

Curso de Cinematografía

1. ¿QUÉ ES UN DIRECTOR DE CINE?

2. EL CONCEPTO DE PUESTA EN ESCENA

3. LOS COMPONENTES DE LA PUESTA EN ESCENA

4. TIEMPO Y ESPACIO EN LA PUESTA EN ESCENA

5. LA TEMPORALIDAD: TIEMPO DEL RELATO Y TIEMPO DE LA DIÉGESIS

6. LA ESPACIALIDAD

7. GUIÓN TÉCNICO - LA PLANIFICACIÓN

8. LA NOCIÓN DE MONTAJE

9. LA PUESTA EN SERIE NO NARRATIVA

1. SOBRE EL GUIÓN Algunas consideraciones

2. EL GUIÓN: CINCO PREGUNTAS

- ¿Qué es?
- ¿Para qué se utiliza?
- ¿Cómo se escribe?
- ¿Cuáles son sus límites?
- ¿Se puede aprender su técnica?

3. IMPORTANCIA DE LOS OBJETIVOS

- Objetivos parciales y "superobjetivo" totalizador
- Consideraciones generales
- Estructuras internas
- Una metodología estructural

ORGANIZAR LA INFORMACIÓN: LA VOZ DEL NARRADOR

HABLAR/VER: EL PUNTO DE VISTA

EL NARRADOR CINEMATográfico: VOZ Y PERSONA

EL PRINCIPIO DE MONTAJE

FUNCIONES DEL MONTAJE

IDEOLOGÍAS DEL MONTAJE

ANDRÉ BAZIN Y EL CINE DE LA «TRANSPARENCIA»

S. M. EISENSTEIN Y EL «CINE-DIALÉCTICO»

LA CONTINUIDAD EN CINE

DESGLOSE DE SECUENCIAS

QUÉ ES IMPORTANTE

1. ¿QUÉ ES UN DIRECTOR DE CINE?

- Truftaut, "La Noche Americana": Es alguien al que continuamente le están haciendo preguntas de todo tipo.
- De quien deben partir las órdenes que permitan al film asumir una forma propia.
- Capacidad organizativa:
- Detalle del escenario.
- Interpretación de los actores con el fin de obtener los mejores resultados.
- Controlar todas las fases de la filmación y el montaje.
- Coordinando la profesionalidad técnica y artística de muchas personas.
- Alcanzar un determinado objetivo comunicativo y expresivo.
- Saber cuánto escoger de cada uno de sus colaboradores.
- El director debe perdurar durante la realización en un estado mental curiosamente elástico y, sin embargo, firme.
- Suma de todas las decisiones que se adoptan en el proceso de narrar el argumento.

2. EL CONCEPTO DE PUESTA EN ESCENA

- El término puesta en escena viene del teatro y significa montar un espectáculo sobre el escenario.
- Describe la forma y composición de los elementos que aparecen en el encuadre.
- Puesta en escena fílmica incluye:
 - aspectos propios de lo cinematográfico
 - movimientos de cámara
 - tamaños de los planos
 - aspectos compartidos con el espectáculo teatral

- iluminación
- decorados
- vestuario
- maquillaje
- reparto
- dirección y movimiento de los actores

3. LOS COMPONENTES DE LA PUESTA EN ESCENA

- La puesta en escena engloba:
- Elementos de diseño global de producción
- Iluminación
- Decorados contruidos o naturales
- Vestuario
- Maquillaje
- Elementos de componente humano
- Reparto
- Dirección y distribución de los actores en el encuadre
- Constitución de un tiempo y un espacio determinados.

3.1. EL DECORADO

- El Decorado cumple una función expresiva y significativa en el cine.
- Simulacro de la realidad (un pueblecito del Oeste en el siglo pasado).
- funcional.
- Simbólico de ciertas líneas de anotación psicológica como en el expresionismo alemán o en el cine negro.
- El escenario puede ser:
- natural
- Artificial
- Verosimilitud extrema, efecto de realidad.
- Fingirla mediante transparencias

- Asumirlas como tales decorados explícitos.
- Cada una de las maneras cumplen un papel dramático o narrativo.
- Pueden por sí solos ser portadores de una específica función semántica (cactus que sustituye a la rosa que nunca ha visto la protagonista en "El hombre que mato a Liberty Valance" John Ford, 1962).
- Está iluminado.
- El objetivo que ve el decorado no es el ojo que ve la vida. Una habitación en la que se vive no es una habitación en la que se rueda.
- La decoración está en función del guión, no es un fin en sí mismo.
- El plan del decorado tiene que seguir fielmente el plan de la acción.
- Su decorado no sólo debe ser iluminable, rodable, fotografiable, sino que tiene también que ser verdadero.
- Que posea carácter, ese carácter que hace que una calle de Bilbao no se parezca a una calle de la frontera italiana.

3.2. VESTUARIO Y MAQUILLAJE

VESTUARIO

- Neutro o buscar un efecto de naturalización y verosimilitud.
- Estilización que construya una tipología de personaje.
- Definir edad, clase social, raza o nacionalidad.
- Para caracterizar actitudes de los personajes.
- Lo importante es subrayar el hecho de que el vestido puede cumplir una función específica como elemento articulador de significado.

MAQUILLAJE

- Neutro, cumplir sólo el papel de "naturalizar" un rostro bajo los focos.
- Marcado, para indicar actitudes, o estados de ánimo de los personajes.
- Definir una tipología (el falso bigote pintado de Groucho Marx).
- No existir maquillaje, como forma de producir un efecto específico de desnudez ("La pasión de Juana de Arco" de Carl Dreyer 1928).

3.3. REPARTO Y DIRECCIÓN DE ACTORES

- Un personaje se construye a partir de una actuación.

- Ésta se compone de:
- Elementos visuales
- presencia física en el encuadre
- gesticulación, expresión facial - Y sonoro:
- Voz
- Tonalidad
- A veces una actuación se basa sólo en el aspecto visual (en todo el cine mudo) o sólo en el sonoro (doblaje).

4. TIEMPO Y ESPACIO EN LA PUESTA EN ESCENA

- Nos detendremos en la forma en que los elementos anteriormente vistos están presentes en el film, lo que nos lleva necesariamente al problema del espacio y el tiempo.
- La mirada espectral está materialmente forzada a seguir una dirección estipulada por la interacción existente entre la composición bidimensional y el efecto representado de tridimensionalidad.
- La mirada se mueve guiada por ciertos movimientos, colores, distribución y tamaños. Un elemento móvil atraerá más la atención que uno estático.
- La distribución y tamaño de los elementos también dirigen la mirada del espectador.
- La profundidad espacial se crea por la relación de dos elementos, tamaño y movimiento. Eso es lo que se define como diferentes planos de profundidad en un encuadre.
- la temporalidad desempeña un papel importante en la puesta en escena. Sólo los planos de muy corta duración nos permiten mirar la totalidad de la composición a la vez. Por lo general, sin embargo, la simultaneidad debe ser aprehendida sucesivamente. Mirar un plano consume tiempo. La temporalidad, pues, puede ser utilizada como elemento fundamental de guiar la concentración de nuestra mirada.

5. LA TEMPORALIDAD: TIEMPO DEL RELATO Y TIEMPO DE LA DIÉGESIS

- El carácter necesariamente selectivo del relato cinematográfico, que obliga a que todo discurso tenga que elegir que sucesos y actantes mostrar y cuales mantener implícitos, establece una serie de relaciones entre el tiempo diegético (o tiempo de la historia) y el tiempo representado (tiempo del discurso), que pueden ser analizadas en términos de orden, duración y frecuencia (Genette, 1972).

5.1. ORDEN TEMPORAL

- El orden hace referencia a que el discurso puede resituar los acontecimientos de la historia a su gusto.

1. Coincidencia entre el orden de la historia y del discurso

2. Anacronías:

- flasblack. Cuando el discurso rompe el flujo de la historia para recordar sucesos anteriores.

- flashforward. Cuando el discurso salta hacia adelante.

- Toda anacronía puede ser medida:

- en términos de distancia (tiempo entre ahora y el salto hacia delante o atrás).

- amplitud (la duración de la anacronía en cuanto tal).

- imposible dilucidar la relación cronológica entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso.

5.2. DURACIÓN TEMPORAL

- Relación entre tiempo representado y tiempo diegético:

- Sumario - duración del discurso más breve que la de los sucesos representados.

- Figuras retóricas destinadas a comprimir el tiempo de la historia (hojas de calendario que pasan, fechas escritas, voz del narrador, etc.), aumento de velocidad con respecto a la realidad.

- La elipsis implica la eliminación de una parte más o menos amplia de la historia que se considera inútil para los fines de la economía narrativa.

- Definidas

- Indefinidas

- Planos-Secuencia. Coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo representado.

- Alargamiento temporal. El tiempo del discurso puede ser más largo que el de la historia, (disminución de velocidad, frame-stop (congelación del fotograma)).

5.3. FRECUENCIA TEMPORAL

Aspectos temporales que tienen que ver con la frecuencia:

- Singularidad - Una sola presentación discursiva de un momento de la historia.

- Singularidad múltiple - Varias representaciones, cada una perteneciente a momentos similares, pero diferentes de la historia.
- La repetición implica varias representaciones discursivas del mismo momento.
- La iteración implica una presentación narrativa de varios momentos de la historia.

6. LA ESPACIALIDAD

- Muchas anécdotas no especifican dónde tiene lugar la acción.
- Los acontecimientos ocurren en lugares concretos.
- La historia y el relato pueden manipular el espacio desde el punto de vista de la serialidad.
- El film puede asimismo utilizar, aparte del espacio del relato y el espacio de la diégesis el espacio físico del encuadre como elemento narrativo.

7. GUIÓN TÉCNICO - LA PLANIFICACIÓN

- Guión técnico: continuidad dialogada, enriquecida con toda clase de indicaciones para el rodaje y la puesta en escena: lista del tamaño de los planos (PP, PC, PM, PML, PG, etc.), ángulos de toma (picado, contrapicado, etc.), movimientos de cámara (panorámicas, travellings hacia adelante, hacia atrás, elevación, etc.) movimientos ópticos (zooms hacia adelante, hacia atrás), relaciones visuales (corte, fundido, fundidos encadenados, etc.), tipos de objetivos utilizados (focales, filtros especiales), etc.

- Códigos: remiten a la composición fotográfica o planificación desde dos puntos de vista diferenciados:

1. El que se refiere a la delimitación de los bordes y el formato de la imagen fílmica:

- Formato - normalmente rectangular con una relación alto-ancho.

El formato implica disponer de una superficie diferente para distribuir los elementos.

- Función representativa del encuadre - marcar los límites del encuadre. Significa separarlo del contexto establecido por los otros encuadres.

Implica elegir un fragmento de espacio dejando otras partes fuera del campo de visión del espectador.

