

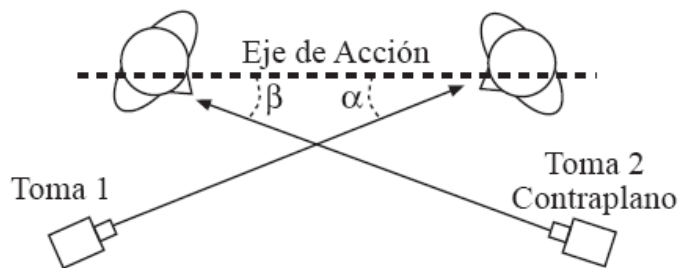
## TEORÍA DEL MONTAJE

### INTRODUCCIÓN

El montaje ha de estar muy claro desde la fase de pre-producción y planificación, todo ha de estar previsto en guión técnico.

Planificar para hacer posible el montaje:

- Hemos de tener en cuenta a la hora de realizar la planificación de cada secuencia como van a enlazar los sucesivos planos unos con otros. Es decir, hemos de planificar pensando en el montaje.
- Trabajar la planificación siempre sobre una planta de decorados de cada secuencia donde indicaremos movimientos de actores y posiciones de cámaras.
- Establecer el eje de acción de cada toma para que las diferentes posiciones de cámara sigan una relación fluida con los anteriores y posteriores planos:



- Ángulos de toma iguales.
- Encuadres iguales (el mismo tamaño de plano para toma 1 que para toma 2).
- Composiciones de ambas tomas similares (dejar la misma cantidad de aire, cortar a los sujetos por el mismo sitio, etc).
- Ángulos de cámara iguales: Mantener la cámara a la altura de los ojos del sujeto.
- Los planos cortos tienen una menor duración que los largos.
- Establecer una sucesión de planos lógica, progresiva.  
**PG PA PM PM PM PA PG**
- Tener en cuenta que el ritmo del montaje vendrá determinado por la cadencia de los cortes o cambios de planos.
- No cambiar de posición de cámara, ni de toma, si no tenemos nada nuevo o diferente que contar, o si no necesitamos aproximarnos más a un sujeto o a una acción.

### TIPOS DE MONTAJES EN T.V.:

- Conmutación de vídeo en tiempo real. El montaje realizado en producciones en directo con el mezclador de vídeo.
- Montaje electrónico. Es el montaje realizado posteriormente en la EDICIÓN.
- Montaje de filmación. El que realizamos en la propia cámara durante la grabación.

### NATURALEZA DEL MONTAJE:

Desde el **punto de vista mecánico** el montaje nos permite determinar:

- El instante elegido para el cambio de una toma a otra, decidir el punto de corte.
- La forma en que se hace dicho cambio (mezcla-corte) y la velocidad de la transición.
- Mantener una buena continuidad de vídeo y audio. No romper la progresión de la narración.

Así mismo, mecánicamente podemos:

- Crear una sucesión de planos que cuenten algo.
- Eliminar partes intrascendentes o erróneas.
- Acortar o alargar la duración de la acción.

Desde el **punto de vista artístico**:

- Puede trasladar el centro de interés y redirigir la atención a otro espacio o sujeto de la escena.
- Puede dar énfasis a una información u omitirla.

- El montaje es selectivo. El orden y duración de los planos influye en la interpretación de la audiencia.
- Podemos trasladar al espectador rápidamente en el tiempo y en espacio o yuxtaponer acciones que ocurren en tiempo y lugares diferentes.
- El montaje puede crear inter-relaciones que pueden o no haber existido.
- Puede modificar todo el significado de la acción para crear tensión, comicidad, terror.

Montaje en cine – Montaje en TV.

El montaje cinematográfico es un montaje físico, el técnico de montaje maneja físicamente cada toma cortándola y pegándola para crear la narración. En TV existe un realizador que es el que toma las decisiones de montaje, sobre todo en producciones en tiempo real. Solo en algunas ocasiones (programas informativos) algunas partes del mismo son montadas por otras personas.

