en un tobogán, para terminar con un plano general de la niña deslizándose por el mismo. Recordemos también aquí el cambio de ángulo en cada plano. De hecho, una secuencia podría estar compuesta por una serie de primeros planos. En este caso, el secreto para que la secuencia funcione es la acción. Siempre que la acción presente interés, los encuadres próximos contribuirán a subrayarlo. Hasta ahora he estado criticando los planos generales. Una de las razón es, como queda dicho, es la abundancia de detalles, que tiende a confundir al espectador, pero un a segunda razón que no he mencionado es que los planos generales no suelen contener auténticacción. No obstante, se puede conseguir un excelen-

te estado de ánimo en el espectador mediante una serie de planos generales hermosos y reposados, de apariencia casi fotográfica.

Planos sin variación del ángulo

También he dicho que nunca se debe caminar en línea recta al realizar una secuencia. Generalmente, es así; pero existe por lo menos un caso en que puede ser conveniente transgredir esta regla. La primera vez que lo vi fue en televisión.

El tema era un reloj. La idea era ilustrar el paso del tiempo. Después de cada plano, la cámara se movía hacia delante siguiendo una línea recta. Las manecillas del reloj se desplazaban también para cada nuevo plano. En el último se presentaba un encuadre muy próximo y muy justo de la esfera del reloj, con las manecillas señalando la hora final. La duración de cada plano era de unos dos segundos. He dejado intencionadamente para el final la situación más común. Muchos de los temas que queremos rodar no se prestan a controlar o repetir las tomas. Tenemos que plasmarlos como se nos presentan, tanto si son temas que surgen en unas vacaciones, como si aparecen en un partido de fútbol, o en unas escenas en el patio de la casa. Para dar un mayor interés a la película, utilizad planos largos, medios y primeros planos, aunque los temas varíen de uno a otro. El efecto que obtengamos contribuirá a hacer la película más interesante y a darle un mayor ritmo cinematográfico. La compaginación de los planos entre sí, de manera que integren un conjunto armónico, es trabajo de montaje, pero si ya en el rodaje tenemos una idea clara del aspecto que queremos que la película tenga una vez terminada, nos encontraremos que la tarea de montaje no es tan complicada como pudiera parecer a primera vista.

4

TELEFONOS Y CAMARAS

No sería cierto decir aquí que todas las cámaras de los teléfonos móviles son buenas. La verdad es que las hay francamente malas. Cuando recibáis un a circular publicitaria ofreciéndoo «una oportunidad que no se puede desestimar», lo mejor que podéis hacer es precisamente desestimarla. Normalmente, los equipos que se ofrecen de esta forma son horriblos, incluso aunque se vendan también por medio de los canales de distribución habituales. En la oferta se suele incluir memorias expandidas (ofreciendo descuentos si compráis en cantidad) o con facilidades de pago. La mayor parte de las ofertas de este tipo que he visto se referían a aparatos que no habían conseguido venderse en las tiendas y que ya estaban anticuados el día que salieron de la fábrica.

SABER ESCOGER

Primera regla: comprar el equipo en un establecimiento que conozcamos. Prácticamente, la totalidad de los fabricantes de equipo de cierta reputación ofrecen algún tipo de garantía. También muchas tiendas ofrecen su garantía y asesoramiento, permitiendo muchas veces probar el material. No compréis basándoos en la mera diferencia de precios. Averiguad lo que podáis sobre los servicios post-venta de cada marca. Otro punto importante: comprobad los conocimientos que el vendedor tenga de cine; podría ayudaros mucho. Los empleados de las tiendas tipo

bazar normalmente no entenderán nada de cine y quizá pasa da una semana estén vendiendo cacerolas. No dejéis que los precios especiales de los bazares os engañen; es muy posible que podáis obtener las mismas condiciones en una tienda normal de teléfonos. Por otra parte, es probable que esta última tenga una mayor variedad de teléfonos con cámaras entre las que escoger.

LA VARIACION FOCAL

Siguiendo con la afirmación con la que abríamos el capítulo, ¿por qué no son todas las cámaras de teléfono igual de buenas? En primer lugar, la razón más importante es que no todos los fabricantes tienen los mismos controles de calidad. La verdad escueta es que sólo los fabricantes de cierta importancia pueden permitirse desechar un alto porcentaje de productos acabados por imperfectos, mediante unos estrictos controles de calidad del cristal de las lentes.

A pesar de todo, incluso las funciones zoom de la más probada calidad tienen un fallo común a todos los teléfonos. Como seguramente sabéis, la técnica del zoom que se usa hoy en día consiste en agrandamiento en la pantalla. Existe en óptica un hecho indiscutible, y es que se pueden fabricar objetivos zoom de absoluta perfección. Pero requiere adimentos externos al lente natural del móvil. Llega un momento en que no es aconsejable económicamente para el fabricante incluir en los teléfonos estas características, si lo hiciera, el precio sería desorbitado. Así pues, los técnicos tienen que encontrar soluciones de compromiso que sean viables. Un zoom típico de móvil no puede dar una extraordinaria definición. Pero con saber esto no habéis avanzado nada en cuanto a ser

capaces de distinguir un buen teléfono de otro malo. Se puede probar la cámara, pero muchas veces os traerá de cabeza el conseguir información digna de crédito sobre ella. Ahora bien, muchas revistas especializadas realizan pruebas de edición en las que se puede confiar. Si queréis información sobre una cámara en concreto y no podéis encontrar nada publicado sobre ella, escribid a las revistas o visitad sus páginas web. Muchas veces se obtienen de ellas respuestas precisas y correctas. Pedidles que os especifiquen los resultados de las pruebas de definición.

PROBAR PRIMERO COMPRAR DESPUES

Desde luego, el mejor sistema es rodar una prueba con la cámara en condiciones variables de luz y usando distintas funciones y proyectar luego el resultado sobre una pantalla de superficie mate. Si la definición no es buena, la superficie mate lo delataría inmediatamente. Usad un trípode para estas pruebas; las pruebas a mano no dan resultados satisfactorios, aunque tengamos intención de rodar siempre a mano. Generalmente la imagen se degrada con el movimiento de la cámara, aunque éste sea pequeño.

Bien, supongamos ahora que habéis estado usando la cámara de un móvil durante un cierto tiempo y, repentinamente, las imágenes se hacen menos definidas de lo que solían ser. Enviar el móvil a reparar, en esas condiciones será una pérdida de tiempo porque el técnico tardará mucho en encontrar el fallo si se ve obligado a buscarlo a ciegas. Por el contrario, le será de gran ayuda que le enviéis fragmentos de videos de prueba tomados con la cámara. Más útil aún le será que le enviéis la clase de pruebas que puedan ayudarle a detectar el problema. Tomad

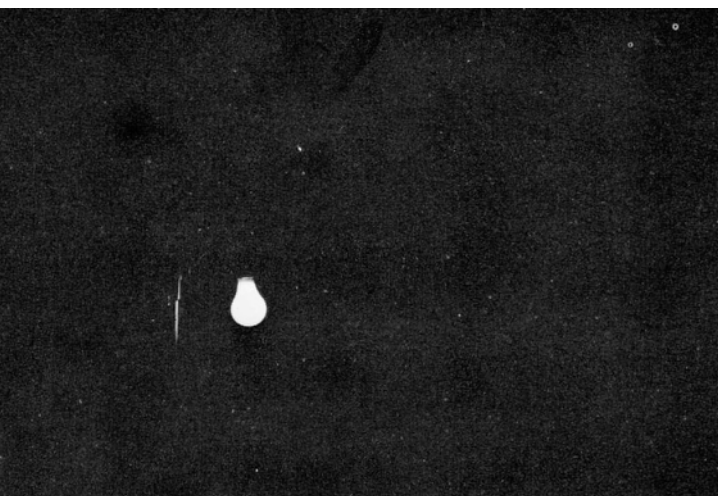


Haced pruebas en distintas condiciones de luz y comparad vuestra información con la de otros usuarios.

una hoja de periódico y fijadla sobre la pared. Trazad una línea diagonal de esquina a esquina, iluminadla y variad luego, en cada toma, la distancia luz objeto para emplear distintas aberturas de vuestro teléfono. Una vez que tengáis las pruebas, analizadlas con cuidado. Si observáis, por ejemplo, que las líneas diagonales pierden definición gradualmente, es seguro que el problema está en el automático en la cámara. Comprobad luego la definición de la imagen en los bordes y el centro. Con la abertura máxima observaréis quizá que los bordes pierden definición, pero esto es normal. La curvatura del campo impide obtener imágenes perfectamente definidas en un objetivo plano.

FUNCIONAMIENTO DE LOS MECANISMOS DE LA CAMARA

Una de las consideraciones más importantes a tener en cuenta en este apartado es la estabilidad de grabación. En la práctica, el móvil traerá integrado el sistema sistema de estabilización óptica de imagen. Si no es así debe evitar movimientos bruscos ya que la definición se verá afectada. En las pruebas que



Con ayuda de una bombilla podéis comprobar si el teléfono funciona en automático en condiciones de poca luz. si la imagen aparece movida (arriba), el mecanismo tiene algún fallo. Si la imagen es nítida (abajo), la cámara está en buenas condiciones.

describíamos en el párrafo anterior deberéis incluir una toma de una bombilla como la que se ve en la ilustración de la página 22. Comprobad los resultados, haciendo acercamientos sobre los videos. Cuando la imagen aparece borrosa, tenéis que tener en cuenta el tiempo que toma el sistema automático del móvil en enfocar. Todas estas pruebas, como hemos dicho antes, deberán hacerse usando un trípode sólido.

Como se deduce de lo dicho al principio del capítulo, existe una amplia y variada gama de aplicaciones para complementar la cámara de vuestro móvil. En la mayor parte de los casos, tendréis que elegir la aplicación de acuerdo con el sistema operativo de la cámara. El único principio válido en que debéis basaros es que las características de la aplicación estén de acuerdo con vuestro estilo personal.

LUMINOCIDAD

Una última consideración: la iluminación necesaria. La mayoría de los móviles funcionan bien en automático, en el caso del iphone 7 su apertura de $f/1,8$ permite grabar de noche. Hay unos cuantos -algunos de los samsungs que pretenden imitar esto. Hoy día existen también Huawei que adaptan tecnología Leica con $f/2,2$. Con algunos de estos móviles en uso automático, se puede rodar prácticamente a la luz de una cerilla. Sin embargo, solo con la tecnología del iphone 7 se puede rodar con muy poca luz. La verdad es que las cámaras dependen en gran parte del procesador para traducir la luz, por lo que el usuario debe revisar el tipo de procesador de cada teléfono.

5

TECNICAS GENERALES

No hay nada que pueda ser más perjudicial para vuestras películas que la falta de definición; es el medio seguro de perder la atención del espectador. La definición depende de la exactitud del enfoque. Lo primero para obtener buena definición es una cámara correctamente ajustada y lo segundo una idea clara de qué área de la imagen es la de mayor interés.

AJUSTE AUTOMATICO

Consideremos primero lo que pasa si estamos usando una cámara digital o incluso una réflex semielectrónica. Casi todos los visores llevan un sistema de ajuste para la corrección de dioptrías, cuya finalidad es acomodar el visor al ojo de cada usuario. Si vuestra visión es normal, ajustad el mecanismo de corrección a 0. La mayoría de los visores cubren una escala que va desde - 3 hasta +4 dioptrías aproximadamente. Esta escala es más o menos la misma que cubren los cristales de las gafas de uso normal. Si queréis obtener buena definición, es esencial que el visor esté correctamente ajustado. Sin embargo, este sistema queda obsoleto con la inclusión y popularización del sistema automático. Con la función automático que viene integrada en las cámaras de los teléfonos móviles no toca pensar en ajustar el visor.

NO JUGUEIS... ¡ENFOCAD!

Cualquiera que sea el sistema de enfoque que tenga la cámara de vuestro móvil, a menos que estéis planeando cambiar de móvil a otro con distinto sistema, lo mejor que podéis hacer es aprender a sacarle el máximo rendimiento. El truco para enfocar bien es precisamente no emplear ningún truco. Lo único que tenéis que hacer es acordaros de mantener el automático encendido. Así, los objetos ubicados en el infinito y en primer plano serán reconocidos por el ajuste automático evitando el desenfoque. Cuando se quiere practicar la técnica de foco selectivo es necesario que determináis en la pantalla la parte de la imagen que queréis enfocar. Son muchos los aficionados, tanto principiantes como veteranos, que cometen un error muy corriente: trabajan demasiado el enfoque, confiad en vuestro móvil y ya está.

MANTENED LA CAMARA FIJA

La definición de la imagen dependerá también de la inmovilidad de la cámara. Si la cámara tiembla, las imágenes nunca podrán ser claras. La mayoría de las cámaras de los móviles están incorporadas en los extremos de los aparatos. Tened en cuenta esto para agarrar bien el teléfono sin perturbar el lente de la cámara. Mucho más fácil será que se produzcan imágenes movidas si no se tiene una posición estable al agarrar el teléfono, o al ubicarlo en una superficie.

Por lo tanto, consideremos las distintas formas de inmovilizar la cámara. La más inmediata es un trípode, pero existen también estuches y monopíés. Cada uno de estos sistemas tiene distinto grado de utilidad.

Hablemos en primer lugar de la filmación



Al cambiar de ángulo, comprobaréis si los adimentos que le pongáis al lente del teléfono subrayan o disimulan el cambio. En este empleo, se utilizó un pequeño lente gran angular en forma de clip para el plano general (arriba) y para el primer plano no se utilizó nada (abajo).