- El campo y el fuera de campo se relacionan:

- A través de sus entradas y salidas de personajes u objetos y de las interpelaciones realizadas hacia el fuera de campo.

- Con el raccord de miradas como forma privilegiada, y la determinación del espacio off a través de la fragmentación de personajes u objetos.
- El fuera de campo delimitado por el encuadre consta de seis segmentos.
- El fuera de campo como el conjunto de elementos que, sin estar incluidos en el campo, se relacionan con él imaginariamente por cualquier medio.

2. Y el que lo hace al modo de realización de la imagen, modo de mirarlo, o lo que es lo mismo, a la forma y escala de los planos, a la inclinación de la cámara y a la angulación. Remite a la tipología del plano. Ejercicio de estilo. Elección.

7.2. TIPOS DE PLANO

- Tamaño - Clasificación imprecisa.(PP, PM, PG, etc.)
- Duración - Plano-secuencia.
- Distancia - normales, gran angular, teleobjetivo, etc.
- Movilidad
- Plano fijo
- Planos en movimiento
- movimiento de la imagen representada redistribución, jerarquización de elementos.
- movimientos de cámara
- Movimiento real de la cámara.
- movimiento de la cámara (travelling, dolly, grúa)
- sobre su eje vertical-horizontal (panorámicas)
- Movimiento como efecto aparente (Zoom)
- Todos estos movimientos son procedimientos técnicos, pero implican efectos de sentido. En efecto, todos ellos implican una función relacional.
- Todos los tipos de plano cumplen una función significativa diferente, según el conjunto en que se integran.

7.3. ENCUADRE, CAMPO, PROFUNDIDAD DE CAMPO, FUERA DE CAMPO

Todo plano define un campo, entendido éste como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del encuadre.

- El encuadre se presenta como los límites del campo.

- El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la composición plástica del campo.
- Profundidad de campo - efecto que en cine o en fotografía, surge de la correlación de una serie de parámetros técnicos, distancia focal, apertura del diafragma y sirve para designar la parte del campo en la que los objetos o personas situados en ella se perciben con nitidez.

7.4. ANGULACION E INCLINACIÓN DE LA CÁMARA

Códigos que se encargan de organizar cómo y desde dónde se sitúa la cámara para filmar.

- Anulación - normal, picado y contrapicado.
- Inclinação de la cámara - normal, inclinada a derecha o hacia la izquierda.

7.5. ILUMINACIÓN

- Neutra - sirve sólo para que el encuadre sea percibido con nitidez.
- Función dramática y de composición.
- La iluminación funciona como dispositivo retórico de puesta en escena según su calidad, dirección, fuente y color.
- Calidad - se refiere a la intensidad.
- Dirección de la luz - se refiere al lugar desde donde surge y es proyectada sobre el objeto presente en el encuadre.
- Fuente - puede ser diegética o no diegética, realista o no realista.
- Puede utilizarse para colorear naturalista o estilizadamente un encuadre.
- Estos elementos configuran tanto la composición como el carácter significativo de un plano o del film en su totalidad.

7.6. "STORY-BOARD"

El "story-board", representado visualmente mediante dibujos más o menos esquemáticos de cada plano. El "story-board" supone, naturalmente, la utilización de determinadas convenciones para indicar los movimientos, los cambios de ángulo de toma de vista, etc. Estas convenciones son verbales.

Los "story-board" se utilizan generalmente para los films con efectos especiales.

8. LA NOCIÓN DE MONTAJE

- Montaje - Serie de códigos que articulan el proceso de composición y reunión de todos los elementos para construir el film.

- Montaje - Operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado. Se trata por tanto, de un principio organizativo que rige la estructura interna de los elementos fílmicos visuales y/o sonoros.

- Román Gubern - La operación sintagmática del montaje (selección y ordenación de fragmentos espacio-temporales) reproduce las condiciones de selectividad de la percepción y la memoria humanas, en lo que éstas tienen de discontinuas y de privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros que no lo son.

8.1. LA ARTICULACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

- Si el montaje regula el ensamblaje de los planos para formar la unidad del film, y siendo todo plano una unidad espacio-temporal cada vez que exista un cambio de un plano a otro, reproducirá una relación entre los parámetros de ambos planos que da lugar a lo que Burch denominó la articulación espacio-temporal.

- Relación temporal entre un plano y el que le sigue:

- rigurosa

- elipsis definida y medible

- elipsis indefinida

- retroceso definido

- retroceso indefinido

- Articulación espacial entre dos planos contiguos:

- discontinuidad espacial simple - continuidad espacial con o sin continuidad temporal.

- discontinuidad espacial normal.

- Raccord - El instrumento privilegiado destinado a soldar esa discontinuidad.

8.2. TIPOS DE MONTAJE

- Cómo mostrar escenas que sucedían simultáneamente.

1. Mostrando acciones que coexistan en el mismo campo (por ejemplo, gracias a la profundidad de campo).

2. Que coexistan en el mismo encuadre (doble exposición).

3. Presentarlas en sucesión.

4. Presentarlas en montaje alternado.

- Montaje Alternado - propone una serie amplia de analepsias o retrocesos, definidos dos sucesos diegéticamente simultáneos y alejados en el espacio.
- Montaje Paralelo - En el que las acciones que se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia.
- Montaje Convergente - separación física de grupos en conflicto que convergen hacia un único lugar en un único tiempo.

8.3. DISCURSOS SOBRE EL MONTAJE

BAZIN:

- Acercar la percepción de la pantalla al natural.
- Plano secuencia con profundidad de campo, una alternativa al montaje clásico que permite una fusión ejemplar del realismo narrativo y del realismo perceptivo.
- El cine se constituiría en un lenguaje sintético, más realista y más intelectual.

S. M. EISENSTEIN:

- La ambigüedad de la realidad, era necesario combatirla, evitando la confusión de la imagen cinematográfica con una captación inmediatamente realista del mundo.
- Sustituir la noción de plano por la de fragmento.
- El film es considerado como objeto de significación, es decir, discurso organizado, reconstrucción de la realidad.
- Teoría del choque o conflicto - la colisión de dos planos hará surgir un nuevo concepto en la mente del espectador.
- Montaje polifónico - orquestrará sensitivamente un conjunto de estímulos organizados para el espectador
- Manipulación del espectador al que se le forzará a reaccionar según un sistema de sentido cerrado y organizado de antemano, controlado desde el propio espacio textual fílmico, que no pone en escena sus propios presupuestos.

9. LA PUESTA EN SERIE NO NARRATIVA

- Films no narrativos de base categorial - agrupaciones que un sistema cultural dado establece para organizar su conocimiento del mundo. (Documentales, películas científicas...).

La organización formal de un film basado en este principio suele ser por lo general bastante simple y repetitiva.

- Films no narrativos de base retórica - principios retóricos de organización, no buscan tanto dar una simple información acerca de las acciones u objetos representados, sino convencer acerca de alguna cualidad inherente a ellos, (spots publicitarios, campañas políticas...).

El sistema retórico implica cuatro presupuestos básicos:

1. Manipulación de los espectadores.
2. El tema utilizado no remite a ninguna verdad demostrable.
3. No presenta sólo hechos o evidencias, sino que busca articularlos apelando a nuestras emociones.
4. El film no se resuelve en la propuesta de articulación, sino en una acción pragmática en el terreno de la cotidianidad espectral.

- Films no narrativos de base abstracta - estructurados en torno a principios abstractos yuxtaponen elementos para comparar o contrastar cualidades, tamaños, colores o ritmos.

Un film abstracto se organiza en torno al tema y variaciones. Otras veces usa como principio una idea matemática precisa.

Esta tipología, cuando no posee una contrapartida más o menos narrativa que la sustente puede ser considerada como mero juego formalista.

- Films no narrativos de base asociativa - estructurados según un sistema formal asociativo, sugieren cualidades expresivas y conceptos yuxtaponiendo series de objetos capaces de producir sensaciones o percepciones semejantes en el espectador.

1. SOBRE EL GUIÓN

Algunas consideraciones

- EMILE BENVENISTE expresa esta distinción en términos de historia por un lado (argumento, lógica de las acciones, lo que hoy llamamos diégesis..), y discurso por otro (tiempos, aspectos, modos del relato).

- Una misma historia puede ser contada por diferentes medios (novela, radio, film, representación teatral, cómic...), mientras que el discurso, por su parte, es específico para cada uno de estos medios utilizados. "En este nivel, no son los acontecimientos relatados los que cuentan, sino el modo con el cual el narrador nos los da a conocer". Es lo que hace que un film pueda ser realizado a partir de una leyenda, de una ópera, de un suceso, etc. del que recoge la historia, a menudo simplificada (adaptaciones de novelas) pero a veces sustanciosa y desarrollada de igual modo (leyendas, relatos bíblicos), al tiempo que le aplica su modo propio de narración.

- Todo texto narrativo, de manera paralela a lo que ocurría con los signos, articula una expresión (discurso) con un contenido (historia) o, más en concreto, una forma de la expresión con una forma del contenido.

- El proceso de producción de un film se basa en la capacidad de dominio y control de distintas técnicas dotadas de un mayor o menor grado de especificidad. Algunas pertenecen estrictamente al campo cinematográfico (la filmación, el montaje), pero otras, aunque cada una a su modo, son compartidas por otras actividades artísticas (la dirección artística y la interpretación, pero también la administración del personal o la organización del trabajo).

- El guión, entendido como la técnica de preparación o "previsualización" de un film constituye el punto de partida de todos los procedimientos técnico-organizativos de la realización.

- Debe tener cierta calidad expresiva o dramática, puesto que contiene los diálogos que los actores han de recitar; pero, por otra parte, esta calidad debe estar al servicio de los aspectos psicológicos o estéticos del film, así como de todos aquellos (actores, técnicos, etc.) que participan en su producción.

- Además, su funcionalidad debe ser práctica: debe permitir que el productor se haga una idea concreta acerca de la posible conveniencia de financiar el film, y que el productor ejecutivo pueda, a partir de él, elaborar un plan de trabajo.

- En la base de un film realizado según un proceso de producción normal (es decir, olvidándonos de ciertos tipos de experimentos basados en la improvisación y, por lo tanto, de producción totalmente atípica), siempre existirá un guión que podría haberse redactado de muy distintas formas, pero que necesariamente deberá contener precisas indicaciones respecto al paso de la fase ideativa o de preparación, a la fase estricta de la realización.

- Por lo general y antes de llegar al guión propiamente dicho, la preparación de un film contiene varias etapas (ZAVATTINI, 1953).

- El argumento.

- El tratamiento.

- El pre-guión

- El guión.

1. El argumento. Su texto tiene la apariencia de un cuento breve y también su forma es literaria. No hay en él ni indicaciones técnicas ni de ambientación.

