DIPUTACIÓN DE ALBACETE
Servicio de Educación, Cultura, Juventud y Deportes

abycine
FESTIVAL DE CINE DE ALBACETE

NASHORN IN GALOPP



Dirección: Erik Schmitt
Guión: Erik Schmitt y Stephan Müller.
Reparto: Tino Mewes, Marleen Lohse y Folke Renken.
Duración: 15 minutos
País y año: Alemania 2013
Formato de rodaje: HDV

En un momento de auge tecnológico y en el que lo digital inunda las pantallas con ruidosas batallas interestelares o diversos holocaustos zombies, "Nashorn in Galopp" llega desde Berlín con un inconfundible aroma a cine clásico, utilizando efectos visuales elaborados de manera artesanal al estilo del pionero francés George Méliès.



El cortometraje combina efectos básicos de la época del cine mudo con sofisticados trucos técnicos e incluso emplea sombras chinas en algunas secuencias. Juega con el arte urbano al estilo del célebre artista Banksy y manipula las perspectivas para lograr sorprendentes efectos.
Una de las técnicas empleadas es el stop motion. Este recurso consiste en captar imágenes fijas de un objeto, variando en cada una de ellas ligeramente su posición. De esta manera vemos como se mueve la serpiente por el subsuelo de la ciudad y surge a la superficie en forma de tubo de plástico. Así, foto a foto, se logra la ilusión del movimiento, como en la secuencia de la protagonista atravesando la fachada de un edificio.





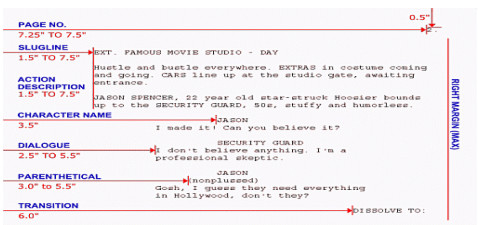


Las maquetas y miniaturas colocadas cerca de la cámara logran engañar a nuestro ojo dotándolas de un tamaño mucho mayor del real. Este es otro truco que emplea el corto para mostrarnos a los personajes en situaciones irreales. Colocando a un personaje más alejado de la cámara que al otro se consigue la ilusión de que uno de ellos es un gigante comparado con su compañero.
El director manipula todos los objetos tangibles de la ciudad a su alcance. Las señales de tráfico, los bordillos o las fachadas de los edificios pierden su función habitual y se convierten en elementos expresivos y narrativos al servicio de la historia.
Además, jugando con las perspectivas, incluye elementos ajenos artesanalmente en rodaje y no de forma digital. Así logra el efecto deseado in situ, de manera más barata y logrando el deseado impacto emocional en el espectador. Simplemente una silueta de papel recortada delante de la cámara es suficiente para crear una ilusión.
La alteración de la velocidad hace que en algunos momentos veamos al protagonista quieto mientras la gente a su alrededor se mueve con rapidez. También en ocasiones se acelera en postproducción la imagen logrando que el sol se oculte más velozmente o se quitan fotogramas para que la acción avance atropelladamente. Todas estas técnicas combinadas dan lugar a un mundo mágico y emocionante.

Procesos de producción de un producto audiovisual

GUIÓN

Todas las historias que vemos proyectadas sobre una pantalla surgen en la mente de algún cineasta. Esa idea abstracta pasa a ser algo real en cuanto se escribe sobre papel. El primer paso para sacar adelante una película es la escritura de un guión, en este documento se narra la historia y se describen tanto los hechos (acciones) como los personajes.



BOCETOS Y STORYBOARD

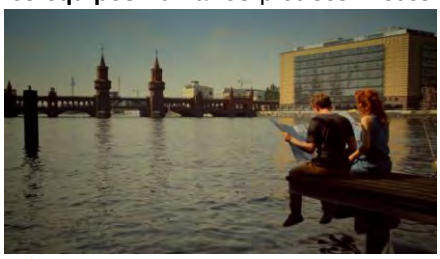


Muchos directores utilizan una herramienta complementaria al guión para visualizar su historia antes de rodarla, nos referimos al storyboard. Un storyboard es un guión dibujado plano a plano al estilo de un cómic que sirve de guía para los miembros del equipo (producción, vestuario, maquillaje, fotografía,…). Puede realizarse de la película completa o solamente de aquellas partes (secuencias) que conlleven mayor dificultad al rodarlas. Por ejemplo en el caso de las secuencias de acción con persecuciones o peleas, de aquellas en las que se emplean más de una cámara o cualquiera que entrañe una complicación técnica añadida.