Reflejos en el agua. La luz suave del atardecer pone en relieve la elegancia del edificio en París. Esta imagen es parte de una serie destinada a transmitir los cambios que experimentan las casas parisinas bajo las distintas formas de iluminación. Aunque estos planos deberían ser normalmente corto, se alargaron un poco más para transmitir un determinado estado de ánimo. Para conseguir una imagen clara a los reflejos, enfocad el agua y no el edificio. Podría ser una buena idea tomar varios planos a distintas horas para captar los cambios de luz.



Buscad los efectos de color. La ropa de esta joven asiática hace que este plano sea distinto a de los retratos habituales en los viajes. La luz es muy uniforme y viene desde atrás de la cámara. Da a los colores una intensidad y riqueza que contribuye en gran manera al efecto general. Estos planos deberán usarse para expresar alguna idea, unidos a otras secuencias. Si os limitáis a intercalarlos en una serie heterogénea, perderán mucho impacto. También podríais rodar en cámara lenta para crear determinado ambiente.





Acción a altas velocidades. Es prácticamente imposible filmar un acontecimiento de este tipo con una sola cámara. Y muchas veces se hace difícil conseguir imágenes de buen tamaño. En lugar de ello filmad una impresión general de la escena. Cambiad los planos para tomar (en este caso) diferentes grupos de aves y cambiad el ángulo cuando podáis. Pero no déjéis de mantener el sentido de la dirección aunque cambiéis el emplazamiento del teléfono. Si tenéis que cambiar el sentido de la dirección, intercalad un plano en el que se vea a los pajaros tomando una curva, por ejemplo. Se puede mejorar mucho la película en la edición si se dispone de suficiente material de rodaje.





En el agua. La exposición de las imágenes en que hay grandes superficies de agua, nieve o arena a la luz del sol, presenta siempre el mismo problema. El agua refleja mucha luz y puede engañar al automático del teléfono móvil. si se confía en una lectura general, se perderá detalle en el niño.

a mano. Será importante que el sistema de agarre manual sea sólido y estable. A la mayoría de los teléfonos se les pueden comprar estuches con los que se puede conseguir mejor agarre.

Teniendo en cuenta esto, se consigue una mayor estabilidad apoyando el brazo que sostiene la cámara firmemente contra el cuerpo. Más firme aún será el apoyo si se sujeta la parte superior de la cámara con la otra mano. Las piernas deberán apoyarse con firmeza también. Al tocar la pantalla o –en algunos casos oprimir un botón– para iniciar la grabación, contened la respiración.

Algunos estuches especiales para móviles proporcionan apoyo y movilidad. Su mayor utilidad se obtiene cuando se puede apoyarlos en algún otro sitio, como una pared, un árbol o el suelo, si se graba tumbado. No obstante, personalmente prefiero usar estos estuches para rodar ciertos acontecimientos deportivos, especialmente aquellos que no exijan giros de cámara rápidos.

Un trípode es lo mejor, pero sólo si es bueno. Si es un trípode pequeño y frágil, que tiemble al menor roce o golpe de viento, no sirve para nada. Tratándose de trípodes, cuanto más pesados, mejor. La cabeza panorámica deberá funcionar con suavidad y sin esfuerzo en cualquier dirección. El mejor sistema de bloqueo de la cabeza es el accionado mediante el giro del brazo de guía. Para terminar, mi apoyo rápido favorito es un saco. Simplemente se coloca el saco sobre cualquier superficie y luego se apoya la cámara sobre el saco. Se adapta a todas las superficies, lisas o rugosas, iguales o desiguales, niveladas o no. Es fácil de llevar y constituye un apoyo de emergencia excelente.

Elegid el apoyo que vayáis a utilizar de acuerdo con vuestro estilo de rodaje habitual y

con las condiciones en que suelen desarrollarse vuestras filmaciones. Tratad de no usar más apoyo del necesario, pero tampoco menos.

Una vez tengamos la cámara convenientemente apoyada, pasemos a la grabación propiamente dicha. En el capítulo 3 hablábamos de las técnicas básicas: planos generales, medios y primeros planos.

El diseño de los teléfonos móviles facilita la estabilidad en el momento de grabar en formato vertical u horizontal.



CUIDAD LA PERSPECTIVA

La perspectiva, es decir, la relación entre las cosas situadas en primer término y las situadas en último término. Por ejemplo, si tomamos un primer plano del rostro de una persona con la función gran angular, lo más probable es que nos salga una nariz y unas orejas enormes. Si nos alejamos un poco y grabamos ese mismo plano con una distancia más larga, la perspectiva será mucho más natural.

ZOOM, ZOOM, ZOOM

Los objetivos de tipo zoom han pasado sucesivamente por etapas de odio y de adoración por parte de los realizadores de cine, desde que este mecanismo se inventó. El plano de zoom, por sí mismo, es decir, el paso de una imagen de gran angular hasta una de tele, tiene posibilidades fantásticas. Pero, según como se haga, puede llegar a ser aburrido, pobre o inútil. Desafortunadamente este es un sistema que aún no está perfeccionado en las cámaras de los teléfonos móviles por lo que no es aconsejable utilizarlo.

Básicamente, los planos de zoom deberán emplearse con mucha prudencia. No hay duda de que el zoom es un medio muy efectivo de «meter» al espectador en el encuadre, pero si recurrimos a él en el móvil sacrificamos definición y pierde su efectividad.







El diseño de los teléfonos móviles facilita la estabilidad en el momento de grabar en formato vertical u horizontal.

6

TECNICAS DE EXPOSICION

Probablemente, la exposición es el aspecto del cine que menos conocimientos técnicos os va a exigir, grabando con teléfono móvil. El sistema operativo de la cámara hará por vosotros la mayor parte del trabajo. Hasta las cámaras más baratas pueden dar una exposición correcta, con un esfuerzo mínimo por vuestra parte. Lo único que tenéis que hacer es asegurarte de tener memoria y apretar el botón, y el «ojo eléctrico» de la cámara hará el resto. Siempre que la luz sea uniforme en todo el encuadre, los resultados serán inmejorables.

Haced una panorámica que pase desde un lugar muy iluminado a otro en semipenumbra, y la cámara ajustará automáticamente la abertura del diafragma. Podéis filmar con poca o con mucha luz, interiores o exteriores: los resultados serán siempre tan buenos como en el cine profesional. De hecho, los profesionales usan en la actualidad el mismo sistema de exposición, después de resistirse a la automatización durante años. En condiciones normales de iluminación, no se puede mejorar el cálculo de la exposición que hace la cámara. Pero en la cámara encontramos el mismo problema que surge constantemente en ordenadores, calculadoras y demás: la máquina no sabe pensar. El «ojo eléctrico» se limita a reaccionar mecánicamente a un estímulo. La mayoría de ellos sólo son capaces de tomar una lectura del grado medio de iluminación del encuadre y modificar la imagen de acuerdo con esos valores medios, aunque siempre conce-

diendo un poco más de atención a las zonas de luz fuerte. Por lo tanto, si la luz viene de un lado o de detrás del objeto, habrá problemas. En otras palabras, siempre que hay un fuerte contraste de luces, tendremos que sacrificar algo, y ese algo van a ser generalmente los detalles de la zona oscura, que nos quedarán subexpuestos.

LUZ LATERAL

Observemos lo que pasa cuando el sol forma ángulo recto con la escena. En ésta toman parte dos niños y un árbol. El árbol se encuentra entre el sol y los niños, de manera que proyecta una sombra. Al mismo tiempo, existe una zona fuertemente iluminada. Apuntamos la cámara y el aparato hace el trabajo para el que ha sido programado: mide el valor medio de la iluminación del encuadre. El resultado será una zona iluminada bien expuesta y una zona oscura densa y sin detalle. Las caras de los niños apenas se verán. Este es, pues, el tipo de plano que debemos evitar. Un profesional, cuando se ve obligado a rodar en estas condiciones,

Arriba, a la derecha, no siempre tendréis tiempo para ajustar la iluminación de la escena en un primer plano. Recurrid al automático de la cámara. De igual forma, a la derecha, utilizad la lectura automática en planos amplios. Esto os dará buen color y buen detalle.



emplea reflectores u otras fuentes de luz artificial para suavizar las sombras. Ahora bien, sucede que queremos grabar ese plano. Bien, grabémoslo, pero ayudando un poco al dispositivo. Ahora es cuando podemos encontrar una utilidad las opciones vinculadas a la cámara del móvil.

Seleccionad lo que, depende del dispositivo, aparece con un sol o un bombilla y ajustad la luz de acuerdo al efecto que queráis lograr.

De esta forma sacaremos detalle en la zona oscura, sin destruir completamente la zona clara. Pero los contrastes tan intensos no son

La nieve y el hielo reflejan cantidades enormes de luz. La planta que aparece en primer término ha salido demasiado oscura. Para conseguir una exposición correcta y detalle suficiente en las zonas de sombra, ajustad la iluminación manualmente.



corrientes; normalmente no pasarán de dos puntos. Así pues, modificando la función automática, conseguiremos una imagen perfectamente aceptable.

CONTRALUCES

Aquí es donde el sensor automático de la cámara del móvil se equivoca con más frecuencia. Hay sistemas que disponen de un mecanismo de compensación para la toma de contraluces que, en teoría, asegura una exposición correcta. Aún no he visto ninguno que funcione.

Los contraluces más corrientes son los de las puestas de sol. En esos momentos se tiene un cielo espectacular, y, si la acción en primer término es interesante, podría salir un plano genial. Se toma el plano y, cuando descargamos los archivos, y la reproducimos. Teníamos razón... a medias. El cielo está fantástico, pero en primer término lo único que se ve son unas siluetas oscuras. Es un plano que puede resultar muy efectivo, con una gran carga emotiva y mucho impacto, especialmente si el tema es un barco o un coche o si queremos usarlo para indicar la transición del día a la noche. Pero si lo que se busca es una imagen clara, habrá que encontrar una solución de compromiso. En realidad, no existe ninguna receta infalible para filmar puestas de sol. Lo que hace falta es experiencia y una cierta intuición del efecto que hará luego la película en proyección, para encontrar la exposición adecuada. Obsérvese que no he dicho «exposición correcta», sino «exposición adecuada». En gran medida, la exposición correcta, en cada caso concreto, será la que nos permita tomar el plano que queremos. De manera que lo que voy a hacer es explicar cómo resuelvo yo personalmente las puestas de sol.



El sol fuerte , reflejándose en la nieve recién caída, produce una cantidad enorme de luz que puede engañar incluso a los sistemas automáticos de medición.

Normalmente, tomo una lectura automática del cielo y otra de las figuras en primer término. Si lo que pretendo es captar la mayor cantidad de color posible en el cielo, pero conservando cierto detalle en el primer término, lo que hago es abrir modificar la opción de luminosidad punto por punto. Con esto, el ciclo saldrá un poco más claro, pero sin destruir el efecto. Ahora bien, si lo más importante del plano es lo que pasa en primer término, lo que haré será partir de la lectura automática correspondiente a él y disminuir la luminosidad punto por punto. En ciertas situaciones, simplemente me olvido del fondo y, al encuadrar, procuro eliminar la mayor parte posible de cielo.

NIEVE, ARENA Y AGUA

Las superficies que reflejan mucha luz, como son la nieve, la arena y el agua, hacen que el sensor automático se equivoque y lea mucha más luz de la que hay en realidad. Ante la masa de luz reflejada por esas superficies, la cámara reacciona cerrando excesivamente la entrada de luz. Así lo que suele suceder es que las personas y objetos rodeados por esa masa reflectante salen demasiado oscuros. No habrá problemas cuando podamos tomar lecturas de luz automáticas en primer plano. En ese caso, no hay más que acercar la cámara al rostro del sujeto y luego ajustar manualmente la opción de luminosidad.



Arriba, escenas como ésta pueden ser efectivas si hay al menos un detalle que esté claro. Aquí lo único que está bien iluminado es la imagen central; las figuras en la sombra subrayan el contenido emocional del plano.





En ocasiones, podréis rodar aunque parezca que no hay bastante luz. Planos como éste del tren en una estación, pueden resultar bien en proyección. Una única luz intensa proporciona el centro de atención y subraya el contenido emocional. Tendréis que ser muy selectivos para tomar estos planos de forma que encajen con el resto de la película. No siempre dan buen resultado.

Pero esto no siempre se puede hacer. Ahora bien, sabemos que la nieve hará generalmente que sistema cierre la entrada de luz, de forma que sólo tendremos que abrirlo manualmente, cuando queramos tomar un plano de nieve con sol. Con sólo hacer esto obtendremos buen detalle en el plano y además nos sorprenderá ver que también la superficie de la nieve sale bien. Ya que hablamos de ello, conviene decir que en días nublados, el efecto reflectante de la nieve, la arena o el agua es mucho menor. En estos días se podrá confiar en el sensor automático del móvil, sin correcciones manuales.

CUANDO LA CAMARA DICE <<NO>>

Habrá ocasiones (días lluviosos, por ejemplo) en que la cámara del móvil nos indique

que no hay bastante luz. Generalmente, lo mejor será no tomar el plano; lo único que conseguiríamos grabándolo sería malgastar memoria. Pero no siempre es así. Con un poco de experiencia, podréis saber cuándo, con menos exposición de la debida, se pueden conseguir planos muy efectivos. Incluso en un día muy oscuro y lluvioso puede salir un plano muy bueno. A pesar de la falta de exposición, o quizá gracias a ella, el plano puede comunicar un cierto estado de ánimo, si el tema es el indicado. Con un solo punto de luz fuerte, como por ejemplo una farola, se puede dar la impresión de suficiente exposición que hará que el plano resulte efectivo en edición.