2. El tratamiento. En este segundo texto se desarrolla y amplían los apuntes narrativos del argumento. La forma es aún literaria, pero ya ha adquirido unas características narrativas más definidas basadas en la descripción de las distintas escenas en las que se divide la trama, prestando una atención particular a la

ambientación (incluso se precisan la ciudad y el lugar en los que transcurre la acción) y a la concreción de las situaciones.

3. El pre-guión. En esta fase, el proyecto viene presentado como una descripción de todas las escenas, con indicaciones sumarias de lo que sucede en cada una de ellas.

4. El guión. Finalmente, las esquemáticas indicaciones del pre-guión se desarrollan por completo en el guión.

- Los fragmentos reproducidos tienen ya la forma del guión literario, pero les faltan las indicaciones técnicas referidas a la subdivisión en planos, al tipo de encuadre, etc., indicaciones propias de lo que, en la jerga cinematográfica se denomina guión técnico. Esto es algo que se encargan de elaborar, en distinta medida, el director y sus colaboradores más estrechos.

- Así se puede afirmar que el guión final permite, a veces, un cierto grado de improvisación tanto en el propio set como en la sala de montaje, cuando aún pueden introducirse variaciones en el material rodado.

- Es imposible enunciar, en este sentido, una regla válida para todo el mundo, puesto que el tipo de guión elaborado y el grado en que se lo respeta durante la fase de filmación, varían mucho según el director, los países, etc.

Ejemplo, es bien sabido que HITCHCOCK demostró siempre una especie de gran indiferencia hacia el momento mismo de la filmación, y no porque infravalorara su importancia, sino porque llegaba a esa fase con un guión técnico tan preciso que ya sólo requería su simple ejecución.

Por el contrario, es igualmente famoso el valor que los jóvenes realizadores de la nouvelle vague atribuían a la improvisación, a la diaria elaboración del guión técnico basándose en las reacciones de los actores ante las situaciones previstas por el guión, así como en las imprevistas sugerencias que siempre surgían durante el rodaje.

- El guión técnico. No es más que la continuidad dialogada, enriquecida con toda clase de indicaciones para el rodaje y la puesta en escena: lista del tamaño de los planos (PP, PML, PM, PG, etc.), ángulos de toma (picado, en contrapicado, etc.), movimientos de cámara eventuales (panorámicas, travellings hacia adelante, hacia atrás, elevación, etc.), movimientos ópticos (zoom hacia adelante, hacia atrás), relaciones visuales (corte o mediante fundido, fundidos en negro, aperturas, fundidos encadenados, etc.), tipos de objetivos utilizados (focales, filtros especiales), etc.

- Por otra parte, hay algunas producciones (por ejemplo, los films publicitarios, fantástico, ciencia-ficción) en las que el guión técnico es reemplazado o integrado en un story-board, es decir, una visualización gráfica más o menos completa que ofrece, en forma de cómic, el esbozo de los elementos principales que forman parte del encuadre. Este procedimiento es particularmente

importante en los films que utilizan muchos efectos especiales o técnicas de filmación más bien sofisticadas.

2. EL GUIÓN: CINCO PREGUNTAS

¿Qué es?

El guión es un texto en forma de libro, que sirve como documento inicial para la filmación de una película o para la grabación de un programa televisivo.

Se acepta que allí se describe el tema a realizar con la mayor cantidad de detalles posible, incluyendo diálogos, textos y acotaciones para la banda sonora. Se lo ve en manos de actores, directores y técnicos que lo consultan durante los trabajos preparatorios y luego en el rodaje, la sonorización y el montaje.

Pero todo esto, que resulta suficiente para una apreciación de índole general comienza a complicarse cuando se encara la tarea concreta de redactar un guión.

En ese momento se advierte que esa apreciación global oculta un mundo complejo y difícil de abordar, con tropiezos, dificultades e interrogantes que se ahondan a medida que se avanza en el trabajo y que, a menudo, semejan vallas infranqueables cuando no se dispone del conocimiento de las herramientas que hacen posible un cierto dominio del lenguaje.

Estas dificultades están comprendidas en las observaciones registradas por muchas escuelas de cine y televisión. Una y otra vez se oye decir a sus directivos, a sus pedagogos y a sus alumnos que lo más difícil de enseñar -y aprender- es la realización de guiones.

Pero antes de entrar a analizar la naturaleza de esas dificultades podemos responder a la pregunta inicial de la manera más simple posible diciendo: un guión es la descripción, lo más detallada posible, de la obra que va a ser realizada. Puede ser bueno, malo o regular pero no es la obra en sí misma.

¿Para qué sirve?

Podemos ampliar el sentido de la pregunta, agregando: ¿por qué es necesario un guión?

1. Una primera razón, estrictamente práctica, es que el autor, tanto si es un guionista o el propio director -o ambos- necesitan esbozar y luego desarrollar la línea narrativa, los comentarios o los diálogos y todo otro elemento descriptivo, en forma escrita, ya que ésta es la forma más simple, precisa y económica de hacerlo.

2. Otra razón reside en las complejidades y los costos de cualquier rodaje, que exige un texto previo minucioso que permita planificar y ejecutar la obra prevista con el menor número de dificultades.

Podemos agregar además y esto no es lo menos importante, que la realización de una película requiere generalmente la presencia de un equipo creativo y técnico, a veces numeroso, que necesita tener en sus manos un documento común del que cada uno de ellos pueda disponer para cumplir las funciones que le corresponden, antes, durante y después del rodaje.

- (Por lo tanto el guión, descripción escrita previa, servirá:

1. Al director, para articular su puesta en escena cuando se trata de una realización argumental;
2. a los intérpretes, para analizar el carácter de los personajes que les corresponden y conocer los diálogos;
3. al jefe de producción, para elaborar un plan de trabajo coherente;
4. al director de fotografía, para imaginar los climas cromáticos y establecer los medios técnicos que serán necesarios para lograrlos;
5. al director artístico, para seleccionar los ambientes o construir los decorados requeridos;
6. al sastre o diseño de vestuario, para confeccionar o adaptar la ropa indispensable;
7. al jefe de sonido, para definir el carácter de la banda sonora y su equipamiento;
8. al montador o editor, para guiar el ordenamiento de las tomas a medida que éstas son realizadas y procesadas;
9. al administrador, para organizar el flujo de los gastos.

- ¿Qué grado de conocimiento se requiere entonces de un guionista respecto de todas esas funciones?. La mayor parte de los especialistas responden: cuanto más amplio sea el conocimiento que el guionista tiene del proceso de realización, más firme será el terreno que pisa y menores serán los inconvenientes que su redacción pueda generar. Y esto no se refiere solamente a los conocimientos de tipo técnico, sino, a los que surjan de un dominio del lenguaje cinematográfico o televisivo y de los procedimientos necesarios para utilizarlos adecuadamente en el proceso de redacción.

¿Cómo se escribe?

- La creciente complejidad de los rodajes y el aumento del costo de las películas, impusieron además, la necesidad de un plan previo mucho más detallado, de manera tal que el departamento de producción estuviera en condiciones de evaluar con precisión el presupuesto y la financiación de la película bastante antes del rodaje de la primera toma.

- Creciente necesidad de un guión riguroso y detallado conteniendo la descripción de cuanto debía ser tenido en cuenta en la película a realizar: decorados a construir, interpretes y "extras" a contratar; diálogos a ser pronunciados, música a ser compuesta y ejecutada, elementos de cámara y sonido requeridos, asesores y personal auxiliar medios de transporte y hasta seguros para cubrir los riesgos.

Un guión debía ser, entonces, un texto preciso poco apto para los cambios o las improvisaciones.

- Esta diversidad de métodos en la redacción del guión no hacen sino reflejar la oscilación que el peso alternativo de las exigencias industriales por un lado, y las necesidades creativas por el otro, imponen a todas las estructuras de la producción cinematográfica:

1. las exigencias industriales tienen en cuenta la necesidad de una planificación que descarte totalmente las variaciones posteriores o las lleve a su mínima expresión;

2. las necesidades creativas requieren, por el contrario, una gran libertad de decisión en el momento de poner en ejecución la escena imaginada.

- Pero, aunque hablemos del público general del cine, el tratamiento del guión también está condicionado si aspira a llegar a la mayoría, puesto que el tema y su desarrollo deben ser tales que puedan ser comprendidos y disfrutados por el espectador más simple sin dejar de interesar al más cultivado.

- Es esta una de las razones que hacen difícil innovar creativamente el lenguaje: las novedades, los enfoques personales, los aportes que alteran las convenciones establecidas no siempre son aceptadas o comprendidas, y cuando la respuesta positiva del público, de cualquier público, es necesaria para justificar los costos y el esfuerzo de una producción, los riesgos de un cambio son asumidos por muy pocos.

¿.Cuáles son sus límites?

¿Dónde termina la función del guionista y comienza la del director? ¿Qué grado de autoridad le confiere al guionista su carácter de autor para determinar, por ejemplo, un movimiento de cámara o del enfoque de una escena?

En realidad los límites se resuelven caso por caso según los acuerdos -o los desacuerdos- de las partes. Aquí también, un buen conocimiento de los mecanismos de la realización por parte del guionista, le permitirá visualizar con mayor grado de comprensión los alcances correctos de su trabajo.

Esta relación guionista-director ha sido analizada y discutida en todas las épocas y en todos los tonos. Daremos aquí dos ejemplos que ilustran esa relación de manera muy diferente pero igualmente interesante.

La primera es del guionista de televisión estadounidense Paddy Chayetsky, algunas de cuyas obras fueron llevadas luego al cine con singular repercusión. La cita es ambigua pero se mantiene vigente:

"Es necesario que el escritor haga todo lo posible por entenderse con el director. Esta relación siempre es difícil, frecuentemente circunspecta y a veces imposible. Si el escritor no puede llevarse bien con el director, es mi consejo sincero que no escriba para ese programa. Es imposible producir un buen espectáculo que brinde satisfacción al escritor a no ser que tenga una buena relación de trabajo con el director. Yo personalmente dependo mucho de mi director. No escribo literatura, escribo drama y éste depende de como sea representado, y el único hombre que puede hacer que se represente bien es el director".

¿Se puede aprender su técnica?

El problema básico reside en cómo aplicar esas técnicas para que el resultado sea realmente bueno. Y para ello no hay recetas sino talento personal y capacidad de trabajo.

Pero ambos aspectos se alimentan mutuamente y nunca se podrá saber el grado de talento que se tiene hasta no haber trabajado lo suficiente.