PREPRODUCCIÓN

Una vez que tenemos en nuestras manos una versión, más o menos definitiva, del guión que vamos a rodar comienza la preproducción. Un proceso que engloba todos los preparativos que anteceden al rodaje de una película.

En primer lugar elaboramos unos **presupuestos** para saber a cuanto asciende el costo de la realización de la película. Después hay que pensar un **plan de financiación**, es decir, buscar el dinero necesario para invertir en nuestro proyecto. También es conveniente diseñar un **plan de explotación** que nos ayude a marcar el camino comercial que tendrá la película una vez terminada; su paso por festivales, exhibición en salas de cine, ventas a televisiones, etc. Paralelamente a estas tareas debemos ir formando los **equipos humanos** precisos. Necesitaremos gente para todos los departamentos implicados en cada una de las parcelas de la producción; dirección, producción, fotografía, sonido, arte o montaje entre otros.



Por supuesto debemos elegir a nuestros **actores y actrices** protagonistas, también las **localizaciones** donde queremos rodar y conseguir permiso para ello. Una vez que tengamos a todo el personal, la financiación, los permisos y el equipo técnico preparado podremos comenzar a rodar. La preproducción es un proceso largo y costoso que en ocasiones puede prolongarse durante años.

RODAJE

Este es el momento en el que todo el equipo trabaja unido para lograr poner en imágenes lo que el guionista plasmó en su trabajo. Todo ello capitaneado por el director que es la persona encargada de decidir la posición de la cámara y de dirigir las interpretaciones de los actores, marcando así el ritmo y el tono que tendrá la película.

En un cortometraje como “Nashorne in galopp” con tantos efectos y trucos es habitual que se divida el rodaje en dos etapas. Por un lado se ruedan las secuencias en las que participan los actores y por otro lado las secuencias de efectos especiales en las que ellos ya no toman parte.

Las secuencias no se ruedan en el orden correlativo que luego aparece en pantalla, se agrupan dependiendo de las diferentes necesidades para hacer más rápido el rodaje y por tanto abaratar costes. Por ejemplo se ruedan todas las secuencias de un mismo decorado seguidas para ahorrar desplazamientos o las de algunos actores para evitar pagarles más jornadas de las necesarias.

SONIDO

Durante el rodaje la cámara registra la imagen y los decorados son iluminados por el director de fotografía. El sonido es grabado por el equipo de sonidistas aparte de la imagen. La claqueta y su “chak” inicial en cada toma sirven para sincronizar imagen y sonido.

POSTPRODUCCIÓN

Una vez concluido el rodaje todo el material pasa a montaje. Allí se colocan en orden las secuencias rodadas y se da forma a la narración de acuerdo al guión inicial. También se añade el sonido a la imagen y los posibles efectos, tanto visuales como de sonido que sean precisos. Para ello se emplean herramientas digitales y software como Avid, Final Cut, ProoTools, Combustion o After Effects. Además se efectúan las correcciones de color pertinentes en la imagen, lo que se conoce como etalonaje. Estas tareas son muy delicadas y pueden llevar varias semanas dependiendo de la duración y complejidad del corto.

CORTE FINAL Y EXPLOTACIÓN

Tras muchas semanas de arduo trabajo habremos completado todas las fases de producción de un cortometraje y tendremos nuestra copia final preparada para mostrar a los espectadores. Ahora es cuando recuperamos el plan de explotación que hemos elaborado y comenzamos la carrera comercial del producto, a poder ser acompañada de una buena campaña publicitaria. Los pasos habituales suelen ser; envíos a festivales, exhibición en salas de cine, lanzamiento en dvd-bluray, ventas de nuestra película a las televisiones y exhibición en plataformas de internet.

Autor: Pablo de María