7

FILMACION EN INTERIORES

En los últimos años se ha experimentado un cambio radical en el uso de luz artificial para el rodaje de interiores. El aficionado al cine tiene ahora una serie de posibilidades que hasta hace poco estaban reservadas al profesional.

FOCOS

Son varios los inconvenientes que presentan. En primer lugar, alcanzan altas temperaturas y pueden ser peligrosos en manos poco experimentadas. Además, son incómodos y a nadie le gusta que le dirijan uno a pleno rostro. También desde el punto de vista cinematográfico, los focos presentan inconvenientes. Si se montan sobre la cámara, el resultado suele ser un primer término demasiado claro y un fondo demasiado oscuro. Es imposible conseguir una buena iluminación con un foco (del tipo que sea) montado en la cámara. Yo no soy partidario de esta solución en absoluto.

Bien, tratemos ahora de ver el lado positivo de los focos. En primer lugar, el modo de iluminación automática del móvil puede que funcione muy bien. En segundo lugar, si se usan correctamente, se puede conseguir una buena iluminación. Así pues, antes de pasar a la filmación con luz natural, hablemos algo sobre el uso de lámparas halógenas, que son el medio más habitual de iluminación artificial.

APARTAR LA LUZ DE LA CAMARA

Lo mejor es usar las lámparas separadas de la cámara del móvil. Para iluminar de forma uniforme y sin sombras fuertes, poned la lámpara alta y a un lado. Una vez que la cámara esté libre de aditamentos, podréis moveros con más libertad. Para facilitar más las cosas, emplead un trípode o soporte sólido para sujetar la lámpara. Este deberá ir dotado de un cabezal o rótula que permita mover la lámpara en todas direcciones. Con una buena prolongación de cable eléctrico de unos 3 metros o más, nos evitaremos el problema de no poder alcanzar el enchufe, que es lo que ocurre con frecuencia.

ILUMINACION DE LA ESCENA

Yo suelo colocar la lámpara a un lado y en ángulo recto con la escena. Si usamos una sola lámpara, crearemos sombras en el lado opuesto a la misma, incluyendo las caras de los personajes. Ahora bien, este problema no es grave porque nos queda mucho espacio donde movernos y filmar en el lado iluminado; con un poco de habilidad en el encuadre se pueden evitar todas las sombras molestas.

LUZ REFLEJADA

Si disponéis de una sola lámpara podéis apuntarla al techo y hacer que la luz se refle-

je en él. Con este método se evitan muchas sombras y las que subsisten suelen ser poco intensas, con lo que evitaréis contrastes excesivos. No obstante, la luz reflejada es mucho menos intensa que la directa. Los mejores resultados se obtienen cuando la pared en que se refleja la luz está cerca del tema del plano. En lógica consecuente su mayor utilidad se encuentra en los primeros planos.



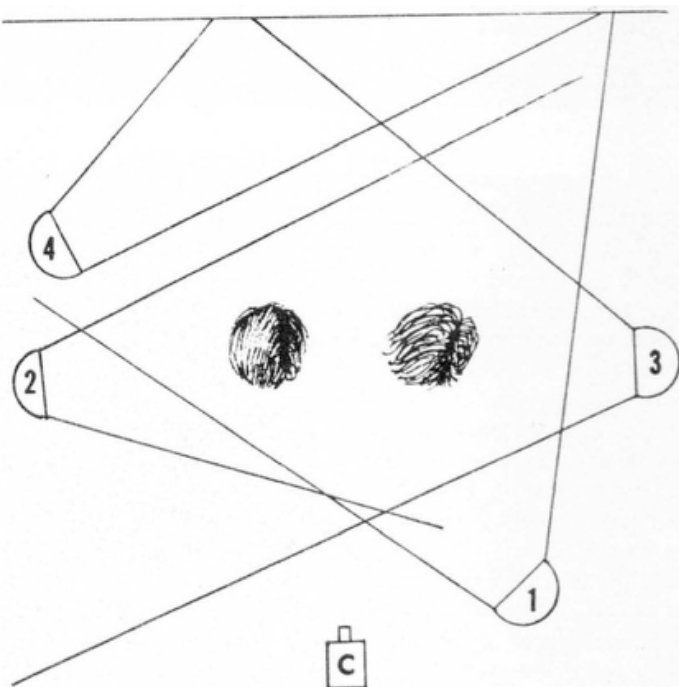
En este ejemplo se cuenta con una iluminación que proviene del techo, esto es ideal para tener una iluminación uniforme. Para evitar colores defectuosos se recomienda que el techo sea blanco.





MEJOR DOS LAMPARAS

Con dos lámparas se consigue mejor iluminación, especialmente cuando la escena se desarrolla en un espacio amplio. Las ilustraciones de la izquierda muestran la forma en que yo uso las dos luces, cuando el emplazamiento del móvil es relativamente fijo. Pongo una de ellas a un lado y la otra formando un ángulo de 90 ° y apuntadas a la escena. De esta forma puedo, en circunstancias normales, iluminar uniformemente el primer término, el término medio y el fondo, con una cantidad mínima de relleno. Incluso en escenas tales como fiestas de cumpleaños, puedo fijar las lámparas en su sitio con pinzas y no moverlas en todo el rodaje. Con dos lámparas se puede conseguir una iluminación reflejada más efectiva y que permite cubrir mucho más espacio.



Esta ilustración muestra los efectos de una iluminación cruzada. Según esta técnica, se coloca, como se ve en el diagrama, una luz (1) a un metro o poco más de la cámara, mientras que otra (2) está situada formando un ángulo recto con la escena. Este sistema mejora la luz general, suaviza las sombras y da a los personajes más libertad de movimientos. Otro punto importante es que al usar trípodes para las lámparas se libera la cámara

del engorro del cable. Obsérvese que tanto el fondo como el primer término están bien expuestos y presentan claridad de detalle. Añadiendo una tercera lámpara (3) en el lado contrario se amplía la zona de rodaje aprovechable. Se puede usar una cuarta luz (4) para iluminar el fondo, si éste se encuentra apartado de la cámara. En muchos casos será suficiente con dos lámparas.

INTERIORES / EXTERIORES

En ocasiones se os podrá ocurrir la idea de filmar a alguien asomado a una ventana. Usando una lámpara, podréis acercar el nivel de iluminación del interior al que haya en el exterior. Si no disponéis de la lámpara, tendréis que modificar el ajuste automático para obtener una buena imagen de la cara.

PLANOS CON LUZ AMBIENTAL

Leyendo los anuncios de las nuevas cámaras integradas a los teléfonos se saca la impresión de que las que mejor manejan la luz son las de los iphone. Vamos a considerar ahora unos cuantos puntos interesantes sobre esto. Por su cámara de 12mp que graba en 4K y su coprocesador de movimiento M10 integrado el iphone provee unas características únicas

frente a otros productos del mercado. La iluminación controlada en interiores es una buena estrategia para lograr el tipo de imagen deseada, sin embargo, la iluminación no controlada o en exteriores representa un desafío que deberéis librar con el mejor equipo.

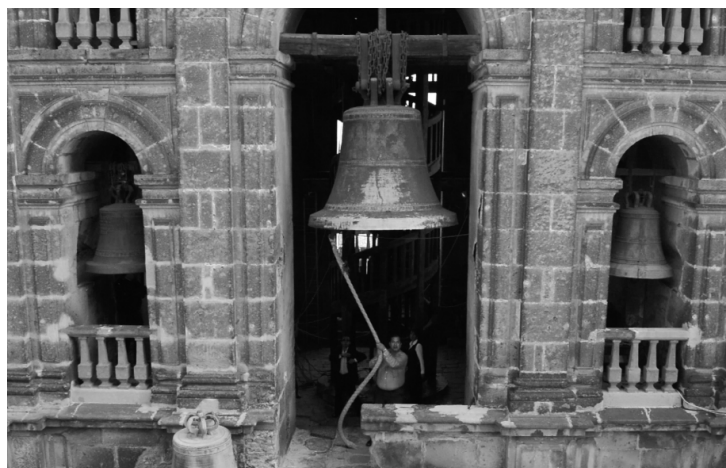
¿POR QUE INTERIORES CON LUZ AMBIENTAL?

La luz natural mejora las películas por lo menos en dos aspectos. Primero, los «actores» estarán menos conscientes de esta r « haciendo una película» que con un foco apuntándoles. Segundo, la iluminación de las casas suele estar bastante bien distribuida, con lo que la película adquirirá un aspecto mucho más natural y más realista. Además, podréis rodar siempre que se presente inopinadamente una situación interesante (los niños dando sus primeros pasos, tocando instrumentos musicales, jugando en la cocina. etc.) sin tener que montar todo el tinglado de luces.

Como hemos dicho antes, los interiores con luz natural están al alcance de casi cualquier cámara que tenga un f 2.2 o menor. Por ejemplo, yo he tomado muchos de estos planos con un iphone 5s con f 2.2 con muy buenos resultados. Cuando la iluminación sea buena, como suele suceder, por ejemplo, en las cocinas, podréis rodar sin dificultad.

INTERIORES EN CASA CON LUZ AMBIENTAL

Las cocinas suelen tener un a iluminación intensa y uniforme, sin sombras fuertes ni puntos demasiado brillantes. En cambio, en las salas de estar, dormitorios, etc., la luz no suele estar distribuida por igual. En primer



lugar, la iluminación en estas últimas acostumbra a proceder de lámparas de mesa, situadas estratégicamente. Por ejemplo, la mesa de ajedrez puede estar muy bien iluminada, pero no así la zona que la rodea. Normalmente, la diferencia no se percibe a simple vista, sin embargo, en la grabación se ve claramente. Las lámparas de pie o de sobremesa dan luz más que sobrada para mantener una conversación, pero no para rodar una película.

Cuando encuadréis ajustadamente, de manera que la cámara capte exclusivamente lo que es el tema del plano y nada más, el lector de luz automático por sí solo se hará cargo del problema, pero en los planos que aparezcan contrastes de luz y sombra muy acentuados, el automático puede equivocarse. Como hemos dicho en otro capítulo, el aparato toma una medición de la iluminación media del encuadre, con lo que salen favorecidas las zonas de luz y perjudicadas las de sombra.

MEDICIONES DE LUZ

Con las cámaras del teléfono móvil, los tipos de soportes de información disponibles y usando el modo automático, es fácil grabar escenas con la exposición correcta. Si la habitación tiene una iluminación uniforme, la película quedará bien. Pero aún podéis ir más lejos y tratar de conseguir planos más efectivos, que tengan un valor narrativo. Una luz aislada, por ejemplo, podrá usarse para dar a la escena un ambiente dramático, como se ve en la ilustración. Los bordes del encuadre están oscuros, poniendo de relieve la zona central de la imagen. También se consigue añadir impacto al plano, empleando luces direccionales. Usando un fondo oscuro y una luz direccional intensa, se conseguirá un

fuerte efecto de contraste entre los diferentes términos del encuadre, particularmente en los primeros planos.

ESCENAS DEPORTIVAS CON ILUMINACION ARTIFICIAL

Es relativamente fácil rodar de noche escenas de deporte si el estadio o el campo están bien iluminados, como suele suceder. Lo único que tendréis que cuidar es que los focos no vayan a desequilibrar la lectura del sensor automático. Evitad que los focos entren en el encuadre o de lo contrario inducirán a error a la cámara. Resultado: exposición muy insuficiente. Evitad también usar sólo planos muy generales, ya que a pesar de la iluminación, siempre saldrán demasiado «aplanados» y sin relieve. Además, serán planos con exceso de detalles y, por lo tanto, difíciles de absorber para el ojo del espectador. Así que intercalad siempre que podáis planos medios y primeros planos, que darán más impacto a la película.

VARIACIONES DE LUZ

En las películas que toméis de vacaciones, lo más probable es que una gran parte de los planos los rodéis con luz natural. Habrá una mezcla de tipos de iluminación: unos planos con luz diurna normal y otros con poca luz. Ahora bien, la transición de un tipo de luz a otro puede ser brusca, si no planificamos la película de antemano. La solución de continuidad que necesitamos nos la podrá proporcionar, por ejemplo, una puesta de sol para pasar de los planos con luz diurna a los de noche; o bien una escena en que veamos encenderse las luces de las casas. Otro sistema podría ser un montaje



Con la luz de ambiente, se consiguen muy buenos resultados en primeros planos. Colocad el personaje lo más cerca posible de la luz. En muchos casos bastará con una bombilla.

en el que veamos las sombras hacerse cada vez más grandes hasta convertirse en oscuridad.

Para pasar de noche a día, se puede hacer lo contrario un montaje de imágenes de las aguas de un lago. por ejemplo, iluminándose gradualmente, al salir el sol, un amanecer acortado por medio de montaje, o planos intercalados en los que se vea la creciente actividad en la calle, por la mañana temprano.



8

LA CAMARA ES PARTE DE LA ACCION

Normalmente, el cineasta principiante recibe consejos tales como: « No muevas la cámara; no la balancees, no la inclines, ni la sacudas». Son consejos acertados... en general. Una película en que la cámara tiemble constantemente sólo servirá para hacer reír al público y avergonzar al autor. Pero los movimientos de cámara panorámicas, inclinaciones, grúas y travellings son un arma extraordinaria para aumentar el interés de la película. Desde luego, hay que usarlos con comedimiento e imaginación, pero aplicados correctamente abrirán nuevos horizontes al aficionado.