- Este principio es claro, el asunto es definir en qué forma se debe trabajar, qué tipo de ejercitaciones conviene realizar.
- Tal vez, una de las dificultades mayores del aprendizaje residan en la extrema variedad de géneros a los que debe servir el guión. Examinar la casi infinita gama de aspectos que deben tenerse en cuenta en el tiempo necesariamente limitado de un aprendizaje es imposible, lo verdaderamente importante es incentivar determinadas actitudes frente al trabajo:
- La observación, tanto de la realidad como de las obras anteriores, sin considerar "viejas" las más antiguas. Las buenas películas, aún las primitivas enseñan siempre a quien sabe ver.
- Graduar las etapas de las ejercitaciones escritas, yendo de lo simple a lo complejo. Un proyecto temprano demasiado ambicioso probablemente termine en un fracaso y una frustración.
- Tener presente que hay, lo quiera uno o no, un ordenamiento narrativo, una estructura interna que se debe saber manejar.
- Conservar la necesaria humildad para reconocer errores, pero no aceptar cualquier crítica sin la indispensable reflexión.
- Ir forjando la propia experiencia de vida como la fuente más genuina de una creatividad original cuyas particularidades la harán interesante para los demás.

La siguiente cita pertenece al guionista Jean-Claude Carriere y se refiere a cuatro observaciones personales que le parecen útiles para un estudiante de guión y que puedan enriquecer las labores centrales: definir las estructuras, tomar ejemplos, realizar análisis de películas.

"1: un guionista debe aprender cómo se hace cine, para poder participar en el equipo que hace una película.

"2: un estudiante de guión debe saber que la imaginación puede desarrollarse, y cuando dicho desarrollo se prosigue, año tras año, durante un largo período de tiempo, se puede llegar a un punto casi ilimitado, ya que la imaginación no reconoce límites.

"3: mi relación con los actores me hizo ver que la imaginación propia puede enriquecerse con la imaginación de quienes uno tiene alrededor.

"4: la cultura es el otro elemento indispensable a un guionista, estudiando inclusive la historia del guión antes de la invención del cine, ya que la historia del guión no comienza con el cine. La historia del guión comienza hace cinco mil años por lo menos, con los contadores de historias. Nosotros somos los contadores de historias de hoy y utilizamos los medios de hoy. La investigación acerca de otros pueblos, de otras culturas y otras formas del relato, me parece esencial".

3. IMPORTANCIA DE LOS OBJETIVOS

Si hemos llegado a definir simplemente al guión como descripción de la obra futura, avancemos ahora en ese sentido un paso más y veamos de qué manera los objetivos que nos propongamos alcanzar en esa obra futura pueden condicionar su redacción.

- Si esos objetivos están encaminados a realizar una película destinada al mercado comercial de largometraje o a la serie episódica para la televisión, lo que se pretende es narrar historias inventadas, adaptadas o basadas en hechos reales, con una cantidad, grande o pequeña, de personajes que viven esas historias, dialogan entre sí, se vinculan positiva o negativamente en ambientes predeterminados y en un desarrollo temporal también previsto, la redacción del guión estará claramente orientada a la descripción precisa de esos hechos y esos diálogos. La claridad y el interés de la historia se vincularán al talento del guionista, pero en cualquier caso la redacción debe precisar en detalle el desarrollo de esos hechos y esos diálogos.

Si examinamos los cuatro ejemplos posibles citados más arriba, veremos enseguida que las diferencias entre cada uno de ellos no se limita a la temática, sino que envuelven todos y cada uno de los aspectos posibles de su realización.

Los cuatro casos descritos y muchísimos otros nos conducen a admitir que, necesariamente, diferentes objetivos conducen a diferentes métodos de trabajo y a diferentes tratamientos de los contenidos.

- El elemento que unifica la narración cinematográfica es el hecho o conflicto básico que conduce la acción desde el principio hasta el final.

El termino "conflicto" corrientemente usado en la dramaturgia, merece una aclaración, ya que a menudo es tomada en su sentido literal de "enfrentamiento" o, como lo señala el diccionario: "combate y angustia del ánimo". En el campo de guión, conflicto se refiere también a un enfrentamiento, pero en un sentido mucho más amplio: se trata de una confrontación de diferencias, de acción y reacción: caracteres opuestos, intereses opuestos, sentimientos interiores opuestos, que se vinculan y se oponen en la acción narrativa y que conducen a una culminación y a un desenlace.

El conflicto, la confrontación, la relación entre la voluntad de hacer y la resistencia -exterior o interior- que esa voluntad debe enfrentar, son elementos corrientes de la vida cotidiana. Cualquier acción, aún la más elemental, caminar, por ejemplo, debe sortear las dificultades del tránsito. Hasta la ley de gravedad es una resistencia a enfrentar.

- Pero la diferencia entre los hechos corrientes y los que se narran en un guión, residen fundamentalmente en lo siguiente: mientras los primeros van y vienen plagados de detalles secundarios, de intervalos o reiteraciones a veces totalmente inexplicables, los segundos estructuran los momentos más significativos de una historia, tanto los fuertes como los débiles, de manera que los resortes que la van ordenando permitan un desarrollo completo en la película cinematográfica o en el programa de televisión que verá el espectador.

- El guión debe tener un sentido, el sentido que el guionista quiera o pueda asignarle, lo que no significa necesariamente un sentido concluyente. También plantear una duda o dejar un final abierto puede tener una motivación lógica.

Si tuviéramos que resumir esto diríamos:

1. definir qué se quiere decir.

2: definir a quienes nos dirigimos.

3: en base a estos condicionantes establecer cómo realizar el guión y la película o el programa de televisión.

Aunque parezca obvio recalquemos que los puntos mencionados sólo constituyen una orientación y que seguirlos no garantiza la calidad del trabajo.

Objetivos parciales y "superobjetivo" totalizador

Lo importante es no perder de vista el punto de llegada previsto.

Cada personaje y su acción en un guión argumental encierran un objetivo determinado pero parcial, que no debe contradecir el carácter general de la obra. El término "superobjetivo" lo tomamos del gran director teatral ruso STANISLAVSKI.

Consideraciones generales

No queremos cerrar este capítulo dedicado a contenidos y objetivos sin mencionar una serie de aspectos que de una u otra forma se vinculan.

1.- En cualquier guión que se realiza, la pregunta que uno debe formularse constantemente no es simplemente si lo que se describe es real, sino también si es verosímil es decir creíble. Pero sobre todo si es interesante.

2.- Tener en cuenta que el "tiempo" cinematográfico o televisivo es diferente del tiempo real y que cada uno de ellos es diferente del otro. Conviene analizar las buenas realizaciones de uno y otro medio para apreciar la forma en que es tratado el desarrollo temporal de una obra presentada a públicos diferentes que la ven en condiciones también diferentes. Como ya se ha dicho, en las salas cinematográficas, la atención del espectador está concentrada y no sufre interferencias. En él la atención del espectador está constantemente sometida a posibles interrupciones, por lo que su interés debe ser mantenido.

3.- Deben cuidarse los detalles que puedan "envejecer" un guión: modalidades del lenguaje muy acentuadas por la moda, contenidos del diálogo que pueden ser alterados por el tiempo y todo otro aspecto del que se sospeche pueda modificarse posteriormente.

4.- "Ver" mucho cine y mucha televisión no bastan para profundizar el conocimiento del lenguaje narrativo que es preciso dominar en la redacción de un guión. Hay que "saber ver" analizando cada uno de los aspectos creativos y técnicos.

5.- Dicho lo anterior no queremos poner en pie de igualdad el conocimiento y el sentido creativo. Tener un conocimiento universal no garantiza capacidad para realizar un buen guión, para lo cual también es necesario el talento y la imaginación, a los que el conocimiento y el análisis enriquecen considerablemente.

Estructuras internas

- Estructuras: "disposición y orden de las partes de un todo"

Hemos mencionado ya la necesidad de un ordenamiento en la exposición de los hechos que describe un guión. ¿Existe una estructura determinada que pueda guiar el desarrollo de un guión?

El guionista francés Jean-Claude Carrière citaba como ejemplo histórico dos maneras distintas de estructurar un relato.

1. En la narración oriental: china, india, árabe y como ejemplos en la literatura española, tal como "El Lazarillo de Tormes". Este tipo de estructura desarrolla una suerte de descripción lineal como la de un trayecto desde un sitio a otro, en

el transcurso del cual ocurren episodios diversos en los que el protagonista se vincula con gente que a su vez cuenta su historia y así sucesivamente.

2. La tragedia dramática que nació en la antigua Grecia y tuvo su apogeo en la Francia del siglo XVII y que se prolonga en la tradición occidental hasta nuestros días, donde la narración comienza se desenvuelve y culmina siguiendo una progresión que abre y cierra un conflicto.

Carriere concluía diciendo que esas dos grandes tradiciones llegan a veces a mezclarse.

- Del mismo modo que al desarrollar un conflicto en un guión tenemos allí un objetivo -o superobjetivo- que es llegar a alguna parte, y tenemos una motivación: queremos llegar allí, estos dos extremos permitirán trazar una línea que los unirá pero, al mismo tiempo, nos permitirá también un análisis sobre lo bien fundado de la elección de uno u otro punto del trayecto.

Una metodología estructural

Método en el ordenamiento de las distintas etapas de una narración:

Dividimos la exposición de un guión -entendida como el desarrollo de un conflicto- en cuatro partes:

1. Introducción expositiva: es la etapa que abre la narración enunciando los términos del conflicto que va a desarrollarse a lo largo del guión.

Por ejemplo, quién quiere qué, y quién o qué se le oponen. Esta introducción es importante por varias razones, pero sobre todo por dos:

- expone claramente el carácter de los personajes y la historia en una obra argumental o la índole de los hechos que se van a exponer en un documental.

- introduce al espectador en el clima de la película o la obra televisiva, ya que el comienzo debe sacarlo de su estado de ánimo previo para sumergirlo emocionalmente en una realidad diferente.

2. Desarrollo y articulación del conflicto: a partir de los términos expuestos en la etapa anterior, aquí se describe la evolución de las acciones de los protagonistas en la consecución de sus objetivos, con todas sus alternativas anecdóticas o la descripción progresiva de los hechos documentales, en un crecimiento progresivo del interés.

3. Culminación del conflicto: es el momento en que se define la historia: fracaso, éxito o postergación en el objetivo propuesto por los personajes o los hechos que han comenzado a plantearse en la primera etapa y se han desarrollado en la segunda. Aquí culmina un conflicto amoroso, una tensión dramática, una explicación técnica. Es el momento de máxima tensión o de "giro" en la historia.

Desenlace: es la nueva etapa de relación entre los componentes de la historia después del giro efectuado en la culminación.

ORGANIZAR LA INFORMACIÓN: LA VOZ DEL NARRADOR

- La distancia que el narrador adopta sobre los acontecimientos narrados puede canalizarse mediante la elección (o no) de un punto de vista restrictivo que dictamine, de entrada, el saber de dicho narrador respecto de la historia que cuenta: mayor, menor o igual que el de sus personajes.