## MONTAJE EN CINTA DE VÍDEO:

- **Directo sobre cinta.** Se graba de modo continuo en su totalidad (Directo o falso directo).
- **Segundas tomas básicas.** El programa se graba continuamente en su totalidad (como si fuera en directo) pero los errores se vuelven a grabar y se sustituyen.
- **Grabación discontinua.** (Bloques). Grabación de secuencias o escenas de forma discontinua que posteriormente se ordenaran en el montaje.
- **Magnetoscopios asignados a una grabación específica.** Cada salida de señal de cámara se graba separadamente sobre un magnetoscopio. No se utiliza ningún mezclador durante la grabación, todas las selecciones y transiciones se hacen durante la post-producción.
- **ISO: Cámara aislada.** El montaje se realiza sobre la marcha (directo sobre cinta). Por separado se graba también la señal de una de las cámaras (ISO), así tendremos la cinta de la realización en directo y otra con todo lo que ha cogido la cámara ISO, en caso de error en la realización, siempre podremos sustituirlo por la imagen de la cámara ISO.
  - Inserciones o repeticiones (Cámara lenta).
  - Plano de cobertura (centrándose en algún sujeto).
  - Planos de relleno (Generales, cenitales, etc.).
- **Grabación con una sola cámara** (modo cine). Se graba en el orden más conveniente para la producción, toma a toma y posteriormente se monta en la edición.

## TIPOS DE MONTAJE:

- **Corte de continuidad** (cinematográfico). En cine se puede tardar bastante en decidir el orden de las tomas, el punto de corte, el ritmo, etc. para transmitir fluidez y continuidad a la acción. Tenemos que dar al espectador una sensación de continuidad y orden de diálogos y acción (montaje que muestra las acciones y diálogos).
- **Corte relacional.** A las tomas que no tienen conexión directa se les da deliberadamente una relación de implicación:
  - Persona andando por la casa.
  - Persona sentada en casa.
- **Cortes paralelos:** (Acciones paralelas) Alternar planos de acciones diferentes (fugitivo - perseguidor).
- **Cortes cruzados:** Para mostrar distintos aspectos del mismo sujeto, para lograr una variedad visual.
  - Evitar empalmes entre planos parecidos.
  - Los cambios extremos en el tamaño de los planos distraen la atención.
  - Los cortes del ángulo de visión menores de 20° o superiores a 60° pueden ser visualmente molestos. Siempre que se unen dos planos por corte se establece una relación entre ellos.
  - Planos acordes en composición y significado, la transición será suave.
  - El espectador puede perder el sentido de la dirección cuando los fondos son diferentes.
  - Enlaces de composición: Encuadre, tamaño, aire, angulación, etc.
  - Cuando son visualmente incorrectos se producen saltos, desajustes y se interrumpe la atención.
- **Corte dinámico:** Mediante transiciones sofisticadas.
  - Pueden crear énfasis dramático o transmitir conceptos o ideas abstractas.
  - Corremos el riesgo de que la transición sea más protagonista que las tomas.

## TRANSICIONES

**El corte:** Es la transición más simple, es dinámico y asocia instantáneamente dos situaciones. Tiene mayor impacto y potencia en la audiencia que el gradual. El corte ha de estar motivado, si no lo está, se interrumpe la continuidad y pueden crear falsas relaciones entre planos.

En la pantalla solo vemos lo que la cámara nos muestra, los cortes, son saltos de punto de vista o de lugar que obligan al espectador a relocalizar e interpretar cada nueva imagen, el máximo esfuerzo se realiza con los cambios de lugar.

Cuando se emplean planos muy diferentes la audiencia puede tener dificultad para apreciar la continuidad. (Para restablecerla):

- Dialogo (introduciendo el cambio).
- Acción (Relación causa-efecto).
- Puntos de referencia (Mismo actor).
- Continuidad de audio (La misma música).

Cuando un cambio de plano rompe la continuidad, es porque no se ha establecido la relación con la suficiente claridad, se trata de un cambio que el espectador no tenía motivo para esperar o desear, los cambios inmotivados casi nunca resultan satisfactorios.