PANORAMICAS

Son movimientos de la cámara, generalmente horizontal es, destinados a mantener encuadrado un objeto móvil o a describir en un solo plano un escenario amplio, o bien a establecer una relación entre dos elementos integrantes de un a escena.

En primer lugar, vamos a analizar una panorámica típica. Puede ser, por ejemplo, la de un coche de competición tomando una curva. El plano empieza cuando el coche avanza por la recta acercándose a la curva. Lo estamos to mando desde la parte interior de la curva. Según se va acercando movemos la cámara, para seguir lo en su trayectoria y cortamos en el momento en que, pasa da la curva, se aleja por la recta siguiente . Las ilustraciones de la página 58 corresponden a esta idea, la técnica será la misma, tanto

si el tema del plano es un coche, como si es un niño, una bicicleta, un caminan te en la calle o un esquiador deslizándose por una ladera.

SUAVIDAD Y FIRMEZA

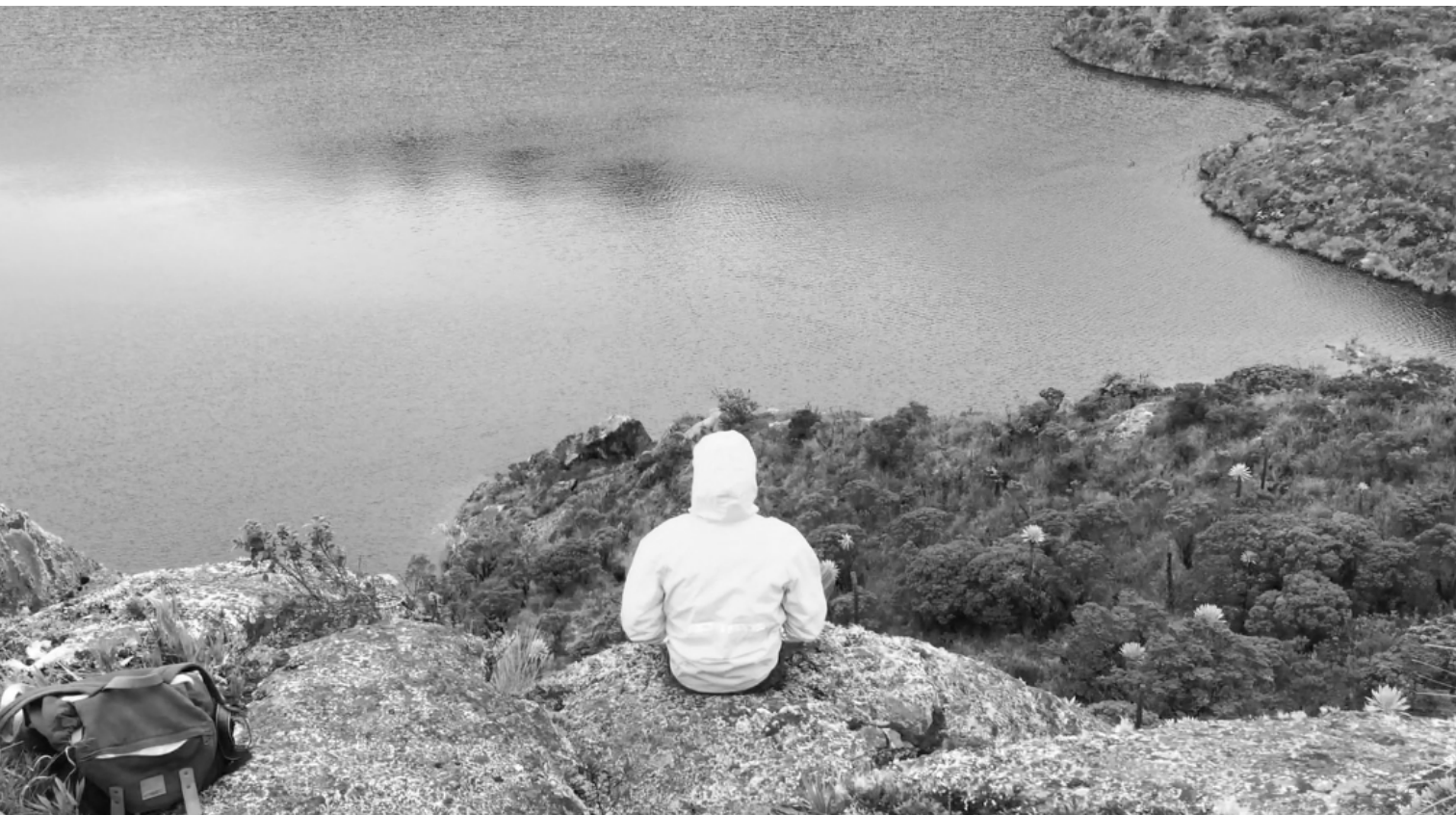
El movimiento habrá de ser suave y continuo, para que la imagen no dé saltos en la pantalla. El resultado final vendrá condicionado por varios factores: la longitud de la panorámica, el apoyo de la cámara, la focal que utilicemos y, a veces, también por la velocidad de grabación en imágenes por segundo.

En cuanto a la duración de la panorámica, no será mala idea limitarla a secuencias cortas. Es imposible dar una norma exacta, pero tengamos en cuenta que cuanto más larga sea la panorámica, mayores serán las probabilidad es de que la cámara tiemble. En cuanto al apoyo de la cámara, es evidente que el mejor es un trípode.

Las panorámicas a mano deberán dejarse exclusivamente para ópticas estándar y para la opción de gran angulares, a menos que tengáis nervios de acero.

Dentro de ciertos límites, podéis grabar a velocidades superiores a la normal, para conseguir mayor suavidad en las panorámicas. Con este sencillo truco lograréis un movimiento más suave de la imagen, cuando ésta se proyecte a la velocidad normal. Pero tened en cuenta el tipo de imágenes que estéis rodando. Si se trata de una es-

Abajo, las panorámicas descriptivas como ésta constituyen una tentación irresistible para el aficionado. A pesar de sus buenos propósitos de enmienda, cae una y otra vez. Ver la serie de la página siguiente, para dar más impacto a vuestras panorámicas descriptivas.



cena de mucha acción, fútbol por ejemplo, el efecto de movimiento lento dará un aire de irrealidad a la toma. Por el contrario, podréis aplicar este sistema sin ninguna pega cuando no haya un fondo que permita establecer una comparación de velocidades relativas. Este es el caso, por ejemplo, de las panorámicas de pájaros en vuelo, con el azul del cielo como único fondo. También dará buen resultado este sistema en las panorámicas de botes de vela.

PANORAMICAS DESCRIPTIVAS

La panorámica descriptiva es uno de los planos de los que más se abusa en el cine de teléfono móvil y muchas películas profesionales tampoco se quedan muy atrás. Con ciertas películas familiares cargadas de panorámicas de esta clase, me dan ganas de descabezar un sueño, si no encuentro ningún medio de escapar sin que se den demasiada cuenta. El problema es que se intenta meter demasiadas cosas en un solo plano. Se piensa que los espectadores verán las cosas de la misma manera que las ve uno, pero normalmente no es así.

No obstante, no es difícil hacer panorámicas descriptivas realmente buenas. No tenéis más que modificar levemente vuestros conceptos. Supongamos que vamos a rodar un campo cubierto de nieve en las montañas. Antes de empezar miramos detenidamente a nuestro alrededor. ¿Qué parte de la escena es la más interesante? ¿Una casa? ¿Un árbol de

La clave de una buena panorámica es no excederse en la duración. Las escenas muy amplias, como la que se ve en esta serie, podrán realizarse de la manera descrita. Comenzad la panorámica después de haber rodado con la cámara quieta unos cuantos segundos. Moved la cámara hasta llegar al personaje en primer término. Detened la panorámica pero seguid rodando aún unos cuantos segundos. A continuación, acercaos al personaje cambiando de ángulo al mismo tiempo. Luego cortad para pasar a un prime plano.



forma rara? Comenzamos el plano dejando la cámara inmóvil unos segundos. Así se consigue que el espectador se «aclimate» a la escena. Luego empezamos lentamente la panorámica. Las panorámicas rápidas no sólo marean al espectador sino que desenfocan la imagen. Al llegar a la casa, detenemos la panorámica, pero seguimos grabando. Aquí podemos acercarnos a la casa, con un zoom o, mejor aún, cortamos, nos acercamos a la casa y rodamos un primer plano de ella. Luego volvemos a la posición primera y reasumimos la panorámica empezando por un plano muy general. Al llegar al árbol, intercalamos otro primer plano y seguimos con la panorámica. Al final del plano dejamos la cámara inmóvil unos cuantos segundos y terminamos con un fundido.

EVITAR EXCESOS

La panorámica es un plano que debe usarse con poca frecuencia, sea para describir lugares o para narrar acciones. Antes de rodar una panorámica analizad el tema y pensad si no sería más efectiva una serie de planos estáticos. A menos que la imagen carezca por completo de movimiento, suele ser más efectiva una serie tradicional de planos: plano general, plano medio y primer plano. Si observáis la escena con atención, descubriréis en ella mucha acción que os había pasado inadvertida; pueden ser las hojas de los árboles movidas por el viento, o gente o animales, o un riachuelo. En un lago, por ejemplo, podéis encontrar ondas en la superficie del agua, la vegetación de las orillas agitándose en el viento, barcas navegando y nadadores que os sirvan como elementos de acción. La utilidad más clara de las panorámicas se encuentra en la creación de movi-

miento, pero ésta es una función que tendréis que usar con prudencia, especialmente cuando se trate de un plano muy estático, cuya única acción proceda del movimiento de la cámara.

PANORAMICAS RAPIDAS

Hasta ahora hemos seguido las reglas al pie de la letra. Panorámicas lentas y suaves, sin desenfocar la imagen y demás. Pero olvidaos de las reglas por un momento. Las panorámicas rápidas constituyen un medio muy efectivo de encadenar dos escenas completamente diferentes. Por ejemplo, estamos rodando escenas de Nueva York; comenzamos una panorámica lenta y, de repente, aceleramos el movimiento, trazando un círculo con la cámara como si fuera una manguera de regar. El resultado será que esa parte de la película, una vez revelada, estará muy borrosa. Ese es el momento que aprovechamos para cambiar a otro plano tomado en una ciudad completamente distinta. Este otro plano empezará con una panorámica muy rápida y borrosa, que se hará gradualmente más lenta hasta detenerse por completo. Un sistema original para pasar de un plano a otro. Pero no lo uséis más de una vez en cada película, porque de lo contrario corréis el peligro de aburrir al espectador.

PANORAMICAS VERTICALES

Estos movimientos no son otra cosa que el equivalente en vertical de las panorámicas. Pueden realizarse de arriba hacia abajo o viceversa. En mi opinión, la única razón que justifica este movimiento de cámara es un cambio de ritmo. Por ejemplo, si queremos



dar al espectador la imagen de un adulto, desde el punto de vista de un niño. Apuntamos la cámara primero hacia abajo, a los zapatos del adulto, para luego ir la levantando hasta detenerla en la cara. O bien empezamos el plano encuadrando la entrada de un edificio y luego levantamos la cámara gradualmente para dar una idea de la altura del edificio. O bien, al contrario: empezando desde la cima del edificio y terminando en la calle.

TRAVELLING

En cine profesional se ruedan con la ayuda de un a pequeña grúa («dolly»), montada sobre carriles. Estos planos parten de un emplazamiento alejado del tema, acercando luego la cámara lentamente hasta conseguir un primer plano. ¿Por qué usar este sistema en cámaras de teléfonos móviles si podemos usar zoom? Creo que este movimiento es mucho más efectivo que un zoom, porque no se modifica la distancia focal, de forma que la perspectiva se mantiene invariable. El espectador no recibe esa extraña sensación que produce el zoom en el cambio repentino de la relación entre primer término y fondo. Además, se consiguen planos mucho más subjetivos. El espectador tiene la impresión de que la cámara le arrastra para introducirle en la escena. El equipo que se usa en estos planos es bastante complicado, como queda apuntado más arriba. En nuestro caso, podemos recurrir a los medios que tengamos más a mano. Yo he usado desde triciclos hasta esquís, pasando por bicicletas, carros, etc., e incluso sillas de ruedas (estas últimas también las usan los profesionales en ocasiones).



Podéis grabar desde un auto soportando el teléfono sobre el borde de la ventana. Grabar el espejo retrovisor siempre creará planos interesantes.

EL PROBLEMA DEL ENFOQUE

No hace falta decir que, al variar la distancia cámara objeto, variará también el foco. La forma en que se soluciona el problema en el cine profesional es la siguiente: se comprueban las distancias intermedias, marcándolas en el suelo. Según se va desplazando la cámara, un ayudante gira el anillo de enfoque, sincronizando el giro con las señales del suelo. Por otra parte, la mayoría de cámaras de teléfonos móviles tienen integrado un sistema de autofocus o autoenfoco por lo que no os debéis preocupar del problema de enfoque al realizar un travelling o una panorámica.