- La instancia expresada por la voz narrativa supone, pues, el primer operador discursivo que se debe tener en cuenta. En torno a él se articulan los diferentes niveles modales de la representación narrativa, producida por la resolución de una triada fundamental: saber, contar y ver.

PLANOS DE MODALIZACIÓN DEL ENUNCIADO NARRATIVO

Situado ya quién es el que habla en un texto, nos preguntamos cómo lo hace. Ese es el dominio del modo de la narración. Es dicho modo el que hace que cualquier tipo de contenido sea narrativo.

Según el grado de mayor o menor distancia existente entre el narrador y lo narrado, Genette establece cinco categorías discursivas, a las que sirve de ejemplificación la fase final de Sodoma y Gomorra de Marcel Proust, aquella en que el protagonista comunica a su madre la decisión de casarse con Albertine. Las sucesivas variaciones de dicha frase, acomodada, de esta forma, al filtro discursivo correspondiente, son la manifestación final más elocuente de la compleja elaboración textual a la que Genette hace referencia:

1. Discurso narrativizado o contado. Es el más distante y reductor (Informé a mi madre de mi decisión de casarme con Albertineu).
2. Discurso transpuesto al estilo indirecto: un grado más mimético que el anterior («Dije a mi madre que me era absolutamente necesario casarme con Albertine»).
3. Estilo indirecto libre (el verbo declarativo está ausente): entre el discurso pronunciado o interior el personaje y el discurso del narrador (Iba al encuentro de mi madre: me era absolutamente necesario casarme con Albertineu).
4. Estilo directo: discurso restituido («Dije a mi madre: es absolutamente necesario que me case con Albertineu»).
5. Discurso inmediato (monólogo interior): mimesis llevada al límite, borrando las últimas marcas de la instancia narrativa.

HABLAR/VER: ELPUNTO DE VISTA

- Si el ámbito de la focalización novelesca puede resumirse en un enunciado del tipo "Yo hablo" la cuestión cambia cuando nos enfrentamos con un film, donde la focalización se resume en un enunciado bastante diferente: Yo veo.
- A veces éste aparece confundido con los problemas de la regulación de la información narrativa, haciendo referencia a los modos de reproducción de los discursos y pensamientos de los personajes que aparecen en el discurso relatado.
- Otras, se hace resaltar que, a diferencia de lo que ocurre en los discursos verbales, en los que la expresión punto de vista tiene un alcance fundamentalmente metafórico, en los lenguajes icónicos adquiere un sentido literal: toda imagen no es sino una vista realizada desde un punto anclado en el espacio y, por definición, una y otra coinciden entre sí.
- Vistas las cosas de este modo, toda imagen expresa inevitablemente un punto de vista, cargándose de intencionalidad, de juicio sobre lo que se muestra, ya que la mera operación de recortar un encuadre en el continuum de lo visible, debe ser leída como operación reveladora de una voluntad, o si se quiere más precisamente, de un sentido.

PUNTO DE VISTA COMO JUICIO DE OPINIÓN

- Normalmente se tiende a identificar el punto de vista de un film con la expresión del juicio u opinión que el discurso formula sobre el conjunto de personajes, elementos y situaciones que componen el elemento diegético de la obra, y que son manipulados, en tanto pre-texto, a través de una organización, de una disposición de los materiales, con la finalidad, más o menos consciente, de llegar a transmitir unas posiciones que, de esta manera, son entregadas a la lectura del espectador potencial.

LA FOCALIZACIÓN COMO RESTRICCIÓN DE LA INFORMACIÓN

- ¿quién ve?, o mejor, ¿quién percibe?. Desde este punto de vista es como debe entenderse la noción de focalización que, referida al campo cognitivo, se aplica a los problemas del saber narrativo (saber del narrador con relación a sus personajes).
- Desde esta perspectiva es posible distinguir:
 1. relatos con narrador omnisciente,
 2. relatos que se construyen a partir de un punto de vista, entendido en este caso como restricción en la amplitud de la información, facilitada al lector/espectador,
 3. visión desde fuera.

- Alteraciones que pueden producirse: films que siendo, por ejemplo, narrados en primera persona -lo que implica una evidente prefocalización-, muestran hechos que no podían ser conocidos por el narrador.

EL PUNTO DE VISTA ÓPTICO Y AUDITIVO

- Si separar claramente los problemas que afectan al campo cognitivo (focalización) y los que afectan al campo perceptivo (punto de vista).

- La noción de punto de vista se reconduce aquí a la relación que se mantiene entre el lugar que ocupa el personaje y el que ocupa la cámara.

- Ocularización: Relación existente entre lo que muestra la cámara y lo que se supone que el personaje ve.

- Ocularización cero: casos en los que el lugar ocupado por la cámara no se identifique con el ocupado por ninguna instancia diagética.

- Ocularización interna secundaria: cuando la subjetividad de una imagen se construye a través del montaje, los raccords o cualquier otro procedimiento de contextualización.

- Ocularización interna primaria: en los casos en que alguna marca en la imagen permita identificarla como lugar de un personaje ausente de ella («los movidos,» que caracterizan tal o cual plano como «subjetivo»).

- El sonido fílmico no se encuentre lateralizado (con la excepción de la estereofonía), ni localizado a priori en una fuente visual, e incluso pueda provenir de fuera del mundo de la diégesis, hacen bastante complejo el análisis de la auricularización.

- Relaciones entre informaciones sonoras y personajes.

1. Auricularización cero para los casos en que la banda sonora se someta a la distancia aparente del personaje a la cámara,

2. auricularización interna secundaria cuando la banda sonora aparezca como filtrada a través de un personaje,

3. subjetividad sonora se construya gracias al montaje o el campo visual, de tal manera que pueda remitirse el sonido a una instancia profílmica,

4. la auricularización interna primaria se dará cuando aparezcan determinadas deformaciones que separen la banda sonora del realismo y remitan a la subjetividad de una escucha.

EJEMP: ocularización cero puede vehicular una focalización externa (ignorancia de los pensamientos del personaje o desproporción cognitiva en perjuicio del espectador),

una localización espectral (desproporción cognitiva a favor del espectador, manifestada perceptivamente en la imagen o el sonido o cuando el montaje permite que el espectador acceda a funciones narrativas ignoradas por el personaje) y

localización interna ¡el espectador vive los sucesos como el personaje y es autorizado a penetrar en su interior: el personaje al que vemos evolucionar en escena y cuya voz en oír oímos).

EL NARRADOR CINEMATOGRAFICO: VOZ Y PERSONA

Directamente relacionados con los anteriores, se encuentran los problemas suscitados por la voz y la persona narrativa.

- Voz la instancia narradora, poniendo el acento en la presencia o ausencia del narrador en la historia que relata.

- Los elementos básicos que configuran la voz son el tiempo del relato, el nivel narrativo y la persona.

1. Tiempo del relato debe entenderse aquí en un sentido gramatical (relatos en pasado, presente o, quizá, futuro).

2. El nivel narrativo permite distinguir entre narradores homodieéticos y heterodieéticos, según que aquéllos cuenten o no su propia historia, estando incluidos en su propio relato en tanto que personajes o, por el contrario, no participen en la historia narrada.

3. La categoría de persona (1ª, 2ª, etc.) puede ser manejada a condición de tener en cuenta que todo relato es siempre en primera persona, aunque sólo sea porque su narrador puede en todo momento designarse a sí mismo a través del pronombre yo.

EL PRINCIPIO DE MONTAJE

Uno de los rasgos más evidentes del cine es que se trata de un arte de la combinación y de la disposición. Este rasgo es el que caracteriza en lo esencial, la idea de montaje y podemos apuntar de entrada que se trata de una idea central en cualquier teorización del hecho fílmico.

El montaje en un filme (y por lo general en el cine) es ante todo un trabajo técnico, organizado como una profesión, y que en el curso de algunos decenios de existencia ha establecido y progresivamente fijado ciertos procedimientos y ciertos tipos de actividad.

- Recordemos rápidamente cómo se presenta la cadena que lleva del guión a la película acabada en el caso de una producción tradicional:

- Una primera etapa consiste en desglosar el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje (planos).

- Estos planos durante el rodaje engendran varias tomas.
- El conjunto de estas tomas constituye los "rushes", a partir de los cuales comienza el trabajo de montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables:
 1. Una selección, entre los "rushes", de los elementos útiles (los que se rechazan constituyen los descartes).
 2. Un enlazado de planos seleccionados en un cierto orden (se obtiene así lo que se llama una "primera continuidad").
 3. Finalmente se determina con un nivel preciso la longitud exacta que conviene dar a cada plano y los empalmes (raccords) entre estos planos.

El montaje se compone de tres grandes operaciones: selección, combinación y empalme. Estas tres operaciones tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el film.

MARCEL MARTIN: El montaje es la organización de planos de un filme en determinadas condiciones de orden y duración:

- el objeto sobre el que se ejerce el montaje son los planos de un filme, el montaje consiste en manipular planos en vista a constituir otro objeto, el filme;
- las modalidades de acción del montaje son dos:
 1. ordena la sucesión de unidades de montaje que son los planos
 2. fija su duración.

OBJETOS DEL MONTAJE

- Plano se debe tornar aquí en una sola de sus dimensiones, la que determina la inscripción del tiempo en el filme (es decir: el plano caracterizado por una cierta duración y un cierto movimiento), y por tanto como equivalente de la expresión "unidad (empírica) del montaje".

Pero podemos considerar que las operaciones de organización y disposición que definen el montaje pueden aplicarse a otros tipos de objetos:

Tres tipos de operación:

1. yuxtaposición (de elementos homogéneos o heterogéneos)
2. ordenación (en la continuidad o la sucesión)
3. fijación de la duración

El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración.

FUNCIONES DEL MONTAJE

1. Función narrativa - El montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o de temporalidad diégeticas: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el «drama» sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.

2. Función expresiva, es decir, aquel que «no es un medio sino un fin» y que «consigue expresar por sí mismo -por el choque de dos imágenes- un sentimiento o una idea».

- El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones «formales», reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:

- Efectos de enlace, o por el contrario, de disyunción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.

- Efectos de alternancia (o por el contrario, de linealidad).

3. Funciones semánticas - Abarca casos extremadamente numerosos y variados. De manera quizás artificial, distinguiremos:

- la producción del sentido denotado -esencialmente espacio-temporal- que abarca, en el fondo, lo que describía la categoría del montaje «narrativo»: el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio fílmico, y de forma más general, de toda la diégesis;

- la producción de sentidos connotados, muy diversos en su naturaleza: a saber, todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera.