Es desaconsejable empalmar planos de muy distinto tamaño, o sobre un ángulo amplio, a menos que la atención quede garantizada.

**El momento apropiado del corte:** Los cortes han de hacerse preferiblemente sobre una acción o reacción (cuando el actor vuelve la cabeza, cuando se levanta, etc). Existen dos tendencias:

- Cortar siempre antes de la acción o después (no crea ruptura del ritmo).
- Cortar durante la acción. (Evita la ruptura de movimiento a estático o viceversa).

**Corte retardado:** Un corte, que se ha realizado con retraso es frustrante, si no se realiza en el momento oportuno se pierde el momento óptimo de cambio. Si se hace deliberadamente, crea suspense.

### Ejemplo:

(Montaje normal):

Toma 1: Llamam a la puerta sobre plano de escritor en la mesa. Este levanta la vista.

Toma 2: La puerta se abre y entra su mujer "Puedo pasar".

(Montaje con corte retardado):

Toma 1: Llamam a la puerta sobre plano de escritor en la mesa. Este levanta la vista, se oye la puerta al abrirse. Pausa

Toma 2: Plano de la mujer en la puerta "Puedo pasar".

**Corte entre imágenes en movimiento:** Se crea una interacción entre los dos planos:

- Si el movimiento es convergente da sensación de encuentro.
- Si el movimiento es divergente da sensación de separación.
- Si el movimiento es en la misma dirección da sensación de seguimiento o persecución.

(Para evitarlo introducir planos intermedios).

**Corte entre imágenes estáticas y en movimiento:** Acelera súbitamente el interés de la audiencia, se genera acción, velocidad o violencia. Al revés, de movimiento a estática, genera un rápido colapso de la tensión, lo que puede conducir a una pérdida de interés.

**Cortes a negro para finalizar o iniciar una acción:** No suele hacerse ya que pueden parecer errores operacionales.

**El fundido:** Tiene menos impacto y vitalidad que el corte, menos énfasis.

- **Fundido de entrada: (abrir de negro):** Da una introducción tranquila a la acción. Si es lento sugiere la formación de una idea. Se utiliza siempre al inicio de una producción audiovisual.
- **Fundido de Salida: (Cerrar a negro):** Es un cese de acción tranquilo. Se utiliza siempre al final de una producción audiovisual.

- **Fundido de Salida/Entrada: (Fundido a Negro/abrir de Negro):** El enlace de dos secuencias por fundido salida/entrada introduce el concepto de “pausa” en el fluir de la acción. Se puede usar esta transición para conectar secuencias cuando se implique un cambio de tiempo o lugar. El enlace por fundido de salida/entrada entre planos sucesivos dentro de la misma secuencia no tiene valor alguno, el espectador lo interpreta siempre como un error operativo.

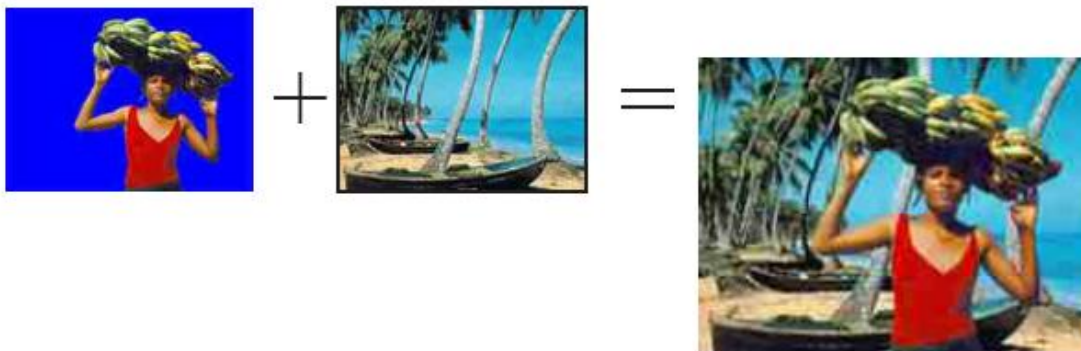
**Encadenados (Mezcla):** Se produce cuando una imagen desaparece mientras aparece la siguiente imagen. Las dos imágenes aparecen momentáneamente superpuestas, la primera desaparecerá gradualmente, a la vez que es reemplazada por la segunda. La mezcla o encadenado entre planos da una transición suave con un mínimo de ruptura del fluir visual.