PLANOS EN RUTA

Todos hemos hecho viajes en coche en los que nos hubiera gustado poder rodar el paisaje por la ventanilla. Si lo habéis intentado, os habréis dado cuenta de que se pueden obtener buenos planos, aunque antes hay que resolver algún que otro problema. El primer requisito es un soporte firme para el móvil. Es muy difícil rodar a mano por una ventanilla. El pavimento nunca es perfectamente liso y los baches se reflejan en

la película. La verdad es que los baches no podréis hacerlos desaparecer por completo, a menos que dispongáis de un equipo caro. Pero lo que sí podéis hacer es facilitar el trabajo montando un soporte para la cámara.

Acelerados

Este es un recurso que quizá os di vierta intentar. Ajustad el móvil para usar cámara lenta y rápida. Grabad así en cámara lenta durante dos o tres segundos. Después, mientras el coche esté en movimiento, grabad en cámara rápida. El efecto en la película será el de « tiempo comprimido». Un viaje que dure varios minutos quedará resumido, en edición, en unos cuantos segundos. Todo pasa mucho más de prisa: semáforos, curvas y todas las distancias.

Sacar la cámara de paseo

Otra de las cosas con que me divertía de vez en cuando años atrás era la siguiente: me colocaba la cámara bajo el brazo, la ponía en marcha y me paseaba así por alguna calle muy concurrida. Cine «a ciegas». Lo divertido era que no tenía ni idea de lo que iba a salir en la película, una descargada la memoria. Algunas de las caras y de las situaciones que capté por este método eran extraordinarias y las películas resultaban muy interesantes. Grabar con teléfonos móviles facilita las cámaras ocultas y este tipo de ejercicios a ciegas.

A la derecha. a través de una ventanilla de coche. se pueden obtener planos muy interesantes, especialmente en espacios abiertos.



9

PRIMEROS PLANOS

Si los primeros planos son espectaculares, más aún lo son los primerísimos planos. Por su tamaño reducido, los teléfonos móviles se adaptan muy bien a estos últimos. Con franqueza, un primerísimo plano grabado con móvil queda mejor que utilizando cámaras réflex o profesionales.

¿En qué consiste un primerísimo plano? Un primer plano puede encuadrar, por ejemplo, el rostro de una persona, o una flor. Un primerísimo plano muestra un encuadre mucho más reducido y una imagen mucho más detallada. El tema puede ser el interior de una flor, un ojo, el movimiento de las manecillas de un reloj, un insecto, o cualquier otra cosa de parecidas proporciones. En la práctica, cualquier cámara del móvil sirve perfectamente para rodar primerísimos planos, pero, como es lógico, unas lo hacen mejor que otras. Ciertas características que no son esenciales para rodar planos normales, son muy convenientes para primerísimos planos.

CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO

Las cámaras reflex son aquellas que el encuadre y el enfoque se realizan a través del objetivo. Al utilizar la cámara del móvil el sistema de encuadre está relacionado con la pantalla de cada teléfono. Debéis sacar provecho de esto y no utilizar el móvil como si fuera una cámara réflex. Al tomar planos normales o en el caso de primeros y primerísimos planos, tendréis que encuadrar con

cuidado si no queréis cortar parte de la imagen.

Al grabar primeros o primerísimos planos con el móvil hasta el más mínimo movimiento aparece luego en la grabación, se recomienda ser cuidadoso al empezar a grabar para evitar una pequeña sacudida en el resultado.

La pantalla del móvil constituye un factor muy importante al momento de decidir el encuadre. Hemos dejado este aspecto para el final porque, lógicamente, si ya se tiene un móvil, tendréis que servir de la pantalla lleve. Si, por el contrario, aún no habéis comprado el móvil y tenéis pensado rodar primerísimos planos con cierta frecuencia, será conveniente que prestéis atención a las características de la pantalla y del tipo de autoenfoco. Las mejores pantallas para primerísimos planos, en mi opinión, son las que proporcionan usan gran escala y permiten enfocar selectivamente la superficie del encuadre, como sucede en las cámaras de iphone y samsung. Las pantallas con enfoque por imagen partida permiten realizar también primerísimos planos, pero presentan la dificultad de que la única zona del encuadre que se puede enfocar es una pequeña parte situada en el centro.

Los sistema, único enfoque automático en pantalla que no permiten hacer modificaciones no ofrecen normalmente la exactitud necesaria para enfocar objetos muy pequeños. Los encuadres normales se enfocan sin problemas, pero en cuanto nos acer-





Acercándose al máximo se pueden hacer buenas grabaciones de un primer plano con la óptica del teléfono móvil .

camos para tomar un primerísimo plano, el enfoque se vuelve muy difícil. A mí, personalmente, la rugosidad de las superficies mates siempre me deja en la duda de si la imagen está bien enfocada, hasta que veo la película en pantalla.

Para los primerísimos planos, es de vital importancia contar con un apoyo sólido para la cámara. Se pueden rodar a mano, pero no es aconsejable. Si queréis estar seguros de los resultados, haceos con un buen trípode. Para planos de flor es, insectos y temas similares, se puede recurrir a un trípode de sobremesa que se ajuste al móvil.

Cualquiera que sea el modelo que com-

préis, aseguraos de que la cabeza se puede bloquear firmemente en cualquier posición. No es nada agradable que el trípode se mueva, después de haber empleado mucho tiempo y trabajo poniendo la cámara en la posición que buscamos.

TECNICAS DE FILMACION

ILUMINACION

La ilustración que aparece en esta página muestra una de las técnicas que se emplean para mejorar la iluminación de primerísimos planos. En caso de que se

trate de exteriores al sol, lo normal será que no haya que hacer nada . No obstante, en ciertos casos puede que convenga eliminar sombras. Será suficiente con una simple pantalla reflectora. Una lámpara pequeña de gran intensidad nos servirá perfectamente.





Abajo la única forma de grabar en días muy lluviosos es en espacios someramente iluminados . Una imagen oscura puede resultar de mucho impacto siempre que haya algún detalle e claro. En este ejemplo, los reflejos del agua y las señales blancas dan contraste a la escena demasiado oscura .



TITULOS Y FOTOS FIJAS

Hubo una época en que se agobiaba a los aficionados con toda una serie de sugerencias sobre cómo confeccionar títulos (además de en edición), que iban desde las vallas publicitarias hasta las señales de tráfico, pasando por carteles turísticos y demás. La mayoría de ellas eran horribles. La primera vez que se usó una valla publicitaria fue seguramente una excelente idea, pero después de verla repetida dos mil veces, empieza a aburrir.

Las cámaras digitales con sistemas de almacenamiento ilimitados, nos permiten experimentar con las posibilidades de integrar títulos al video. Pero antes de hablar de las posibilidades, que son bastante simples, hablemos de los títulos en sí.

No sólo los aficionados, sino también los profesionales, cometen dos errores típicos: o bien intentan meter demasiadas palabras en la pantalla, o bien intercalan alguna frase grandilocuente pero vacía. Una de las variedades más típicas de título kilométrico es la del tipo: «Las vacaciones de 1977 en Palma de Mallorca». En realidad, no es que esté tan mal. Contiene los factores fundamentales de un buen título. Pero, en lugar de empezar contando toda la historia,

¿por qué no probar con un título que intrigue al espectador? Podría ser «Palma de Mallorca, 1977», o simplemente «Palma, 77». Escribid primero el título completo y luego empezad a recortarlo. El montaje no es nunca un trabajo agradable por completo, pero los resultados generalmente compensan los esfuerzos.

Volvamos a los títulos lacónicos. Digamos que la idea básica es algo así como «Vacaciones 1977». La verdad es que este título, a mí, me dejaría completamente indiferente. Recordad que lo que suele interesar al espectador es el sitio. Intentad transmitir la fascinación que os produjo el lugar, pero sin ser demasiado prolijos. Si las vacaciones fueron en la Costa Brava, por ejemplo, un buen título podría ser «Verano catalán». Si el tema principal de la película es un aspecto particularmente interesante de vuestras vacaciones, como puede ser la pesca submarina, olvidaos de la idea de las vacaciones y tratad de meter esa actividad en el título. Una película sobre pesca submarina que hice hace años, llevaba simplemente como título el nombre del lugar «Cayo Sal», una isla del archipiélago de las Bahamas. Un poco misterioso, desde luego, pero lo bastante inesperado para captar la atención del auditorio.

Hablemos ahora del mecanismo de la confección de títulos. Afortunadamente, son pocos. Los títulos deberán ser de proporciones en edición. Pero en muchos casos podréis grabarlos con vuestro teléfono.

LO QUE NECESITAREIS

Hay aparatos especiales para grabar títulos, pero generalmente no serán necesarios. Con un trípode sólido será suficiente, aunque es cierto que con una tituladora se pueden hacer efectos especiales; de ellos hablaremos en breve.



PARAISO DE LAS MARABILLAS

Es más fácil de lo que parece crear títulos imaginativos. Si no se cuenta con medios profesionales, se impon la Improvisación. pero siempre con buen criterio. Los títulos grabados o puestos en edición, como se ve en las ilustraciones, deberán estar de acuerdo con el tema de la película.



PARAISO DE LAS MARABILLAS

Lo que sí hace falta son letras y números. Los establecimientos especializados en rotulación suelen disponer de ellos. Existen en muchos tipos y tamaños distintos y son autoadhesivos, o siempre pueden imprimirlos en distintos formatos y materiales.

TIPOS ORIGINALES DE LETRA

Para menester de producir los títulos digitalmente, os aconsejo que recurráis a programas digitales y archivos de fuentes que podréis encontrar en internet.

Si miráis a vuestro alrededor, se verá que estáis rodeados de posibles fuentes de inspiración para títulos. El original de este libro salió de un archivo en Adobe Indesign, que es uno de los medios más efectivos y limpios de diagramación. Especialmente las plataformas de hoy en día ofrecen gran variedad de tipos de letra interesantes. Pero también las normales van perfectamente. En cualquiera de los dos casos, aseguraos de que los tipos estén bien limpios. Si queréis ser muy creativo tenéis los periódicos, en donde a veces podréis recortar palabras o letras sueltas y formar títulos con ellas. Estos títulos tendrán una apariencia desigual que les dará gran impacto.

FONDO

Aquí es donde podéis dejar correr la imaginación. Desde luego, siempre tenéis la posibilidad de usar una combinación simple de letras blancas y fondo de color uniforme. Pero ¿por qué no aplicar telas, maderas, vidrios de colores, mapas, o uno cualquiera de los mil recursos disponibles? También las fotografías en sirven como fondo estupendamente.

Los títulos más efectivos suelen ser los sencillos y sin adornos. Con ellos se da al espectador tiempo sobrado para que lea la información que contiene el título. También aquí nos pueden servir de mucho las técnicas de montaje con la cámara. Por ejemplo, una serie de fotos fijas, con un título en cada una de ellas, da una cierta sensación de movimiento, este efecto se puede lograr en los programas de edición. Variad el formato: planos generales, medios y primeros planos.

EL USO DE FOTOGRAFÍAS EN CINE

Hace unos cuantos años estuve en Venecia y rodé una película. La mayor parte de ella la tomé desde el asiento de una góndola y casi todo estaba bien, excepto un plano que salió increíblemente desenfocado.

Una noche, viendo las fotos del móvil tomadas en ese mismo viaje, me encontré con una de aquella misma escena que había estropeado en la grabación. En principio me fastidió mucho que mi mujer, que fue quien tomó la foto, hubiera conseguido una imagen tan nítida y perfectamente enfocada, pero luego me di cuenta de que podría quizá usar esa imagen en sustitución de la mía. Así pues, utilicé la imagen en edición y, con gran trabajo, conseguí hacer una panorámica para dar la impresión de estar pasando en góndola. No se nota en absoluto el truco.

Lo más fácil es utilizar fotografías. En vuestro álbum familiar seguramente tendréis series muy completas, que podéis grabar o incluir en edición. Usad planos generales, medios y primeros planos para darle variedad y movimiento. Analizad cuidadosamente cada fotografía; quizá podáis sacar más de un plano de cada una.



Arriba, si sacáis un título de un cartel, no os limitéis simplemente a grabarlo entero en un plano. Intentad hacer una panorámica, o incluso una serie convencional de plano general, medio y primer plano para darle acción. No uséis las vallas publicitarias, ni los letreros de calles, ni otras cosas similares para los títulos. Están muy vistos y son aburridos.



Páginas siguientes. Al filmar una película tenéis que intentar contar una historia. Los planos de esta secuencia son los típicos de la técnica narrativa cinematográfica; hay un principio, una trama y un final. El formato de la escena varía, pasando de plano general a plano medio y a primer plano y va intercalado.

LA FILMACION

Es muy posible que vosotros, como otros muchos aficionados, grabéis de forma intermitente. La memoria del teléfono puede contener dos o tres temas distintos, que quizá hayan sido filmados con semanas o incluso meses de intervalo. Este sistema no presenta ninguna complicación; una de las funciones de los teléfonos móviles es crear un álbum de recuerdos.

Pero puede suceder que alguna vez queráis ir un poco más allá. La ocasión podría venir dada por un viaje, un acontecimiento deportivo, o cualquier otra situación interesante. Entonces grabáis horas de un mismo tema. Estáis en realidad realizando una película; algo que se sale de vuestro estilo habitual. Una vez que tenéis esas películas descargadas, no podéis limitaros a reproducirlas una detrás de otra tal como están; hay que hacer algo más. Así que decidís unir las y hacer incluso un pequeño intento de montaje. Pero os encontráis que esto no estaba previsto en el momento de rodar y los resultados no son tan buenos como vosotros quisierais.