4. Funciones rítmicas - El ritmo fílmico se presenta, pues, como la superposición y la combinación de dos tipos de ritmos, completamente heterogéneos:

- ritmos temporales, que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales, y al cine «experimental» en su conjunto le tienta a menudo la producción de tales ritmos visuales);

- ritmos plásticos, que pueden resultar de la organización de las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etcétera (problema clásico de los teóricos de la pintura del siglo XX como Klee o Kandinsky).

IDEOLOGÍAS DEL MONTAJE

La historia del cine desde finales de la década de 1910, y la de las teorías cinematográficas desde sus orígenes, muestran la existencia de dos grandes tendencias que, bajo nombres de autores y escuelas diversas, y adoptando variadas formas, se han opuesto de forma constante y a menudo muy polémica:

- una primera tendencia es la de todos los cineastas y teóricos para quienes el montaje, como técnica de producción (de sentido, de afectos...), se considera más o menos como el elemento dinámico del cine. De acuerdo con la locución «montaje-soberano», a veces utilizada para designar, entre las películas de la década de 1920, las que representaron esta tendencia (sobre todo las soviéticas), éste se apoya sobre una valorización muy fuerte del principio de montaje (es decir, en algunos casos extremos, sobre una sobrevaloración de sus posibilidades);

- por el contrario, la otra tendencia se funda sobre una desvalorización del montaje como tal, y la sumisión estricta de sus efectos a la instancia narrativa o a la representación realista del mundo, consideradas como el objetivo esencial del cine. Esta tendencia, por otro lado ampliamente dominante en la mayor parte de la historia del cine, está bien descrita por la idea de «transparencia» del discurso fílmico, que encontraremos dentro de un instante.

ANDRÉ BAZIN Y EL CINE DE LA «TRANSPARENCIA»

El sistema de Bazin se apoya sobre un postulado ideológico de base, articulado en dos tesis complementarias que se podrían formular así:

- en la realidad, en el mundo de lo real, ningún acontecimiento está dotado de un sentido determinado a priori (es lo que Bazin designa con la idea de una «ambigüedad inmanente a lo real»);

- el cine tiene una vocación «ontológica» de reproducir lo real respetando al máximo esta característica esencial: el cine debe, pues, producir representaciones dotadas de la misma «ambigüedad», o por lo menos intentarlo.

Sin pretender ser exhaustivos, describiremos esas concepciones relativas al montaje según los tres ejes siguientes:

1. *EL «MONTAJE PROHIBIDO»* - «Cuando lo esencial de una situación depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido. Retoma sus derechos cada vez que el sentido de la acción no dependa de la continuidad física, incluso si ésta se encuentra implicada», André Bazin, «Montaje prohibido», en *Qu'est-ce que le cinéma?*

Hemos visto que, para Bazin, lo primero es la situación, en tanto que pertenece al mundo real, o a un mundo imaginario análogo al real; es decir, siempre que su significación no esté «determinada a priori».

2. *LA TRANSPARENCIA* - En muchos de los casos prácticos, el montaje no tendrá que ser estrictamente «prohibido»: la situación se podrá representar por medio de una sucesión de unidades fílmicas (es decir, para Bazin, de planos) discontinuas, pero a condición que esta discontinuidad esté lo más enmascarada posible: es la famosa idea de «transparencia» del discurso fílmico, que designa una estética particular de cine, según la cual el filme tiene como función esencial dejar ver los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí mismo como filme.

La «impresión de continuidad y homogeneidad» se ha obtenido de un trabajo formal que caracteriza el período de la historia del cine llamado a menudo «cine clásico», y cuya idea más representativa es la de *raccord* (enlace).

El lenguaje clásico ha encontrado un gran número de figuras de *raccord*, que no podemos citar en su totalidad. Las principales son:

- el *raccord* sobre una mirada: un primer plano nos muestra un personaje que mira alguna cosa (generalmente fuera de campo); el plano siguiente muestra el objeto de esta mirada (que puede ser, a su vez, otro personaje mirando algo;

- el *raccord* de movimiento: un movimiento que, dotado en el primer plano de una velocidad y dirección determinadas, se verá repetido en el segundo con una dirección idéntica y una velocidad aparentemente comparable;

- el *raccord* sobre un gesto: un gesto realizado por un personaje, se inicia en un primer plano y se acaba en el segundo (con un cambio en el punto de vista);

- el *raccord* de eje: dos momentos sucesivos (eventual mente separados por una ligera elipsis temporal) de una misma situación son tratados en dos planos; el segundo se filmará siguiendo la misma dirección, pero la cámara se habrá acercado o alejado en relación al primero.

3. *EL RECHAZO DEL MONTARE FUERA DE RACCORD* - Como consecuencia lógica de las consideraciones precedentes, Bazin rechaza prestar atención a la existencia de fenómenos de montaje fuera del paso de un plano al siguiente. La manifestación más espectacular de este rechazo se encuentra, sin duda, en la manera de valorar el uso de la filmación en profundidad de campo y en plano-secuencia que, según él, produce de forma unívoca un «triunfo del realismo». En efecto, si para Bazin el montaje sólo puede reducir la ambigüedad de lo real, forzándolo a adquirir un sentido (al obligar al filme a convertirse en discurso), por el contrario, la filmación en planos largos y profundos, que muestran «más tiempo» de realidad en un solo y único fragmento de filme y colocan todo lo que aparece en una situación de igualdad ante el espectador debe, lógicamente, ser más respetuoso con lo real.

S. M. EISENSTEIN Y EL «CINE-DIALÉCTICO»

El postulado ideológico de base que lo fundamenta, excluye toda consideración de una supuesta «realidad» que encerrará en sí misma su propio sentido, y a la

que no sería necesario tratar. Se puede decir que para Eisenstein, en última instancia, la realidad no tiene ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella; a partir de ahí el cine se concibe como un instrumento (entre otros) de esa lectura: el cine no tiene la obligación de reproducir «la realidad» sin intervenir en ella sino, por el contrario, reflejar esa realidad dando al mismo tiempo un cierto juicio ideológico sobre ella (exponiendo un discurso ideológico).

Así pues, el filme será considerado por Eisenstein menos como representación que como discurso articulado, y su reflexión sobre el montaje consiste principalmente en definir esta «articulación». Distinguiremos, una vez más, tres ejes principales:

1. EL FRAGMENTO Y EL CONFLICTO - El concepto de «fragmento», que es absolutamente específico del sistema de Eisenstein, designa la unidad fílmica; lo primero que hemos de señalar es que, a diferencia de Bazin, y por lógica, Eisenstein no considera nunca que esta unidad sea necesariamente asimilable al plano; el «fragmento» es una unidad fílmica que en la práctica casi siempre se confunde con el plano (más si pensamos que el cine de Eisenstein se caracteriza por tener unos planos muy cortos) pero que puede, al menos en teoría, definirse de otra manera (puesto que es una unidad no de representación, sino de discurso).

Este concepto, además, es muy polisémico y Eisenstein lo define con tres acepciones bastante diferentes (aunque complementarias):

- en primer lugar, el fragmento se considera como elemento de la cadena sintagmática del filme: en ese sentido, se define por las relaciones, las articulaciones que le vinculan a los fragmentos que le rodean;
- en segundo lugar, el fragmento como imagen fílmica está concebido como descomponible en un gran número de elementos materiales, que corresponden a los diversos parámetros de la representación fílmica (luminosidad, contraste, «grano», «sonoridad gráfica», color, duración, amplitud del cuadro, etcétera); esta descomposición se considera como un medio de «cálculo», de dominio de los elementos expresivos y significantes del fragmento.

Finalmente, el concepto de fragmento encierra un cierto tipo de relación con el referente: el fragmento, tomado de la realidad (una realidad organizada ante y para la cámara), opera sobre ella como un corte: es, exactamente, lo opuesto a la «ventana abierta al mundo» de Bazin. El cuadro tiene siempre en Eisenstein un cierto valor de censura entre dos universos heterogéneos, el del campo y el del fuera de cuadro (la idea de fuera de campo, salvo en raras excepciones, apenas la utiliza). Bazin, quien pese a la fuerza normativa de sus propias opciones, había entendido muy bien el fondo del problema, hablaba de dos concepciones opuestas en el cuadro: una «centrífuga» -abierta sobre un exterior supuesto, un fuera-campo-; otra «centrípeta» -sin ningún referente fuera, definida tan sólo

como imagen-; por supuesto, el fragmento eisensteniano se deduce de esta segunda concepción.

2. EXTENSIÓN DEL CONCEPTO DE MONTAJE - Como consecuencia inmediata de lo que se acaba de decir, el montaje será, en este sistema, el principio único y central que rija toda producción de significaciones parciales producidas en un filme dado. Eisenstein no deja de insistir sobre este punto: dedica una importante parte de su tratado acerca del montaje, de 1937- a demostrar que el encuadre no es más que un caso particular surgido de la problemática general del montaje (partiendo de que el encuadre y la composición aspiran ante todo a producir sentido). Desde este punto de vista la última etapa de su reflexión es la del «contrapunto audio-visual», expresión que intenta describir el cine sonoro como juego contrapuntístico generalizado entre todos los elementos, todos los parámetros fílmicos: tanto los de la imagen, ya tratados en la definición de fragmento visual, como los del sonido.

LA INFLUENCIA SOBRE EL ESPECTADOR - Finalmente, la última determinación de todas las consideraciones sobre la forma fílmica es el hecho de que ésta (que para Eisenstein se analiza inmediatamente como vehículo de un sentido predeterminado, buscado y dominante) tiene a su cargo influir, «modelar» al espectador. Lo importante respecto a la coherencia del sistema es demostrar que todos los modelos que utiliza para describir la actividad psíquica del espectador tienen en común a pesar de su gran diversidad, el suponer una cierta analogía entre los procesos formales en el filme y el funcionamiento del pensamiento humano.

LA CONTINUIDAD EN CINE

LA TOMA NO CONSECUTIVA DE SECUENCIAS

- Al hacer una película, los planos no se filman siguiendo la trama de forma consecutiva.
- Se perdería gran cantidad de tiempo llevando los equipos de un lugar a otro.
- Resulta caro tener a los actores todo el tiempo.
- Las localizaciones deben estar cerca y reservadas todo el tiempo de rodaje.

Por lo tanto el guión debe descomponerse siguiendo un PLAN DE RODAJE.

- PLAN DE RODAJE - Se realiza teniendo en cuenta un conjunto de cuestiones.
- Número de días de filmación.
- Situación de las localizaciones. Es mejor filmar todo lo que corresponda a una localización antes de trasladarse a otra, por cuestiones de tiempo y organización.

- Disponibilidad de localizaciones. Si una localización sólo resulta disponible en una determinada fecha, el resto deben ajustarse a esta situación.
- Disponibilidad de actores.