Una mezcla rápida generalmente implica acciones concurrentes (acciones paralelas). Una mezcla lenta sugiere diferencias de tiempo o lugar. Las mezclas se usan con frecuencia como cortes “suaves” para dar una transición no violenta en sustitución de cortes que pudieran generar ruptura. Desafortunadamente se han utilizado también para ocultar una ausencia de motivación al pasar a una nueva toma.

- **Encadenados:** Sus principales aplicaciones son sugerir cambios de tiempo bien de avance o de retroceso (Flash-back), o cambios mágicos.
- **Mezclas sobre movimiento:** Solo son satisfactorios cuando la dirección del movimiento es la misma en los dos planos (en caso contrario creará confusión, impacto, etc.).
- **Desenfoco encadenado:** La primera toma desenfoca progresivamente y se mezcla con la siguiente desenfocada, que progresivamente se enfoca, se utiliza para los “Flash-Back”.

**Las Cortinillas:** Es un efecto visual, principalmente utilizado para transiciones decorativas, puede tomar varias formas geométricas. Por lo general tiene más importancia el efecto de transición en sí que la relación entre los planos.

**Superposiciones:** Consisten en unir o mezclar en el mismo encuadre dos o más imágenes diferentes.



Las superposiciones se suelen utilizar para los siguientes efectos:

- Incluir fondos inexistentes.
- Crear proporciones diferentes. (Gigantes, miniaturas, etc.)
- Apariciones, desapariciones.
- Introducir rótulos.
- Añadir animaciones realizadas por ordenador.
- 

La superposición se hace de forma diferente bien sea en cine o en TV (Vídeo):

En cine

- Doble exposición: Que consiste en exponer el mismo fotograma de película varias veces.
- Blue Bake: Proceso de laboratorio por el que se hace transparente el color azul.

En TV.: Se hace mediante un efecto electrónico denominado KEY:

- Key de luminancia: Hace transparentes los blancos o los negros de la imagen.
- Croma Key: Hace transparente uno de los colores primarios de la señal de vídeo (Generalmente azul o verde).

## EL ORDEN DE LOS PLANOS

Es una característica de la mente humana buscar continuamente relaciones de significado de lo que vemos y oímos, incluso aunque no exista.

Por ejemplo, disponemos de una serie de planos para montar:

- Edificio en llamas.
- Una explosión violenta.
- Hombres corriendo hacia un coche.

Dependiendo el orden en que montemos estos tres planos crearemos una situación u otra:

**Opción 1:** Hombres corriendo hacia el coche-Explosión-Edificio ardiendo. En este caso, se entenderá que los que corren hacia el coche han provocado la explosión que ha incendiado el edificio.

**Opción 2:** Explosión-Edificio ardiendo-Hombres corriendo hacia el coche. En este caso, se entenderá que los que corren hacia el coche huyen del incendio provocado por una explosión.

## RELACIÓN CAUSA EFECTO

Podemos también unir imágenes (planos) que por separado no tienen ningún tipo de relación entre sí.

Ejemplo: Plano 1- Plano medio de una persona que mira hacia arriba. Plano 2- Un árbol cayendo hacia la cámara.

Estos dos planos no tienen ningún tipo de relación entre sí, ni de acción ni de contenido, pero si los montamos uno detrás de otro el espectador unirá dichos planos: la persona que mira hacia arriba está viendo caer el árbol, o este cae sobre la persona.

## ACCIÓN – REACCIÓN

Toda narración audiovisual se basa en un principio fundamental: **acción/reacción**.

Cuando asistimos a una narración audiovisual como espectador siempre queremos conocer dos cosas:

- Como va a evolucionar la acción.
- Como los personajes involucrados van a reaccionar ante dicha acción.