La filmación de una película requiere un enfoque algo distinto del que aplicáis cotidianamente al registro de escenas familiares para el álbum de recuerdos. Es algo que exige una planificación y un concepto de la filmación más amplio y ambicioso. Esto no quiere decir que planteé más dificultades; es simplemente cuestión de concepto. La idea básica es que una película tiene que tener un principio, una parte media y un final.

En segundo lugar tendréis que estudiar las condiciones en que vais a rodar. Por ejemplo, si se trata de una película de vacaciones, ¿vais a rodar tanto interiores como exteriores, de día y de noche? Por último. ¿cuáles van a ser los límites de la filmación?

Consideremos ahora cada uno de estos conceptos, tomando como ejemplo una película de viajes. En primer lugar, la idea de principio, parte media y final. Una película de viajes empieza normalmente en casa. No hacen falta más de cinco o diez minutos para rodar los planos que necesitáis. Puede ser suficiente un plano de alguien mirando un mapa o un folleto de una agencia de viajes, seguido de un par de planos de los viajeros haciendo las maletas. Acordaos siempre de la serie plano general - plano medio - primer plano. Esta primera secuencia no tiene por qué ocupar más de unos pocos minutos de grabación.

A continuación vendrá el aeropuerto. A veces resultará difícil filmar a los pasajeros subiendo al avión, si tenéis que ocuparos de billetes, maletas y demás. En ese caso será suficiente con que toméis, por ejemplo, un plano del billete o de la tarjeta de embarque, otro de la sala de espera y otro de un avión despegando que, naturalmente, no tiene que ser el vuestro. Una vez en vuelo, unos planos cortos del interior del avión y del paisaje que se vea desde la ventanilla.

El resto del film podrá estar dedicado al viaje en sí y a no ser que queráis pasaros







las vacaciones con el dedo en el móvil, no intentéis grabar todo lo que veis. Elegid las cosas de mayor interés, especialmente las que puedan interesar a los familiares y amigos, y concentrad en ellas vuestros esfuerzos. Una vez más, recordad que siempre será más interesante la variación de plano general a plano medio y a primer plano, que un plano muy largo sin cambiar la posición de la cámara. La película deberá tener un final. Quizá os parezca un poco tópico, pero en estos casos suele venir muy bien una puesta de sol.

Ahora hablemos de las condiciones de grabación. En el apunte de guion que acaba-

mos de ver, van incluidos planos en exteriores y en interiores, para los que se requerirán muchas tomas. Será muy conveniente que dispongáis de mucha memoria. En caso de necesidad, podéis llevar un computador y descargar los archivos cuando la memoria se llene. Para terminar, hablemos de los límites. Ya hemos mencionado que a nadie le gusta pasarse unas vacaciones con el ojo pegado a la cámara. Pero aún hay algo más. Quizá la tarea que os hayáis impuesto sea excesiva para una sola cámara. Por ejemplo, los deportes requieren el empleo de varias cámaras rodando simultáneamente si se quiere filmar todo. A falta de esto, intentad conseguir una

impresión general del acontecimiento. Prestad atención a las caras de los espectadores, intercalando las en la acción. Aunque siempre podéis recurrir a un amigo con un teléfono similar que os pueda ayudar grabando. Evitad los planos que exigen algún tipo de lente. Si las figuras son muy pequeñas, no darán bien en la pantalla. Recordad también que una panorámica larga de un paisaje hace un efecto fatal si la cámara tiembla. Es mejor acortarla o descomponerla en varios planos.

EQUIPO

El elemento más importante es el trípode. Existen en el mercado muchos trípodes buenos y de poco peso. Si vais a lanzaros a la filmación de una película en serio, vale la pena molestarse un poco para que las imágenes no salgan movidas. Acordaos de tomar notas sobre las tomas que realicéis, para esto puedes descargar una aplicación en el móvil o llevar una libreta, esto os será de gran ayuda al editar el material filmado. A continuación os daré unas cuantas indicaciones que a mí me han ido muy bien cuando he tenido que rodar películas de vacaciones:

1. Al llegar a una ciudad, no empecéis a grabar inmediatamente. Antes, tratad de entrar en situación. Una vez que os encontréis en alguna situación que os interese, dejad que la gente se acostumbre a vuestra presencia antes de empezar a grabar. Así se mostrará más tranquila y confiada. Hablad con la gente, si podéis.

2. En lugares en que haya muchas personas, usad el trípode como si fuera un monopié, con las tres patas juntas.

3. Atención a la luz. Muchos planos interesantes se han perdido por no advertir que la luz daba directamente en el móvil y este no ha podido procesar la información.

4. Confiad en el automático de la cámara es el mejor recurso para grabar.

5. Nunca os aventuréis en una situación potencialmente interesante con poca memoria. Podéis perder un buen plano si os veis cortos de memoria.

6. Al grabar edificios, buscad ángulos originales o partes interesantes para los primeros planos.

7. Descargad siempre el material grabado. Cuando voy de viaje, normalmente cuento con utilizar 5GB diarios. Pero yo suelo hacer varias tomas distintas de cada plano para tener más libertad a la hora de editar. Me imagino que para el aficionado normal será suficiente con disponer de 10GB si las vacaciones van a durar dos semanas. Pero esto es algo que tendréis que decidir cada uno, según la amplitud del proyecto. Si os encontráis con la ocasión inesperada de tomar un buen plano que no estaba en el programa, la tentación quizá sea demasiado fuerte.

12

LA SEGUNDA DIMENSION EL SONIDO

Uno de los acontecimientos más importantes en el mundo del cine en estos últimos años ha sido el advenimiento del teléfono móvil que graba sonido e imagen. El sonido estuvo siempre al alcance del aficionado, pero presentaba gran des dificultades. Requería el uso de grabadoras sincronizadas con la cámara. Una vez que se terminaba grabar, aún había que someter el video a varias operaciones antes de poder disponer de una película sonora. Algunos sistemas funcionaban relativamente bien, pero siempre con limitaciones.

Los sistemas que existen ahora no requieren generalmente más que encuadrar, disparar y grabar simultáneamente, sin necesidad de aparatos externos. Se descargan los archivos, se editan y se puede proyectar directamente. La calidad del sonido es buena y hay teléfonos que producen grabaciones a nivel profesional.

CALIDAD: COMO CONSEGUIRLA

Para filmar una película sonora no se necesita en realidad más que abrir la cámara de móvil y tocar la pantalla. Con los teléfonos, esto es suficiente. Pero si tenéis sentido crítico, quizá queráis mejorar la calidad después de las primeras tomas de prueba. La verdad es que conseguir resultados óptimos es casi igual de fácil.

Hablemos primero del factor esencial en la grabación sonora: la situación del micrófono. El primer punto a tener en cuenta es des-

pejar la zona del móvil donde se encuentra el micrófono.

Una de las mayores ventajas de que los micrófonos estén integrados al teléfono es que no va a estar visible en la grabación.

CUIDADO CON LOS RUIDOS PARASITOS

Esos ruidos que existen en la casa y que no oímos porque estamos acostumbrados a ellos, es probable que aparezcan en la película. Si no podéis apagar los aparatos en cuestión, al me nos cerrad las puertas.

EL MICROFONO

Es muy posible que el micrófono que viene integrado al móvil ofrezca unas posibilidades muy limitadas. Un buen micrófono es fundamental para obtener sonido de calidad, y esto lo tenéis que tener en cuenta al comprar el teléfono.

EL RODAJE SONORO

Uno de los problemas del sonoro es que las secuencias tienden a ser poco variadas (un solo plano larguísimo) y pueden hacerse aburridas. Será conveniente intercalar series de planos generales, medios y primeros planos, aunque no siempre será posible. Si estáis grabando una situación que se haya producido espontáneamente, no podéis pedir a la gente que interrumpa lo que está haciendo para

que vosotros cambiéis de plano. Por ejemplo, supongamos que estáis rodando una conversación entre dos personas. Encuadráis, empezáis a grabar y entonces hacéis otro plano la cara de uno de los interlocutores. No tiene que ser necesariamente el que esté hablando. El interés del plano residirá en la reacción de esa persona ante lo que se dice. Luego, volvéis a un plano general de las dos personas. Nuevo acercamiento a la cara del otro interlocutor, y así sucesivamente.

Si grabáis la interpretación de un grupo musical que esté dispuesto a colaborar, podréis recurrir a una planificación normal. Los músicos tendrán que interrumpir la música cada vez que cambiéis de plano y volver a empezar luego en el mismo punto. Recordad también que, al estar grabando sonido directo, el montaje podrá presentar ciertas dificultades. Así que poned mucho cuidado en la filmación.

EXTERIORES

La grabación de exteriores, en especial el de deportes (carreras de coches, fútbol e incluso tenis), puede ser muy divertido. En primer lugar, uno se interesa por la acción de una forma casi subjetiva. Las imágenes que captéis y el sonido que registréis serán un reflejo de vuestras propias reacciones ante la situación. En cierto modo, este tipo de películas es menos exigente. Por ejemplo, el sonido de los motores de competición es tan enervante que se hace imposible no conseguir magníficos planos de acción con estupendas bandas sonoras. Los sonidos ambientales de las calles de una gran ciudad, aunque la grabación no sea perfecta, añaden una nueva e importante dimensión a las películas de viajes.

SONIDOS QUE SE GRABAN MAL

Por extraño que parezca, aunque el viento produce en la película ruidos parásitos con gran facilidad, esos ruidos no suenan en proyección como lo hace el viento. Suenan más bien como una serie de chasquidos y crujidos y explosiones. Lo mismo podríamos decir de la lluvia. La grabación suena a cualquier cosa menos a lluvia.

GRABACIONES DIFERIDAS PARA CREAR EFECTOS SONOROS

Hay casos en que el sonido habrá de grabar se después de la filmación.

Por ejemplo, el sonido de los esquís sobre la nieve posiblemente no quede muy bien en una grabación directa. En estos casos, el mejor sistema es tomar las imágenes y grabar luego el sonido en casa, usando efectos especiales sonoros. Las palomitas de maíz no me gustan demasiado como comida, pero aquí les encontré por fin una utilidad. Sembrad palomitas de maíz sobre el suelo del garaje, pasad los esquís por encima de ellas y grabad el sonido. Luego, en edición, juntad ese sonido con el que grabasteis en el momento de rodar. El resultado será mucho más realista. El sonido grabado durante el rodaje os servirá de guía para sincronizar la segunda grabación.

VELOCIDAD DE GRABACION

La mayoría de los aficionados graban sin percatarse de la velocidad de grabación de sus dispositivos. Esto no es importante para las películas mudas; pero, en el caso de las sonoras, hay un elemento nuevo a con-

siderar. Cuanto mayor sea la velocidad de la la grabación y en la reproducción, mejor será la calidad del sonido. Los profesionales graban a 24 imágenes por segundo . Esto quiere decir que las películas durarán menos, porque pasarán más de prisa. No todos los móviles cuentan con esta posibilidad, pero, la mayoría lo hacen por defecto.



Un buen par de audífonos os serán de gran utilidad para comprobar lo que estáis grabando en sonido.

13

MONTAJE

El concepto que el aficionado medio tiene de la edición es el de algo extraordinariamente complicado y delicado. Yo mismo me enfrento muchas veces al montaje con esa misma idea. Cada minuto de grabación supone una inversión de tiempo; eso no tiene vuelta de hoja. Es más, esas grabaciones contienen muchas veces recuerdos muy queridos. Pero la verdad es que ese no es el auténtico motivo que nos hace dudar ante la edición. Por la razón que sea, hemos adquirido la idea de que una película es el resultado de un trabajo de cámara. Cada plano es un vehículo de expresión de nuestros sentimientos; ¿cómo puede uno destruir sus propios sentimientos?

La verdad es que el montaje no tiene por qué destruir. Muy al contrario, un buen montaje mejorará la película. Servirá para subrayar sus valores, no para eliminarlos. Al montar nos encontramos con planos magníficos que estaban perdidos en una masa de horas de grabación mediocre y que ahora adquieren todo su impacto. Lo que es más importante, la película adquiere un significado como unidad total, en lugar de ser una serie de imágenes aburridas con alguna que otra cosa interesante intercalada aquí y allá, que puede incluso pasar inadvertida para el espectador. Montar una película se parece mucho a escribir una obra de teatro, un libro, un cuento o una carta. Se hace primero un esquema de guión, que es el conjunto de material rodado. Luego se empieza a eliminar lo que sobra, hasta que se queda uno con una serie de elementos que forman un conjunto

homogéneo y bien hilvanado y que cuenta los hechos de una manera interesante.

Si esperáis aprender en este capítulo métodos para cortar partes y eliminar principios malos y planos mal expuestos, ya podéis olvidarlo. Si así lo hiciera os estaría haciendo perder el tiempo y el dinero. Lo que vamos a ver son los problemas básicos de la edición, definidos en términos muy generales.

El problema principal con que nos tropezamos la mayoría es la organización. Cualquier cantidad de material que sobrepase las 10GB empieza a ser peligroso y esto es un chiste sólo en parte. Si nos descuidamos se nos pueden amontonar las grabaciones de tal manera que acabemos estropeándolo todo. El segundo punto a considerar es lo que hay que hacer con las grabaciones, una vez que los tengamos ordenados y clasificados. ¿Dónde ponemos cada plano? ¿Por qué? ¿Tenemos que esperar esa repentina inspiración que convierta cada secuencia en una unidad perfecta? Olvidémonos de eso también. El montaje no suele ser un trabajo de intuición, aunque sí es, en gran medida, una cuestión de buen gusto.

