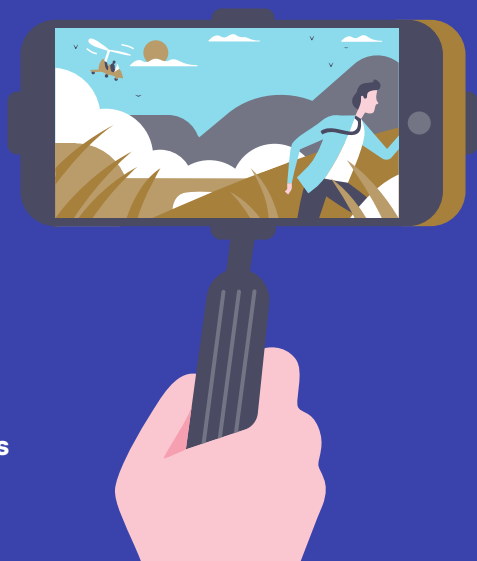

GUÍA

PARA HACER TU PROPIA PELÍCULA EN 39 PASOS



www.ggili.com — www.ggili.com.mx

Little White Lies
Matt Thrift

GG

Para Vincent

Título original: *The Little White Lies Guide to Making Your Own Movie in 39 Steps*, publicado por Laurence King Publishing, Londres, 2017.

Versión castellana: Cristina Zelich
Dirección de arte y diseño: TCO Londres
Ilustraciones: Studio MUTI

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© Little White Lies, 2017
© de la traducción: Cristina Zelich
y para la edición castellana:
© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2018

Printed in China
ISBN: 978-84-252-3103-2
Depósito legal: B. 25738-2017

Editorial Gustavo Gili, SL
Via Laietana 47, 2º, 08003 Barcelona, España. Tel. (+34) 93 322 81 61
Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 55 55 60 60 11

GUÍA

PARA HACER
TU PROPIA
PELÍCULA
EN 39 PASOS

www.ggili.com — www.ggili.com.mx

Little White Lies
Matt Thrift

GG

06. Introducción

10. Preparación

Prepárate para rodar tu película

- 12. Desglose
- 15. *Storyboards*
- 16. Roba de los mejores
- 18. El esquema
- 21. Lista de visionados 1: grandes maestros
- 23. Presupuesto
- 24. Acepta las limitaciones
- 27. Selección del equipo
- 29. Lista de visionados 2: colaboradores
- 30. Localizaciones
- 32. Ensayo
- 34. Kit
- 37. Lista de visionados 3: innovadores

38. Rodaje

Crear una película

- 40. Formatos
- 42. Composición
- 45. Rostros
- 46. Blanco y negro
- 49. Lista de visionados 4: magia monocroma
- 51. Situar
- 52. Tomas maestras
- 54. Plano de dos
- 57. Cruzar la línea
- 58. El escenario físico
- 60. El movimiento
- 62. *Zoom*
- 65. *Dolly y truck*
- 67. Lista de visionados 5: planos de seguimiento
- 68. Cámara en mano
- 70. En interiores

- 73. En exteriores
- 74. La hora mágica
- 77. De noche
- 78. Conducir
- 81. A hurtadillas
- 82. Continuidad
- 85. Planos de recurso
- 86. Grabar diálogos
- 89. Lista de visionados 6: sonido
- 91. Sonido ambiente

92. Posproducción

Construir y mejorar el relato

- 95. Organizar
- 96. Seleccionar el material
- 99. Lista de visionados 7: montajes de los directores
- 101. El ritmo
- 103. Lista de visionados 8: la edición
- 104. La música
- 107. Últimos retoques
- 108. A la búsqueda de un público

110. Recursos

- 112. Presupuesto
- 116. Planificación del rodaje
- 120. Equipo necesario
- 122. Tabla de tamaños de plano
- 124. Planificación de las tomas
- 126. Realizar un *storyboard*
- 131. 10 recursos principales

132. Índice temático y onomástico

135. Procedencia de las citas

136. Agradecimientos

Cómo hacer tus propias películas en 39 pasos

“**A** sí que quieres ser cineasta”, le dijo el hombre del parche en el ojo al adolescente flacucho sentado frente a su mesa de despacho. “¿Qué sabes del tema?”

A principios de la década de 1960, un nervioso quinceañero llamado Steven Spielberg fue escoltado hasta las oficinas de John Ford, temida y legendaria figura de Hollywood. Frente al ganador de cuatro Oscar al mejor director —y responsable cinematográfico de películas como *The Searchers* [*Centauros del desierto*], *Stagecoach* [*La diligencia*] y *The Grapes of Wrath* [*Las uvas de la ira*], apiladas allí mismo, en la habitación—, que iba vestido como un cazador de caza mayor y tenía la cara manchada de carmín, el joven se quedó de pie, absorto mirando los cuadros de Frederic Remigton que colgaban de las paredes. Las escenas, líricas y llenas de fuerza, representaban a vaqueros e indios en mitad de paisajes resecos y polvorientos.