Si el narrador de la historia pierde el hilo de una de estas dos cosas, creará confusión en el público. Por tanto toda narración audiovisual se basa en contar o mostrar una acción y una reacción.

**Ejemplo:**

- Se ve una persona en pantalla que dispara con un arma de fuego.
- El espectador espera que se le muestre a que dispara.

La persona disparando es **la acción**, cuando mostramos a lo que ha disparado, es **la reacción**. Habitualmente la reacción es una consecución lógica de la acción.

Toda narración audiovisual se basa en este principio de acción/reacción, incluso un diálogo entre personas: a cada frase de una de ellas, se produce otra frase de otra persona, que es reacción a la anterior, y así sucesivamente.

**El Montaje** Para dar un aspecto u otro a este principio de acción/reacción nos basamos en el **montaje**. Especialmente en el montaje **paralelo (Plano contra plano)**.

**Ejemplo:** **Acción:** Un cazador carga su fusil y dispara.  
**Reacción:** Un pájaro es abatido en vuelo y cae.

- **Montaje no paralelo:**  
Plano 1: - El cazador carga el fusil.  
Plano 2: - Apunta y dispara.  
Plano 3: - El pájaro vuela por el cielo y es abatido.  
Plano 4: - El pájaro cae al suelo.

- **Montaje Paralelo (Plano contra Plano)**  
Plano 1: - El cazador carga el fusil y apunta.  
Plano 2: - El pájaro vuela por el cielo.  
Plano 3: - El cazador dispara.  
Plano 4: - El pájaro cae al suelo.

El primer caso es muy simple, ya que se basa en una consecución lineal de los hechos. En el segundo caso, el montaje es mucho más ágil, aquí el espectador cuando ve que el cazador carga su fusil y apunta, espera ver a que es a lo que apunta. Y cuando dispara, espera ver el resultado de dicho disparo. Es decir se va dando al espectador información que le hace esperar una reacción casi lógica. (Acción/reacción).

La narración audiovisual se convierte así en un ejercicio permanente de **manipular la acción y seleccionar** solo aquellos momentos que son de gran intensidad combinándolos de la forma más adecuada. Los acontecimientos o acciones que no aportan nada nuevo, son eliminados del relato.

Esto nos lleva a hablar de **dos líneas narrativas**, la acción y la reacción, y de la relación entre ambas líneas narrativas surgen los diferentes tipos de montaje.

### Tipos de montajes paralelos

- Las dos líneas de la historia se sostienen mutuamente, los datos que aporta cada una de las dos líneas va construyendo la historia. (Por ejemplo: Las secuencias o escenas de diálogo entre dos personas).
- Una de las dos líneas es la importante, la que muestra el grueso de la narración, la otra u otras líneas, son reacciones a esta línea principal. (Por ejemplo: El caso anterior del cazador).
- Ninguna de las dos líneas de narración (los personajes) conoce lo que pasa en la otra línea, solamente el espectador conoce todos los hechos, las dos líneas. (Por ejemplo: Las escenas de suspense, donde una de las líneas narrativas no sabe qué pasa en la otra línea, que generalmente es una amenaza, y el espectador si conoce que a los protagonistas de la primera línea narrativa les va a ocurrir algo no muy bueno, es decir conoce las dos líneas).
- La información dada en las dos líneas narrativas al espectador es incompleta. Los personajes la conocen, pero el público no. (Por ejemplo: Las películas de detectives, donde al final se resuelve el caso, ya que se va ocultando información al espectador durante toda la narración, información que solo conoce y revela al final el detective).

En cada narración, solo el realizador o director, deben decidir que planteamiento, o planteamientos utilizar.

### Tipos de escenas

- Diálogos sin acción. (Los actores no se mueven mientras hablan).
- Diálogos con acción. (Los actores se mueven durante el dialogo).
- Acción sin diálogos. (Solo hay movimiento de actores).

En cualquiera de los tres casos, la cámara puede estar fija, o moverse, y las tres situaciones pueden darse dentro de una misma secuencia.