Los comentaristas y críticos no dejan de insistir en que las escenas deben hacerse lo más breves posible, pero ninguno de ellos da un patrón fijo por el que guiarse. ¿Cómo sabemos cuándo tenemos que cortar y cuándo no? ¿Qué es esta historia del «ritmo cinematográfico»?

¿De qué ritmo hablan? En realidad, el montaje no tiene por qué ser tan complicado.



Hay infinidad de programas de edición, algunos que inclusive puedes tener en vuestro teléfono móvil, sin embargo para acabados profesionales es recomendable utilizar alguno de la suit adobe.



Como en todo, lo mejor es un enfoque directo y simple. Empecemos por el principio.

ORGANIZACION

En primer lugar, ¿qué se necesita? Es probable que editor no profesional os sirva perfectamente para el montaje, siempre que permita un acceso fácil al material. Los programas que vienen con los computadores permiten un enhebrado automático.

¿Se debe comprar un equipo completo de montaje como los profesionales, o es mejor utilizar programas sencillos? Para ser sincero, salvo raras excepciones, los programas demasiado profesionales suelen dejar mucho que desear. Son complicados, encriptados, y difíciles de manejar. No existen en el mercado muchos programas sencillos buenos. Os sugiero que probéis con alguno de la suite Adobe para edición de video o incluso Finalcut. Los dos sistemas dan buenos resultados.

En cualquier caso, no será mala idea limitar las sesiones de edición, porque es un trabajo cansado y si se hace demasiado largo deja de ser interesante.

Un sistema que uso es organizar por carpetas el material. Cada carpeta lleva una nota en donde anoto el contenido. Una anotación típica podría ser: PP (primer plano). Juanito en el columpio del patio. Otro sistema, apropiado para planos largos, es colocar cada uno en una secuencia de edición distinta. Cuando llevéis algún tiempo haciendo cine, seguramente tendréis bastantes carpetas llenas de contenido. En los proyectos grandes se suele usar uno o varios discos para copiar estas carpetas.

Algunos aficionados usan cds, pero en mi opinión no aseguran la estabilidad del material almacenado, sean de cualquier marca.



Dependiendo del programa que utilicéis las características de edición varían. Sin embargo, se mantienen en todos los programas conceptos como las colecciones, la línea de tiempo, los cortes, efectos de transición entre otros.

SECUENCIAS

Bien, intentemos ahora montar una película. ¿Qué es exactamente lo que hay que hacer? Lo ideal sería trabajar con una copia, como hacen los profesionales, pero eso ocupa memoria. No obstante, es una opción viable.

El primer paso será ver las grabaciones. No toméis ninguna decisión aún; simplemente disfrutad con ella. Es la primera vez que veis y aún no estáis bastante serenos.

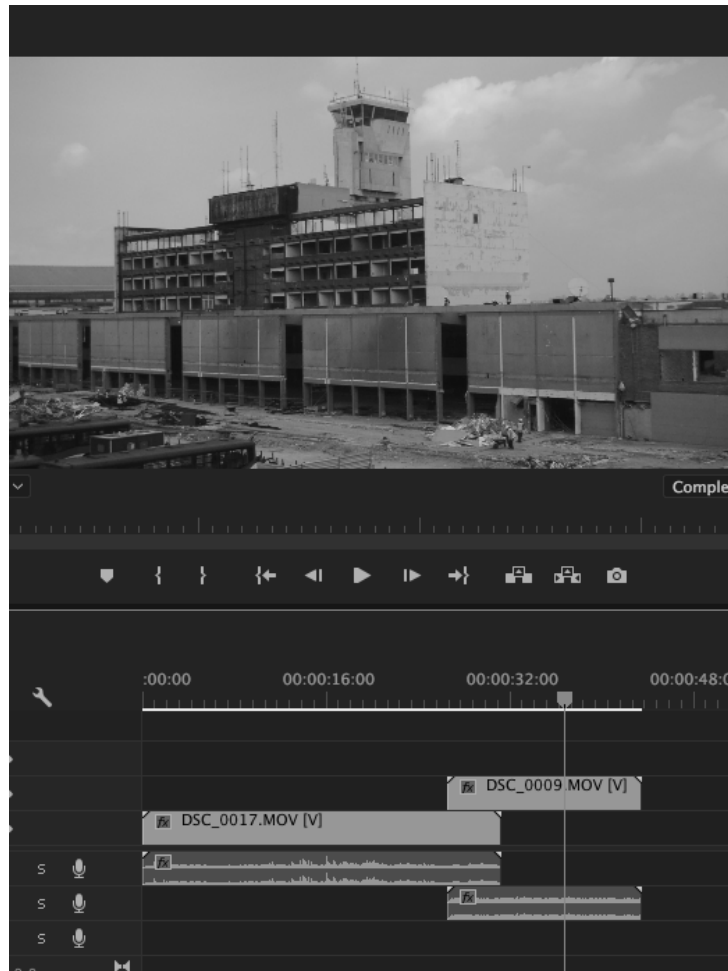
A continuación volved a mirar las secuencias. Esta vez tratad de adoptar una postura más crítica. Localizad los planos repe-

tidos. Empezad a tomar notas. Si distinguís el punto en que algún plano empieza a prolongarse demasiado, anotadlo. Quizá veáis también dos planos que deberían ir juntos formando una secuencia. Pueden existir relaciones entre ellos que no visteis al grabar. Por ejemplo, en una película que tomé en París había dos planos que había pensado montar de una manera completamente distinta a como lo hice. Uno era de un mercado y otro era el Pompidou, que es el centro donde se reciben todos los productos artísticos que París consume. Al principio había pensado usar los separados, en las secciones de día y noche de la película, pero luego me di cuenta de que irían mucho mejor juntos en la misma secuencia. Empezad a esbozar una línea narrativa. Eso no quiere decir que la película tenga que contar una historia. El tema puede ser, por ejemplo, sólo una impresión general de un lugar, pero los diferentes planos y secuencias tienen que guardar un cierto orden. Pensad siempre en términos de narración, con un principio, una trama y un final.

Proyectad la película una y otra vez. Ahora una vez que hayáis terminado este esbozo de «copión», miradlo. Al verlo se os pueden ocurrir nuevas ideas. Realizad los cambios que se os ocurran y repetid el proceso hasta que estéis satisfechos con el resultado.

Aunque hayáis grabado cada escena siguiendo o bien podéis encontraros con un plano medio y primer plano, eso no quiere decir que en el montaje tengáis que respetarlo. Puede que sea más efectivo empezar con un primer plano. O bien podéis encontraros con un plano medio que esté pidiendo a gritos que se le ponga delante. Es muy posible incluso que decidáis eliminar algunos planos generales.

Una vez que el orden de los planos y secuen-



Ajustad siempre la configuración del proyecto de edición a la calidad del material que grabastéis para no llevaros malas sorpresas al momento de exportar el video.



cias sea satisfactorio, podéis pasar a determinar la duración de cada uno. Cortad cada plano hasta dejar lo más conciso posible. La mejor guía será vuestro propio criterio. Desde luego, los planos generales con mucho detalle necesitarán más tiempo para que el espectador pueda abarcarlo todo. Por el contrario, un primer plano se puede captar en muy pocos segundos.

De hecho, habrá ocasiones en que podréis reducir una serie de primeros planos a menos de un segundo para cada uno; esto da mucho impacto a la secuencia. Por ejemplo, tomé en cierta ocasión una película de una carrera automovilística en Mónaco. Una vez descargados los archivos la película parecía interminable. Me había metido en un callejón sin

salida. Cada plano tenía un gran valor para mí, porque había tenido que recorrerme la ciudad de punta a punta para tomarlos. Rodé toda la competición, o al menos todo lo que pude con un solo móvil. Me pasé el rato empapado porque estuvo lloviendo parte de la carrera y cuando no llovía el sudor me mantenía húmedo, según iba corriendo de un lado a otro. Una vez montada me di cuenta de que incluso los 30 minutos que había dejado se hacían demasiado largos; faltaba la emoción y el clima de la carrera. Seguí cortando y podéis creerme que cada corte lo sentía en el alma. Cuando la di por buena, la había dejado en menos de 10 minutos y el resultado era tremendamente efectivo. Esto lo pude comprobar por las reacciones de los



Puede establecerse una relación entre dos planos basada simplemente en una dependencia de causa y efecto. En esta secuencia sencilla de acción y reacción, la chica espera frente al bus (página anterior) y el hombre abre la puerta del bus. Otras secuencias similares podrían ser las siguientes: un niño se desliza en un trineo por una pendiente en un plano y cae sobre la nieve en el siguiente; un hombre está clavando un clavo y se golpea el dedo con el martillo; un perro localiza a un gato y le obliga a subirse a un árbol.

que la vieron.

Desde luego, no siempre será necesario llegar a estos extremos. Una película familiar, por ejemplo, requiere un ritmo mucho más plácido. Cuidad también de que los planos que contengan poca o ninguna acción sean lo más cortos posible. A título de ejemplo, una película del baño de un niño podría seguir el siguiente esquema:

- Plano inicial de la bañera con un juguete flotando en el agua. Bastará con un primer plano de dos o tres segundos.
- Otro primer plano, un poco más corto, de un pie probando el agua.
- Plano medio del niño (puede ser un plano americano, cortado por la cintura), que puede durar cuatro o cinco segundos si tiene algo de acción.

Y así sucesivamente, cambiando de modo constante la duración de los planos. A veces habrá que imprimir más velocidad a la acción. Al niño le ha entrado jabón en un ojo. Ahí se corta a un plano de dos segundos de alguien que trae una toalla, etc.

Uno de los elementos clave de un buen montaje es haberlo tenido en cuenta en el momento de rodar. Dadles siempre un poco más de duración de la necesaria a las tomas. Recordad que no se puede hacer un montaje cuando no se tiene nada que montar. Haced el mayor número posible de tomas distintas de cada tema.

EL MONTAJE DE LOS VIDEOS

Es posible que de los restos de películas ya montadas que tenéis arrinconados pueda salir más de una película completa. Alguna noche que os encontréis de buen humor

y con ganas de hacer experimentos, intentad editar una película empalmando todas esas grabaciones. Por ejemplo, podríais empalmar planos de un tren, con otros de gente corriendo, un rascacielos, un mono montado en bicicleta, otro tomando un baño, etc. El resultado quizás os dé una sorpresa. Muchas veces, una simple coincidencia de colores hace que dos planos armonicen. Una rojiza puesta de sol, seguida de una superficie de agua teñida de rojo y de una señal de tráfico de color naranja puede no formar una secuencia lógica, pero posiblemente resulte agradable a la vista.

El montaje no tiene que tener siempre como meta una película perfecta. Un buen día quizás os deis cuenta de que tenéis gigas de grabaciones sobre vuestros hijos. Será trabajo ver esas secuencias si tenéis que estar constantemente cambiando de archivo. Una primera fase de montaje podría ser empalmar esos planos en orden cronológico. Después bastará seguramente con ver esa película para que se os ocurran ideas. Un corte aquí, un cambio allá y ya tenéis una película. Separadlo todo en secciones de longitud manejables y encontraréis sin pensarlo con que tenéis varias grabaciones que vale la pena ver. La mayoría de los aficionados, incluso los que se lo toman en serio, hacen sólo un par de películas al año y a ellas dedican todos sus esfuerzos de montaje. El resto del material que toman se queda sin montar. La verdad es que un montaje sencillo puede mejorar considerablemente incluso las películas que sean meros recuerdos de familia. A lo mejor, vuestra esposa se queja al principio, pero en cuanto vea cómo mejoran las películas con el montaje, se callará.

El tema del montaje es demasiado amplio para tratarlo aquí exhaustivamente, pero un



poco de práctica os enseñará más que cualquier libro. Me conformaré con que este capítulo os sirva para aprender a organizaros, a hacer buenos empalmes y a iniciaros en el camino de la experimentación. Pero recordad que antes de montarlo hay que grabarlo. El montaje no es ningún sortilegio mágico que pueda crear lo que no existe. Lo más que puede hacer es mejorar lo que hayáis filmado. En ocasiones veréis que os falta algún plano que necesitáis para un montaje. Si podéis subsanar la falta, tan to mejor, pero si no, recordad lo la próxima vez. Tenéis, quizá sin saberlo, una buena escuela de montaje en la sala de estar: el televisor. Fijaos en lo que hacen los profesionales.

Algunas de las técnicas son bastante convencionales, pero muchos programas están excelentemente montados. Id al cine; es quizá la mejor escuela de montaje. Muchas de las técnicas que aprendáis se podrán aplicar directamente a la práctica. Olvidaos de los fundidos, encadenados y demás efectos que no podáis hacer bien. Son simplemente trucos y muchos buenos montadores los evitan siempre que pueden. Muchos aficionados utilizan estos trucos porque creen que eso da a las películas un aspecto profesional, pero ya no es así. Un buen corte limpio es siempre mejor que cualquier truco. Muy especialmente, cuando emprendáis un trabajo de montaje serio en una pelícu-



la importante, hacedlo con una copia. Si os lo podéis permitir, aún podéis ir más lejos. Buscaos unos

Externos y copiad vuestras grabaciones. De esa forma, siempre tendréis el archivo original para sacar nuevas copias, cuando las viejas empiecen a estropearse. Puede resultar caro, en especial si las películas son ocupan mucha memoria, pero peores serán los remordimientos si estropeáis una grabación original e insustituible.