TOMAS DE SECUENCIAS SIN SEGUIR UN ORDEN

Ahorrar tiempo agrupando todos los planos que se tengan que hacer desde una posición de cámara, independientemente de que estén en orden según la historia o no. De esta forma no hace falta mover la cámara de un lado a otro entre planos y la iluminación necesita un mínimo de ajustes.

LA CONTINUIDAD Hojas de continuidad. Tienen los datos precisos de todo el rodaje:

- Para la unidad de rodaje. Es necesario tener un registro de lo filmado y también de lo que consiste cada toma, con objeto de preservar la continuidad entre planos distintos, independientemente del orden de rodaje.
- Lo que sucede en cada toma, la relación entre diálogos, posición de los accesorios, etc. Todo lo que ve la cámara deberá anotarse para disponer de referencias.
- La cámara necesita anotaciones de carácter técnico, lentes, distancia o filtros.
- Para el montador. Le interesa conocer el nº de claqueta, la descripción de la toma, la toma buena, etc.

EL GUIÓN

Todo el equipo de rodaje quieren usar algo, lo antes posible, como punto de partida.

- **ENUMERACIÓN** - Para filmar se descompone todo en partes menores (la historia en secuencias y éstas en planos), por lo que es importante enumerar y etiquetar todo con claridad.

SECUENCIAS - Un cambio de localización implica una nueva secuencia. Es conveniente escribir una nueva sec. en una nueva página.

- **CUERPO DEL GUIÓN** - El guión es un documento de trabajo, tendrán que añadirle continuamente notas antes o durante el rodaje, así que se necesitará espacio, márgenes amplios.

DESGLOSE DE SECUENCIAS

Sirve para construir el plan de rodaje, y sería muy útil para el diseñador de vestuario, maquilladores, etc. Es una guía rápida y sencilla. El desglose contendrá lo siguiente:

- Nº Sec. y Nº pág.

- Int./ext. Día/Noche.
- Localización
- Protagonistas
- Tipo de sec. (resumen) - Breve sinopsis. Para no acudir constantemente al guión.
- Continuidad - Puede ser útil anotar si hay continuidad directa o indirecta entre sec. o personajes. Indicará el vestido, atrezzo, etc.
- Atrezzo

CRONOMETRAJE DEL GUIÓN

Una vez finalizado en guión, deberá cronometrar la duración, secuencia por secuencia, lo más aproximadamente posible.

Varias formas de hacerlo: Leyendo en voz alta y representando las actuaciones previstas en el guión. Algunas sec. no se pueden cronometrar así, tendrá que adivinar la duración de estas sec. También puede guiarse sabiendo que 50 páginas de guión escrito a máquina, incluyendo diálogo y acción, pueden representar aprox. 30 mm. de rodaje final.

Diagrama de tiempo:

Sec. Duración Dur. Acumulado

1. Int. Día Sala estar1 ,2 0
2. Ext. Día Parque2, 0 03, 0 0
3. Ext. Día Calle 303,3 0
4. Int. Noche Sala estar4 2 07, 5 0

LOCALIZACIONES EXTERIORES

- Lo que hay que buscar.
1. El guión. Es primordial ajustarse a lo escrito en el guión.
 2. Accesibilidad. Los equipos se pueden llevar casi a cualquier sitio, pero debemos elegir entre que no cueste mucho mover el equipo de rodaje, que sea tranquilo, permisos oficiales, tiempo meteorológico, esté cercano...
 3. Las comunicaciones. Es necesario tener una comunicación rápida con la civilización.
 4. Facilidades operativas. Hoteles para el equipo, compras de material eléctrico o de atrezzo, etc.

5. El tiempo. Atención con la continuidad de raccord en exteriores. Se pierde menos tiempo rodando en climas templados o en épocas de mas calor.

6. El ruido. Hay que alejarse del ruido, sobre todo si se rueda con sonido directo.

VESTUARIO Y MAQUILLAJE

- VESTUARIO. Lo primero que hace el diseñador es leer el guión y tomar notas o hacer su desglose de guión.

Después comenta las ideas con el director hasta llegar a un acuerdo.

El diseñador hace las anotaciones de continuidad del vestuario en el guión, así como un seguimiento de éstas durante el rodaje.

En cuanto se contraten los actores, se pondrá en contacto con ellos para tomarles medidas y tallas.

- MAQUILLAJE = VESTUARIO

ATREZZO Y DECORADOS

En el atrezzo se incluye aquellos objetos que se van a usar durante la acción.

El resto de objetos de ambientación que no se usan directamente en la acción forman parte de la decoración.

Attrezzista: tiene que hacer el trabajo de continuidad de la utillería de una acción a otra. También se ocupa de esa utillería que no aparece específicamente en el guión.

Ejem.: "María está haciendo una tarta de manzana". Tendrá que proporcionar todos los utensilios e ingredientes necesarios para hacer la tarta (incluso para hacer las repeticiones de varias tomas) y la continuidad de la acción.

PLAN DE TRABAJO

Representa la síntesis de todo el trabajo previo a la filmación. Reúne todas las distintas piezas de información que durante semanas se ha conseguido de cada aspecto del rodaje, así como del plan de actividad día a día. Es un documento importante para toda persona de producción.

- Primera página - Se deben dar los detalles de la producción. Titulo, nº de teléfono de todo el equipo, así como de todos aquellos que técnicamente están conectados con la película.

- Lista de protagonistas - Lista de actores con el nombre de los personajes que representan en la ficción y nº de teléfono.

- El viaje - Se da una información de los viajes, lugares de salida y la lista de la gente que realizará el viaje. Información y horario de medios de transporte si

alguna persona debe ir por sus propios medios al lugar de rodaje. Mapas de carretera para los que vayan en coches.

- Alojamientos - Nombres, direcciones y teléfonos de los hoteles donde se alojarán las personas del equipo.
- Exteriores y contactos - Lista de todas las localizaciones, sus direcciones, teléfonos y personas de contacto.
- Lugar de encuentro - Las instrucciones para la hora y lugar de encuentro deben ser claras.
- Orden de rodaje - El orden a seguir en el rodaje se construye sobre la base de la velocidad requerida y disponibilidad de los actores y localizaciones, aprovechando lo mejor posible el tiempo disponible.

CONOCIMIENTO DEL GUIÓN

Es muy importante conocer bien el guión antes de empezar a rodar. Deberá conocer el lugar que, en la historia, ocupa la secuencia que va a rodarse. Y si ésta tiene relación (continuidad) con otras escenas anteriores o posteriores.

- Notas añadidas al guión - Puede haber cambios de última hora o modificaciones que hay que anotar para tenerlo en cuenta en posteriores planos que tengan relación con esos cambios.
- Notas intercaladas en el guión - Notas de continuidad con sec. que se han rodado también es importante tomar Polaroids del vestuario, atrezzo, etc. Así puede comprobar cualquier duda sobre continuidad.

COBERTURA PLANIFICADA

Después de conocer bien el guión es importante conocer los planes del director (guión técnico).

- Puntos de montaje importantes - Es importante conocer de antemano donde se producirán los puntos de corte importantes, se prestará especial importancia a esos puntos.
- Lista de planos - Es importante tener un guión técnico.

CÓMO DESCRIBIR LAS TOMAS

Es esencial una descripción clara del plano. Es importante observar dónde empieza y termina éste dentro de la sec. Obsérvese con especial cuidado por dónde entran y salen de encuadre los actores.

Cuando se hace referencia a entradas y salidas, se hace desde el punto de vista de la cámara.

P.G., P.M.L., P.M., PMC, PM, PP, GPP,

Picado, Contrapicado,

Panorámica horizontal, Panorámica vertical, travelling, grúa, dolly, zoom,

Mudo, Sólo sonido, atmósfera, etc.

Tomas secundarias, tomas de seguridad, aceleración o ralentización de la toma, máscara, etc

QUÉ ES IMPORTANTE

La buena observación no consiste sólo en observar bien, sino en saber lo que es importante y debe observarse con detenimiento. Una vez que se conoce el plano es posible adecuar la observación a lo que se ve en el encuadre.

- Planos cortos - es una pérdida de tiempo describir la ropa que lleva un actor si la toma es de un PP de la cara. Tampoco es necesario describir los accesorios y el atrezzo.

- Planos medias - En todo momento debe saberse con exactitud que tipo de plano se va a hacer. Aquí hará falta fijarse en lo que rodea al personaje y entra en plano.

- Planos largos - No es necesario fijarse tanto en los detalles como en los planos cortos, hay que fijarse en la composición de conjunto.

EJEM.: Dos actores sostienen una charla durante una cena. Están comiendo y a veces hablando, pero visualmente no ocurren muchas cosas. En tal situación es importante cuidar todos los detalles, incluso los movimientos de la cabeza, gestos, sobre todo cuando el director ha planificado cubrir la sec. con plano contraplano en el que entran los dos personajes.

El extremo opuesto sería una sec. de una pelea que incluya un gran número de personas y cosas. Sería imposible que alguien se diera cuenta de todos los detalles y menos aún de los movimientos de las cabezas. Aquí se debe prestar atención a lo que hacen los principales actores.

PRIORIDADES

Como no se puede estar enterado de todo cuanto acontece en un rodaje, ¿Cuáles deben ser las prioridades?

- El objeto de más movimiento - El objeto que más se mueve dentro del encuadre de un plano es el que requiere más observación dado que acapara la atención del espectador.

- Los personajes principales - Si se está rodando un asunto principal, la principal observación estará en los principales personajes, porque ellos atraen la atención.

- El que habla - Porque el plano acostumbra a referir al personaje que está hablando (siempre que no aparezca en plano algo de más importancia).
- Colores brillantes - Atraen la mirada, especialmente cuando el resto es más oscuro.
- Movimiento arriba y abajo - Por lo general es más importante la parte alta del cuerpo y observar los movimientos de cabeza y brazos más que los objetos sobre una mesa.

EL ATREZZO

- Decorados - Son aquellos que recubren el escenario pero no serán usados por los actores. Si se va a trabajar varios días sobre el mismo lugar mejor hacer una polaroid para fijarse dónde están los objetos colocados, también es necesario si es necesario rehacer un plano tiempo después.
- Objetos de uso - Son los objetos que deben usar los actores en el transcurso de la acción en una sec. Importante fijarse con qué mano los toman y en qué preciso punto del diálogo.
- Recolocación de objetos - Los actores combinan el uso de objetos con el diálogo, de modo que tenderán a usarlos en el mismo lugar y en el mismo momento de una sec. si se colocan en lugares distintos los actores no se acostumbran a manejarlos.

EL VESTUARIO

El diseñador tendrá que averiguar qué escenas requieren un trabajo de continuidad respecto al vestuario. No obstante durante el rodaje pueden surgir situaciones que requieran cambios.