## ELEMENTOS DE GRAMATICA AUDIOVISUAL

- No debemos rodar nada más que aquello que seamos capaces de enlazar a continuación.
- Necesitamos prever y solucionar los posibles problemas de montaje antes de comenzar el rodaje.

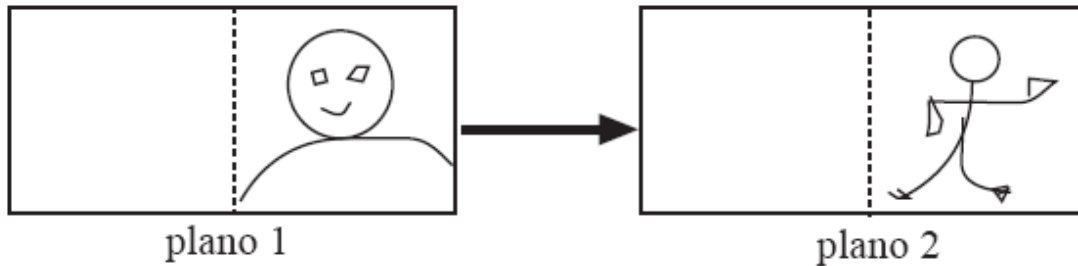
Esto nos lleva a tener que controlar dos parámetros fundamentales durante la grabación, que siempre tenemos que tener muy claros:

- **La distancia desde donde filmamos.** Con lo que controlamos lo que queremos que vea el público, y el número de actores u objetos vistos o mostrados en diferentes tomas. Los puntos de intensidad pueden ser subrayados acercándolos o alejándolos del sujeto principal.
- **Los movimientos de los sujetos.** Con lo que imponemos un medio de control sobre el procedimiento de registro del movimiento.
- Estrategias de grabación:
  - Un plano durante toda la secuencia. (Plano Secuencia).
  - Un plano durante toda la secuencia cortado por otras tomas más cortas. (Plano Máster - Inserto).
  - Mezclar dos o más planos de toda la secuencia en paralelo. (Plano contra Plano).

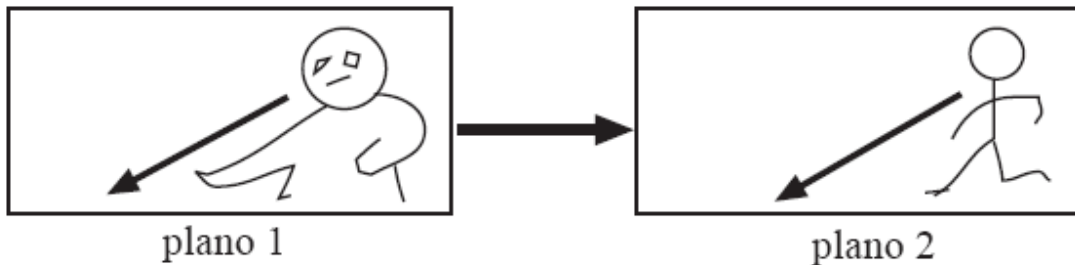
## RACORD DE LAS ESCENAS

Las secuencias, excepto en un plano secuencia, están formadas por un mayor o menor número de planos, para poder enlazar unos con otros con fluidez hay que cumplir los siguientes racords:

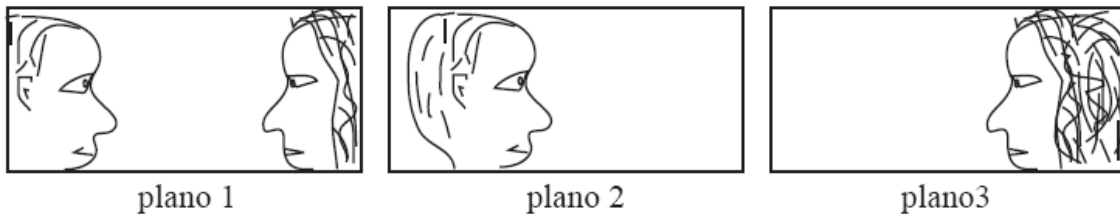
- De posición. La pantalla de cine es una superficie fija.