Cualquiera de los planos de la secuencia del desplazamiento de un avión podría usarse como introducción. No obstante, la vista de la ventanas del avión en primer plano tiene impacto. Si a continuación se coloca otro primer plano de la trompa del avión, se mantiene el interés. Luego, con un plano medio se obtiene una imagen de la escena completa. Los dos primeros planos que siguen podrían haberse colocado en cualquier otro punto; en esta planificación nos sirven para hilvanar la narración. La duración podría ser de tres o cuatro segundos para el plano de introducción, cinco segundos para el siguiente, seis segundos para el plano medio y cuatro y cinco segundos respectivamente para los dos últimos planos.

LA PROYECCION

Si hacemos películas es para que otros las vean. Una vez admitido esto, automáticamente empezaréis a pensar en la mejor forma de sacar el máximo partido a vuestras proyecciones.

La verdad es que ninguna sala de estar puede suplir a la perfección a un cine. Es verdad que hay gente con suficiente interés y medios como para reservar una habitación de la casa para las proyecciones. Además de rodar sus propias películas, estas personas suelen coleccionar films comerciales. Pero el aficionado medio, así como muchos fotógrafos industriales, conferencistas, profesores, etc., tienen que conformarse con medios más modestos.

Si analizamos una proyección, nos encontramos con cuatro elementos: la película, el proyector, la pantalla y el público. Veámoslos uno a uno.

QUE Y CUANTO

El elemento más importante posiblemente sea el que menos atención recibe. Me gustaría estar en condiciones de decir que yo siempre selecciono cuidadosamente las grabaciones que voy a pasar en cada sesión.

Mis mayores éxitos los he obtenido siempre con sesiones que había planeado de antemano y ateniéndose estrictamente al programa previsto. Aunque las películas aún no estén definitivamente montadas, de todas formas las uno para formar rollos de 120 metros. Pero lo mejor es incluir en el

programa películas que estén ya terminadas: editadas, tituladas y limpias. No será mala idea, revisar los archivos grabados para corroborar que no estén dañados.

El programa ha de ser equilibrado. Por ejemplo, si pasáis una película sobre vuestros hijos, poned luego otra sobre las vacaciones. De acuerdo con mi experiencia, la mayoría de los espectadores no aguantan más de 30 a 45 minutos de películas familiares. Aunque las películas sean buenas, la gente se cansa de estar sentada y a oscuras. Después de un rato, les entran ganas de hablar o de tomar una copa. De 15 a 20 minutos por película es el límite, en mi opinión. No hay casi ningún tema que no pueda tratarse a fondo en ese tiempo.

Lo que hay que conseguir es que se queden con ganas de más. No saturéis al público bajo ningún pretexto. Si se les deja un poco «hambrientos», estarán bien dispuestos la próxima vez.

Si podéis es muy buena idea alquilar un teatro (puede ser independiente) y programar proyecciones como una película profesional.

EL PROYECTOR

No esperéis hasta que todo el mundo esté sentado y esperando para empezar a preparar el proyector. A ser posible, tened el proyector cargado, enfocado y listo para empezar en cuanto se apaguen las luces. He observado que si la primera imagen de la película aparece nítida en la pantalla en el momento

en que se pone en marcha el proyector, se consigue captar la atención del público esas pausas de esperar hasta que se enfoca sólo sirven para propiciar los chistes, la pérdida de interés y las conversaciones en voz baja. Aseguraos de que el proyector esté limpio, especialmente la ventanilla de proyección. En ese punto suelen concentrarse partículas de polvo. Esas partículas aparecen luego en la proyección.

Revisad siempre la calidad del proyector así como los cables y demás adimentos que permiten el funcionamiento.

TODAS LAS PANTALLAS NO SON IGUALES

Dejaremos por el momento los elementos accesorios de la pantalla. No influyen gran cosa en la proyección. De lo que vamos a hablar es de la pantalla en sí. Existen tres tipos: mate, perlada y lenticular.

Las pantallas mate consisten básicamente en una superficie blanca y lisa. En mi opinión son las que dan imágenes más claras y más definidas. Pero también tienen sus inconvenientes. En primer lugar, cualquier ligero desenfoco de la película aparecerá en la proyección. Las pantallas mate no perdonan defecto alguno. En segundo lugar, tendréis que proyectar en una habitación totalmente oscura. Cualquier rayo de luz que incida en la pantalla reducirá la intensidad de la imagen. Además, sólo los que estén sentados próximos al eje pantalla proyector verán una imagen libre de distorsiones. Si podéis agrupar a los espectadores en el centro de la sala, la pantalla mate os dará un resultado óptimo, pero en una sala normal, el que esté sentado a un lado verá la imagen de formada.

Las pantallas perladas solucionan el problema del acomodo de espectadores. Con-

sisten en una superficie mate con miles de diminutos gránulos de cristal o de plástico sembrados sobre ella. Da una buena imagen al que esté sentado a un lado. No obstante, reducen la nitidez de la imagen. Además, en mi opinión, le dan una textura granulosa y poco natural.

Si os es difícil conseguir una oscuridad total, lo que necesitáis es una pantalla lenticular. Da una imagen excelente en la semi-penumbra, porque refleja una cantidad de luz superior a lo normal. Así se compensa el efecto de la luz que se cuele por las rendijas. La imagen no es tan definida como en una pantalla mate, pero las ventajas superan a los inconvenientes.

BASTIDOR DE LA PANTALLA

Creo sinceramente que se presta demasiada atención a los elementos accesorios de la pantalla., en detrimento de la atención que recibe ésta en sí. Me parece que poco importa el que el estuche de la pantalla vaya pintado en delicados tonos pastel o en un repetente azul eléctrico imitando el estilo vintage. No obstante, la forma de estos elementos sí puede tener importancia. Buscad una pantalla que no presente puntas agudas o ganchos protuberantes. Si va montada en un trípode, fijaos bien en las patas. ¿Son lo bastante sólidas?

¿Funcionan correctamente los mecanismos de bloqueo?

Luego extraed la pantalla. ¿Está perfectamente lisa o presenta arrugas? Y lo que es más importante, ¿está retorcida en relación con su eje horizontal? De nada sirve que pongáis un cuidado extremo en enfocar cuando grabéis, si luego la pantalla os va a desenfocar la imagen. No compréis pantallas o alquiléis teatros con pantallas que tengan

más de un uso y que sirvan, por ejemplo, de mapas o de cualquier otra cosa. Suelen ser bastante malas como pantallas y tampoco son nada extraordinario como mapas.

Comprobad las costuras de los bordes, si las hay. Los puntos deberán estar próximos y bien apretados. Mirad especialmente el borde superior donde la pantalla va sujeta al travesaño horizontal.

Por último, comprobad que todo funcione suavemente y sin tirones. No compréis a ciegas.

La pantalla de muestra que os enseñan puede estar en perfectas condiciones, pero comprobad que la que va en la caja que os den también lo esté.

EL PUBLICO

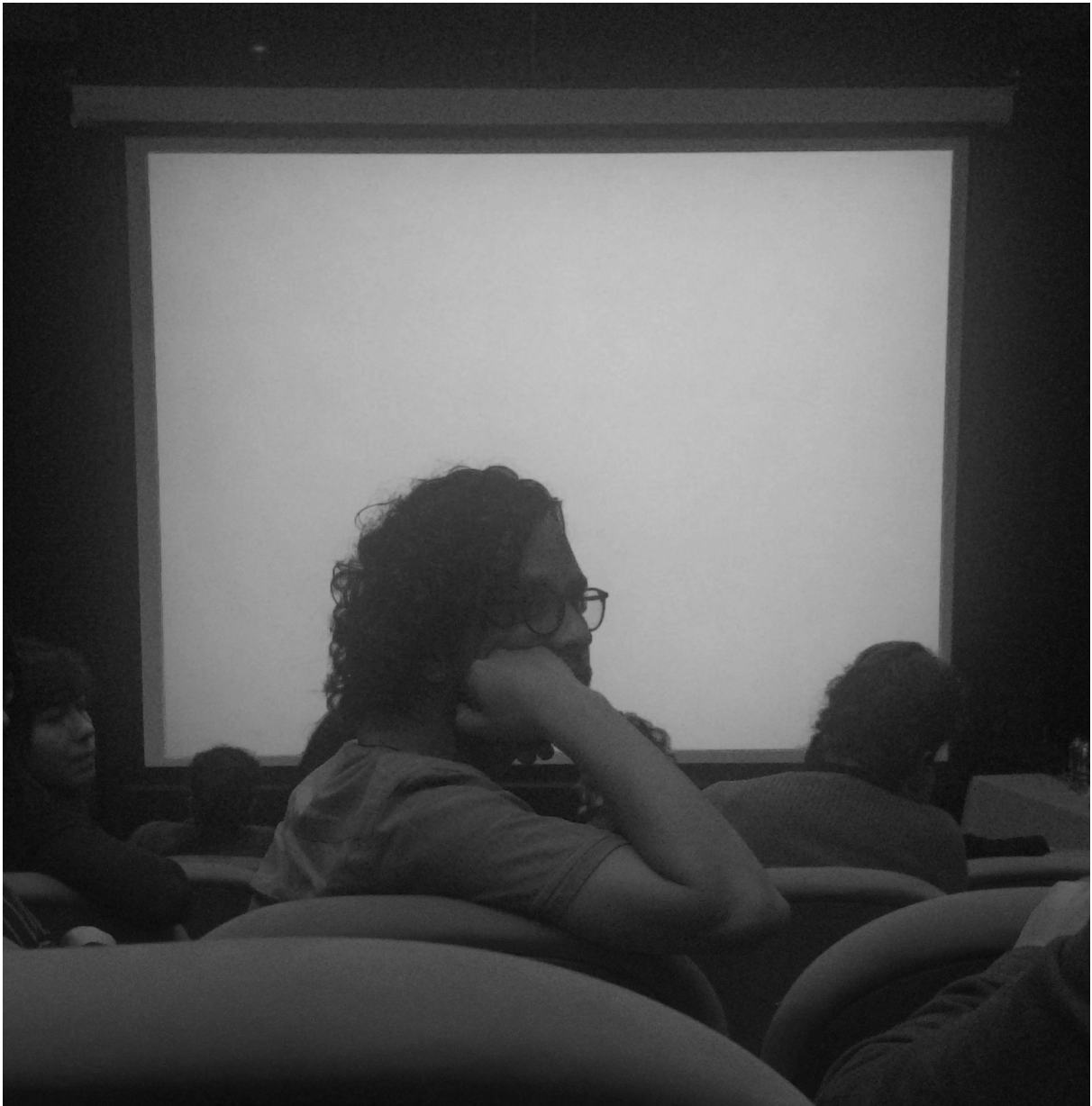
Ya hemos hablado de él en muchas ocasiones. Después de todo, nuestros esfuerzos y nuestras inversiones en equipo van destinados a impresionarle.

Intentad que ningún espectador esté a una distancia menor de dos veces y media la anchura de la pantalla. Por ejemplo, si la pantalla mide un metro, el espectador más próximo deberá estar a 2,50 como mínimo. A menos distancia, la imagen aparecerá completamente distorsionada.

¿Qué tamaño debe tener la imagen proyectada? Naturalmente, esto está en función directa de las dimensiones de la sala que consigáis para exhibir vuestras producciones y también de la longitud focal que posea el objetivo del proyector que utilicéis. Sin embargo, mi opinión es que siempre que sea posible la imagen debe ser grande, aunque respetando siempre la regla de las dos veces y media de distancia. Al fin y al cabo, ¿de qué nos sirve disponer de un móvil con cá-

mara si no proyectamos una imagen mucho mayor y más nítida?

Quizá no consigáis encontrar el gran angular que se necesita para proyectar una imagen de gran tamaño, si no disponéis de una sala de proyección amplia. Pero buscar el mejor espacio siempre os favorecerá.



Recordad la importancia de tener una buena pantalla para que la calidad de la imagen no se vea perjudicada. El público será el mejor juez para vuestra película.

El Cine en Teléfono Móvil es una publicación que se apropia en cada capítulo de los principios, consejos y ventajas de hacer cine con una cámara super 8 contenidos en el libro *El cine en super 8, una visión actual* de Myron A. Matzkin publicado en español por Ediciones Daimon en 1978 en Barcelona, España.

Las cámaras de formato super 8 se popularizaron desde 1965 cuando la compañía Eastman Kodak lanzó al mercado el formato de película super 8 como una reformulación del formato tradicional de 8 mm. Aficionados y profesionales utilizaron este sistema de fácil adquisición y uso lo que representó un cambio en la forma tradicional de hacer cine.

El lema publicitario utilizado por Kodak para promocionar el formato de grabación era: “filmar es fácil”, este principio parece que nunca perdió su relevancia a pesar de que cambiaron las tecnologías de grabación. Hoy en día filmar ‘nunca fue tan fácil’ y los teléfonos móviles, por su versatilidad de tamaño y calidad de imagen, constituyen una herramienta fundamental para replantear la forma en que se hace cine.

todos los aficionados han empezado haciendo fotografía clásica y convencional.

pero son muchos los que sienten inquietud por ir “más allá” y lograr efectos abstractos, muy expresivos y personales.

en este libro se exponen con claridad todos los medios de trascender los límites tradicionales de la fotografía, tanto con la propia cámara del teléfono móvil como mediante técnicas especiales de procesamiento de imágenes, al alcance de todos.