P. ejem.: un actor se quita el abrigo en mitad de una sec. que tiene continuidad con otra.

- Fotos Polaroid - Al principio de sec. es necesario sacar fotos de los actores, repetir cuando se cambien de ropa.
- Anotaciones - Es de gran ayuda anotar cómo van vestidos los personajes y si hay cambio dentro de una sec.
- Comprobación - Si se han tomado fotos y notas hay que utilizar esta información antes de empezar otra sec. u otro plano que tenga continuidad.

CONTINUIDAD EN LA ACCIÓN

Es importante indicar a los actores y observar en qué momento hacen las cosas y cómo las coordinan.

P. ejem.: una chica cruzando un puente y quitándose el abrigo. Si esto se rueda desde dos posiciones distintas de cámara deberá estar bien coordinado el acto de quitarse el abrigo con la posición de la chica para poder montarlo en el punto donde es interesante dramáticamente y no donde es posible para que no se note que no coinciden.

SALTO DE EJE

Evitar saltar el eje es una de las costumbres del rodaje que se encuentra dentro del marco de la continuidad. La línea es imaginaria y marca un límite entre la nariz respectiva de dos personajes mirándose.

P. Ejem.: Juan se encuentra a la izquierda del encuadre y Susana a la derecha. Dichas posiciones se establecieron de ese modo en el plano que fue rodado el primero. Ningún otro plano puede situar a Juan a la derecha y a Susana a la izquierda.

- Planos únicos - Esta costumbre se aplica incluso a los planos únicos.

P. Ejem.: Una entrevista que tenga lugar con el entrevistador sentado fuera de campo, a la derecha de la cámara, y el entrevistado está mirando inmediatamente a la derecha (al entrevistador). Cuando se tomen los planos del entrevistador éste deberá mirar inmediatamente a la izquierda a fin de que su plano encaje con el del entrevistado.

- Excepciones - Puede saltarse el eje en los casos siguientes:

- Cuando la cámara se mueve durante el plano.

- Cuando los personajes se mueven para establecer su propia relación diferente ante la cámara.

DIRECCIÓN DEL MOVIMIENTO EN LA PANTALLA

Si una persona u objeto han de desplazarse desde un lugar A hasta un lugar B, debiéndose ver en planos diferentes, deberá seguir moviéndose en la misma dirección que se estableció en el plano primero. Si el movimiento es de izquierda a derecha, en todos los demás planos debe mantener esa dirección.

- Excepciones - Puede cambiar de dirección en los siguientes casos:

- Que el objeto cambie de dirección frente a la cámara.

- Que la cámara se sitúe en posición diferente, haciendo un seguimiento circular del objeto.

- Que el objeto se mueva directo a la cámara o se aleje de ella (Que esté en el eje de cámara).

- Que se haga un plano secundario.

- Que el rodaje se haga desde dentro del objeto que se mueve, por ejemplo el tren o un coche. Pero tenga cuidado si es así, de que el fondo se mueva en la dirección correcta.

DIBUJOS Y DIAGRAMAS

Importante dibujar siempre un esquema rápido de cada plano. Dibujar la cabeza de los personajes para señalar su posición respecto de la cámara y según sus miradas trazar una raya imaginaria. Todos entienden las imágenes y dibujos y es más sencillo para que todos se entiendan.

- Cámaras Polaroid - No se debe sustituir una foto por los diagramas para aclararnos del eje. Es importante para fijarse en la continuidad de los detalles de vestidos y escenarios. No es necesario tomar la foto desde la posición de la cámara, si hace falta un primer plano de una mesa, hay que sacarla acercándose a ella.

CONTINUIDAD ENTRE SECUENCIAS

- Continuidad directa - Cuando las acciones pasan de una secuencia a la siguiente sin lapso de tiempo. Como no se rodarán seguidas es importante tomar notas de continuidad en los principios y finales de las secuencias.

- Continuidad indirecta - Se refiere a las relaciones de continuidad existentes entre sec. que no son consecutivas. Esto quiere decir que entre ellas hay una especie de interrupción (puede ser de tiempo, elipsis, o por la existencia otras sec. interpuestas) y al mismo tiempo encontraremos relaciones de continuidad.

CONTINUIDAD EN LA ACCIÓN

- Comprobaciones - En el rodaje de cada plano o diferente toma comprobar:

- El vestuario de los actores contrastándolo con las notas y fotografías.

- También el atrezzo.

- Comprobar que la nueva posición de cámara no se salta el eje.

- Durante los ensayos y el rodaje comprobar que el diálogo y la acción de los actores son los mismos y ocurren al mismo tiempo en relación al plano ya realizada, y del que tiene continuidad.

- Si un actor se equivoca - Nunca vaya directamente a decirle a un actor que hay un error en relación con la continuidad, sin hablar primero con el director. Es una descortesía hacia el director, ya que él es el último responsable para aceptar la interpretación de un actor. La continuidad puede haber sido errónea, pero la interpretación tan magnífica, que el director puede no desear realizar una segunda toma del plano, y decide resolver el problema de la continuidad por otra vía.

- Si el director no escucha - No puede hacer nada cuando el director no quiere enterarse o ignora un aspecto relativo a la continuidad, que a usted le parece importante, excepto registrar en la hoja de anotaciones de continuidad que ésta ha sido interrumpida. Esto proporcionaría al montador una valiosa ayuda.

GRABACIÓN DE VÍDEO

No abusar del vídeo para fijarse en la continuidad, hace perder mucho tiempo. Además la pantalla es pequeña y sólo se puede ver el rodaje mientras la cámara rueda y para tomar buenas notas hay que hacerlo nada más empezar la cámara.

CÓMO ANOTAR LO QUE SE VE

Todas las notas de continuidad van a ser utilizadas por:

- La script y todo el equipo mientras se rueda, a fin de conservar la continuidad de plano y de sec.
- Por el montador, como un registro sucesivo del rodaje.
- Con guión y sin guión - Si se trabaja con guión (lo más apropiado), la mayoría de las notas se harán sobre el mismo guión. También se llevará hojas de desglose de la continuidad para tener información plano a plano.

Si trabaja sin guión, es necesario llevar un listado de los planos detallado.

HOJAS DE DESGLOSE: GENERAL

Existen varios tipos, examinaremos uno:

- Detalles de producción - Los primeros detalles que se deben anotar: título, fecha, director, cámara y productor.
- N° de secuencia - Un guión cinematográfico se divide en sec. Se considera cada nueva localización como una sec. nueva.
- Claqueta/Identificación - El n° de claqueta relaciona el rodaje efectuado con el n° dado a cada plano, siendo un medio de catalogación del plano. El n° de claqueta se enseña escrito al comienzo del plano con un doble propósito: En los días de las pelis mudas, cada plano podía ser identificado por la claqueta. Al llegar el sonoro además tenían que golpear dos listones de madera para mantener la sincronización entre imagen y sonido.
- Interior/Exterior - Señalar si está rodando en Int. o Ext., si es Ext. hacer referencia al tiempo: nublado, sol, etc.

HOJAS DE DESGLOSE: TÉCNICA

- N° de rollos - Anotar el n° de rollo de la cámara y el sonido se está rodando en película, en vídeo anotar en n° de cinta.

- Sonido - Anotar: Sonido separado, Sonido directo, de referencia, sincrónico, etc.
- Información de cámara - El cámara le dirá lo que se debe anotar si le es útil.
- Lentes - Anotar con qué tipo de lentes se está rodando cada plano.
- Filtros - Anotar con qué tipo de filtro se está rodando cada plano.
- Distancia - Distancia existente entre la cámara y el sujeto.
- Diafragma -

HOJAS DE DESGLOSE: CONTINUIDAD

- Localización - Anotar cada localización según viene en el guión.
- Descripción del plano - Como empieza, transcurre y finaliza el plano, en el rodaje.
- Notas de continuidad - Describir siempre cómo van vestidos y peinados los actores. Notas de objetos que llevan. Maquillaje se anota si hay algún efecto especial. Entradas y salidas de personajes, todo lo que haga falta y más.

HOJAS DE DESGLOSE: DETALLES DE RODAJE

- Código de tiempos - Cronometrar cada plano.
- Tomas - Una toma es la grabación sobre película de la acción de un plano. Si la acción no resulta satisfactoria por cualquier razón, entonces se repite usando el mismo nº de plano pero distinta toma. Se marca las tomas buenas y las tomas malas y por qué han sido malas.
- Arranques falsos - Hay veces que al comenzar una toma el actor se queda en blanco y el director le dice que continúe sin cortar para poner otra vez la claqueta, en ese caso hay que anotar ese falso arranque.

OTRAS ANOTACIONES

- Informe diario de progresos - Hay que pasar a la oficina de producción un informe diario de progresos que debe cumplimentarse por la persona encargada de la continuidad (script). Este informe permite conocer a producción la duración del rodaje y el abono de horas extras, junto con el tiempo invertido en comer, organizar y en interrupciones por motivos técnicos. Se puede comprobar así que partes del guión se han rodado cada día comparado con el tiempo de rodaje final de la película.

INFORMACIÓN PARA EL MONTADOR

- Hojas de rodaje - Al montador se le puede pasar las hojas de rodaje pasadas a máquina y bien ordenadas.

- Fichas de rodaje o continuidad - Se le puede pasar sólo la información que realmente necesita. Le interesa saber:

- Con qué sec. está relacionada la toma, el nº de toma, el nº de rollo de la cámara y el nº de rollo de sonido.

- Si la toma es sincrónica o muda.

Descripción breve de la toma (ejem. PG de la cocina de Enrique).

- le interesa cuantos planos eran, cuales eran NB (no buenos) y por qué, y cuales eran buenos.

POST-PRODUCCIÓN

- Montaje - lo que se ha grabado es un material carente de relación, rodado de forma no secuencial. Será el montador, trabajando creativamente con el director, quien debe poner dicho trabajo en orden.

- Principios del montaje - Aunque la mecánica del montaje (el equipo y la forma de usarlo) varía según se trate de película o vídeo, y de cada método de montaje, el objetivo del montador es unir de forma creativa y significativa imagen y sonido y obtener un trabajo final.

EL MONTAJE

- Película - Antes de realizar el montaje, el sonido debe ser vuelto a grabar en una película magnética de sonido. Una vez hecho esto, película y sonido se sincronizan. El montador divide los rollos de película y sonido cortándolos en planos individuales de fácil acceso y se empieza el proceso de montaje.

- Vídeo - El montaje en vídeo parece más sencillo, pero tiene un problema principal, cualquier modificación requiere una nueva generación en el vídeo. Esto implica pérdida de calidad de imagen y sonido.

- Edición off line - Se puede grabar en disco de ordenador todas las decisiones de edición tomadas a lo largo de las distintas generaciones. La cinta original será montada en una sesión de montaje "on line", y sólo existirá una generación entre el original y el montaje.

<http://www.imval.com/curonline/cine/cine.htm> - arriba#arriba