“Dime qué ves en este primer cuadro”, gruñó Ford al fisgón advenedizo.

Spielberg empezó a balbucear algo.

“No, no, no”, le interrumpió Ford. “¿Dónde está el horizonte? ¿Eres capaz de encontrar el horizonte? No señales dónde está. Observa el cuadro en su totalidad”.

Spielberg contestó al anciano y entrecano maestro que el horizonte estaba en la parte más baja.

“Bien” dijo Ford. “Cuando llegues a la conclusión de que colocar el horizonte en la parte superior o inferior del encuadre es mucho mejor que en el centro, entonces puede que te conviertas en un buen cineasta. Ahora vete”.

Es fácil pensar que muchas cosas han cambiado en la forma de hacer películas desde la época de aprendizaje de Spielberg, tal como Glenn Frankel relató en su libro *The Searchers: The Making of an American Legend* (2013), y a nivel técnico es cierto. Hacer películas era un negocio costoso, una actividad creativa que estaba fuera del alcance de la mayoría si no se tenía acceso a una financiación importante y a un equipo profesional. La irrupción de la tecnología digital lo ha cambiado todo. Los medios físicos para realizar una película están ahora en el teléfono que llevamos en el bolsillo.

Lo que no ha variado en los últimos 50 años, o incluso 100, son las reglas básicas que rigen el rodaje de una película. El cine es un lenguaje, y como tal tiene sus propios dialectos, sus propios atajos, sus propias idiosincrasias. Lo que permanece constante son las reglas gramaticales que lo sustentan, todas ellas visibles en las películas y en los programas de televisión que vemos a diario. Este libro trata tanto de ver películas como de hacerlas.

En su documental *A Letter to Elia [Una carta a Elia]* (2010), una carta de amor a su héroe cinematográfico Elia Kazan, Martin Scorsese cuenta haber visto la película de James Dean *East of Eden [Al este del Edén]* (1955) una y otra vez: “Cuantas más veces veía la película, más entendía que detrás de la cámara había un artista. Tiempo después volví a verla e intenté comprender cómo la había hecho, por qué me había afectado tan intensamente: analicé el color, la actuación, la edición, la edición del sonido, el movimiento de la cámara, la iluminación. Me puse a estudiarlos”.

Estos son solo algunos de los elementos que se combinan para crear la ilusión cinematográfica. Tanto si se tiene la intención de tomar una cámara y rodar una película, como si simplemente se desea comprender mejor cómo funciona el lenguaje del cine, nada puede sustituir el visionado del mayor abanico de películas posible. Verlas realmente. Desmenuzarlas hasta llegar a sus componentes para descubrir cómo funciona cada uno y conseguir así el deseado efecto emocional o estilístico.

Soy un apasionado del cine que empezó escribiendo sobre películas para justificar así los cientos y cientos de largometrajes que veía año tras año. Cuanto más escribo sobre cine, mayor es mi deseo de comprender cómo y por qué las películas me afectan como lo hacen. Quiero saber qué trucos esconden los magos en su manga buscando los sutiles secretos que revelan en la pantalla.

No cuesta nada darse cuenta de las características que comparten incluso los autores más dispares; la forma en que distintos planos o movimientos de cámara, patrones de edición o efectos de iluminación crean determinadas atmósferas. En gran medida se trata de ver las películas de forma distinta, con más objetividad. Los cineastas no quieren que pensemos conscientemente sobre lo que hacen con la cámara, porque esto despista al espectador del momento que están intentando crear. La dirección en realidad consiste en desviar la atención. Sin embargo, todo está ahí si sabemos dónde mirar.

Este no es un manual técnico, sino más bien una guía ilustrada para comprender mejor cuáles son los medios para conseguir las metas cinematográficas que nos hemos propuesto. Al descomponer el proceso de realización de una película en sus partes constitutivas, podemos ver no solo cómo conseguir un efecto determinado, sino también qué significa y cómo utilizarlo de forma eficaz. Sin embargo, no te conformes con lo que yo digo; busca los ejemplos utilizados para ilustrar cada capítulo. Observa de qué forma los grandes maestros del cine construyen una escena utilizando los elementos de los que aquí se habla. Encuentra también tus propios ejemplos. Compáralos entre sí, observa cómo se aplican los recursos o cómo se pueden adaptar a las necesidades de tu propia escena.

El instrumento que utilices para rodar tu film no es importante. Lo importante es lo que decidas filmar y cómo lo vas a hacer. En 2015, el director estadounidense Sean Baker se encontró con que su largometraje *Tangerine* fue la estrella del Festival de Cine de Sundance. Esta película sobre un par de prostitutas transexuales, estridente y con un presupuesto ínfimo, se rodó íntegramente en las calles de Los Ángeles con un iPhone 5s con objetivo anamórfico incorporado que costó menos de 200 dólares. Cuando en el estreno del film apareció la información técnica en los créditos, se desataron los gritos de sorpresa entre el público y comenzó de inmediato una guerra de apuestas.