- De movimiento. La dirección del movimiento debería ser la misma para dos planos consecutivos que registren el movimiento continuo de un actor.



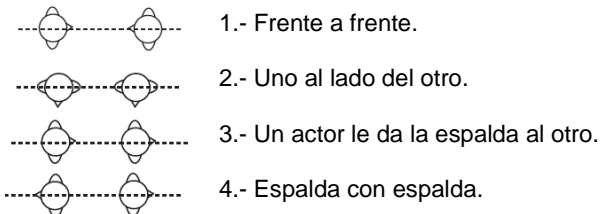
- De miradas. Las miradas equilibradas son siempre opuestas.



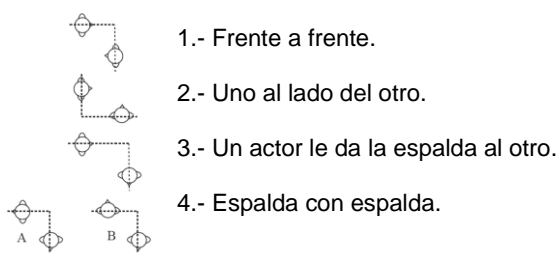
## PRINCIPIO DEL TRIÁNGULO

### LAS POSICIONES BASICAS DEL CUERPO:

- Disposición en línea recta.



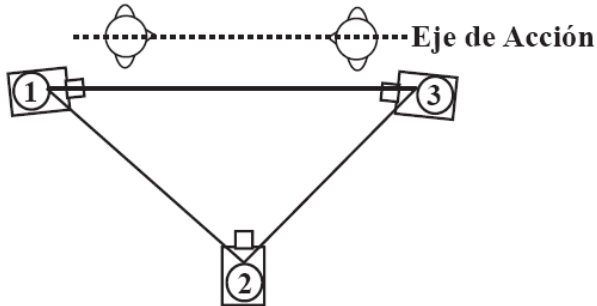
- Disposición en ángulo recto.



Entre dos personas que dialogan surge siempre una línea de interés: **El eje de acción**, que está basado en la dirección de las miradas intercambiadas entre ellos.

**LA LINEA DE INTERES:**

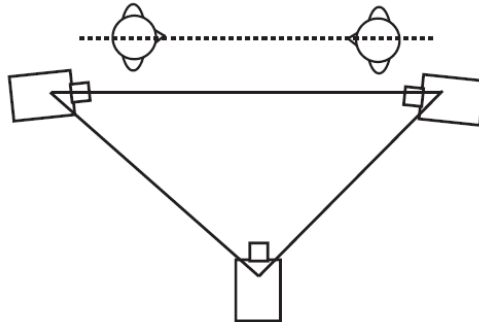
Una línea de interés puede ser observada por la cámara a partir de tres posiciones extremas, sin saltarse el eje de acción. Es lo que se llama **El principio del Triángulo**.



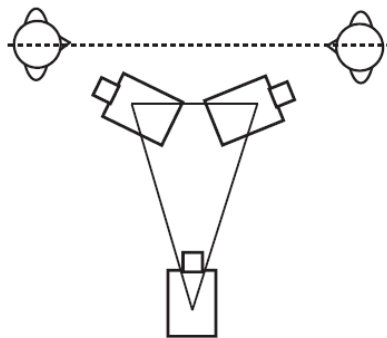
Todas las posiciones de Cámara han de estar a un mismo lado del eje de acción.