“Quiero saber qué trucos esconden los magos en su manga buscando los sutiles secretos que revelan en la pantalla”.

En gran medida, la parte más dura del proceso de realización de una película tiene lugar mucho antes de decidir tomar la cámara. Conseguir que fluyan las ideas creativas durante la etapa de escritura puede parecer una batalla ardua que ni siquiera un montón de reglas sobre cómo escribir un guion puede solventar. Es mejor la simplicidad. Empieza por filmar algo. Rueda una escena, incluso sin diálogo. Monta varias tomas de distintas maneras para ver cómo cambia el efecto general. Busca tu inspiración a través del propio acto de filmar.

Espero que el contenido de esta guía sirva de alguna forma para ilustrar cómo montar una película, pieza por pieza. Aunque no hay que esperar que el resultado final se parezca a un impoluto éxito de taquilla hollywoodiense (la realización de esas películas cuesta millones de dólares). Sin embargo, no importa si eres John Ford o Martin Scorsese o si te han regalado una cámara GoPro en Navidad, el lenguaje cinematográfico esencial se mantiene constante, pero es totalmente flexible. Aprende las reglas antes de saltártelas. Ahora que un equipo básico se consigue por un precio insignificante, no hay excusa para no digitalizar esos sueños cinematográficos. Si el Spielberg quinceañero saliera hoy de ese despacho, a buen seguro que esta misma tarde se pondría a filmar con su teléfono móvil. Quizá no acabara realizando *Jurassic Park* [*Parque Jurásico*], pero todo el mundo tiene que empezar por algo.

Preparación

1. Desglose

“De ahora en adelante, todo será organización”.

— TRAVIS BICKLE, *TAXI DRIVER*

Puede parecer una afirmación obvia, pero no se debe subestimar la necesidad de preparación cuando se trata de dar vida a un guion cinematográfico. Todos y cada uno de los detalles de la producción deben pensarse a priori. Coge un bolígrafo y un bloc de notas. Lee detenidamente tu guion línea por línea, sílaba por sílaba, latido a latido.

En un día de rodaje, lo último que deseas es tener que parar en seco mientras buscas un accesorio fundamental para esa escena. La falta de preparación cuesta tiempo, energía y dinero. Es previsible que durante el rodaje surjan problemas que exigirán improvisación, pero estos problemas se solventan mejor si conoces hasta el más mínimo detalle de tu producción.

Escena por escena

- Piensa en tu película como si fuera una receta de cocina. Elabora una lista de la compra. Incluye todos los ingredientes, desde la localización hasta el vestuario, pasando por los accesorios y el maquillaje. ¿Cuántos actores participan en la escena? ¿Qué accesorios utilizan? ¿A qué hora del día se desarrolla la escena?
- Prepara un presupuesto. Planifica un programa de rodaje estableciendo el horario de cada toma así como su duración. Esto ayuda a comunicar tus requisitos a tus colaboradores y minimiza el riesgo de que surjan contratiempos y problemas.
- Cada escena representa una serie de problemas que deben ser resueltos.
- Cuantas más cosas resuelvas de antemano, menos tendrás que solucionar el día señalado.

LISTA DE LA COMPRA
¿Elegirás la
complejidad
o la sencillez?





2. Storyboards

Para empezar a visualizar la película, todo lo que necesitas es un bolígrafo, papel y una pizca de imaginación.

Se dice que Alfred Hitchcock consideraba que una película estaba completa y acabada en cuanto terminaba su *storyboard*, el guion gráfico. El rodaje de la película no era más que una cuestión técnica. Si bien esto se puede interpretar como una patraña, lo cierto es que Hitchcock rara vez se abalanzaba sobre el visor cuando rodaba. Prefería montar sus tomas mucho antes de realizarlas. Es sorprendente constatar lo cerca que estaba una escena acabada de su idea inicial.

El *storyboard* es una herramienta fundamental

- Te obliga a pensar dónde colocarás la cámara en cada toma.
- Muestra de qué forma dichas tomas tendrán que cortarse para producir una escena fluida.
- Es un medio eficaz para comunicar ideas a los colaboradores.

La película es un medio visual. A menudo es mucho más sencillo hacer bocetos de lo que se desea obtener que intentar describir las imágenes que se quieren captar.

No es necesario ser un maestro de la ilustración para plasmar tus ideas visuales sobre un papel. Muchos *storyboards* adoptan la forma de simples dibujos de líneas que muestran el ángulo de la cámara y una idea del encuadre resumida a sus elementos básicos.

Un *storyboard* es un libro gráfico rudimentario que cuenta la historia de la película en imágenes. Brinda la oportunidad de probar formas distintas de captar una escena antes de llegar al lugar del rodaje. Es la manera de experimentar con distintas ideas y probarlas. Una vez en el rodaje, no estás obligado a seguirlo paso a paso, pero conocer la estructura visual básica de cada escena evita perder tiempo.

REPRESENTACIÓN PERFECTA

Alfred Hitchcock, uno de los más diligentes realizadores de *storyboards*.