**VARIACIONES DEL PRINCIPIO DEL TRIÁNGULO:**

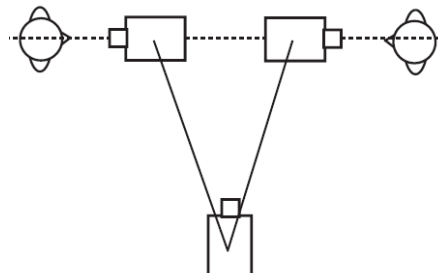
- **Ángulos opuestos externos**



- **Ángulos opuestos internos**

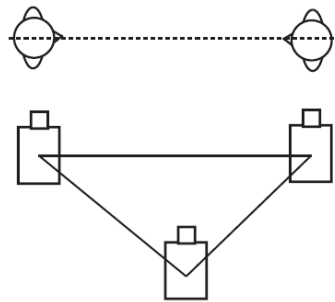


- **Ángulos subjetivos**





- **Posiciones paralelas**

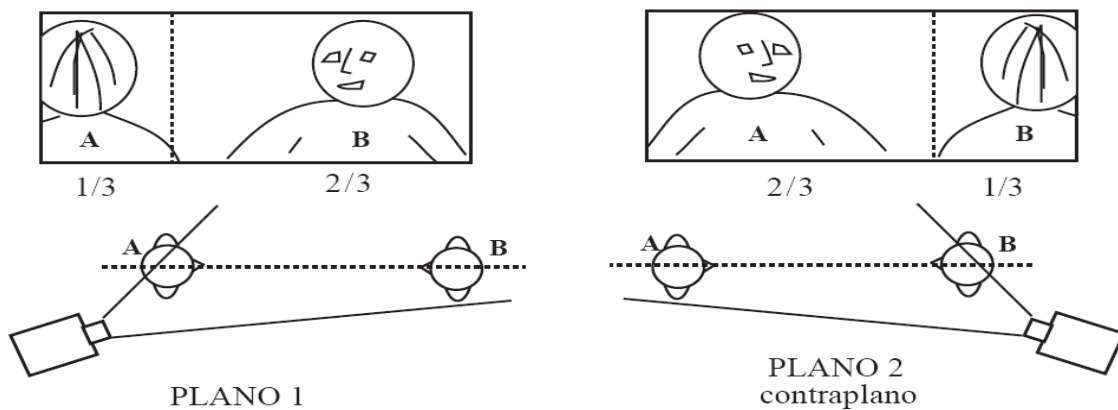


En el principio del triángulo no es que tengamos que grabar con tres cámaras, los vértices del triángulo representan siempre posiciones que la cámara puede adoptar durante el rodaje de una determinada secuencia, pues en cine, habitualmente se rueda o graba siempre con una sola cámara.

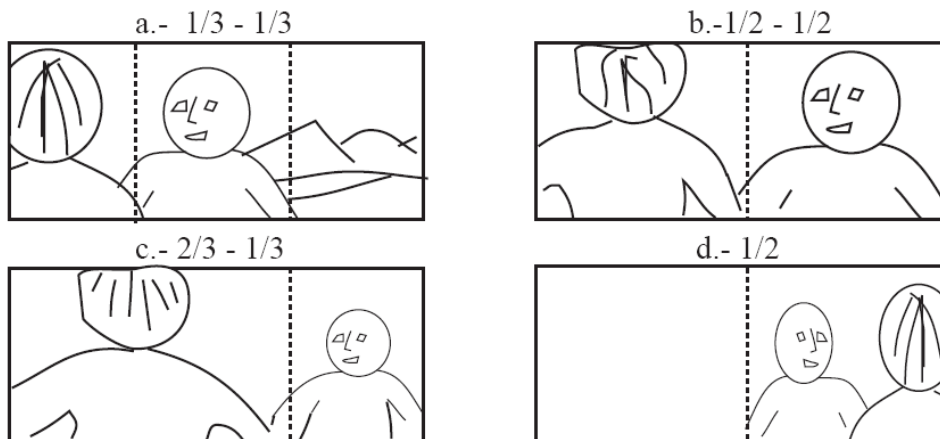
### COMPOSICIÓN VISUAL

En este punto vamos a determinar las diferentes proporciones en las que podemos dividir el encuadre de la pantalla, para ellos vamos a basarnos en una situación bastante común: Dos actores, dialogando, plano contra plano en ángulos opuestos externos. (En las tomas de ángulos opuestos externos se ve a un actor de frente, y al otro de espaldas).

- **Normal:** Lo más normal es dividir el encuadre en dos tercios para el actor que esta de frente a cámara, y un tercio para el que está de espaldas.



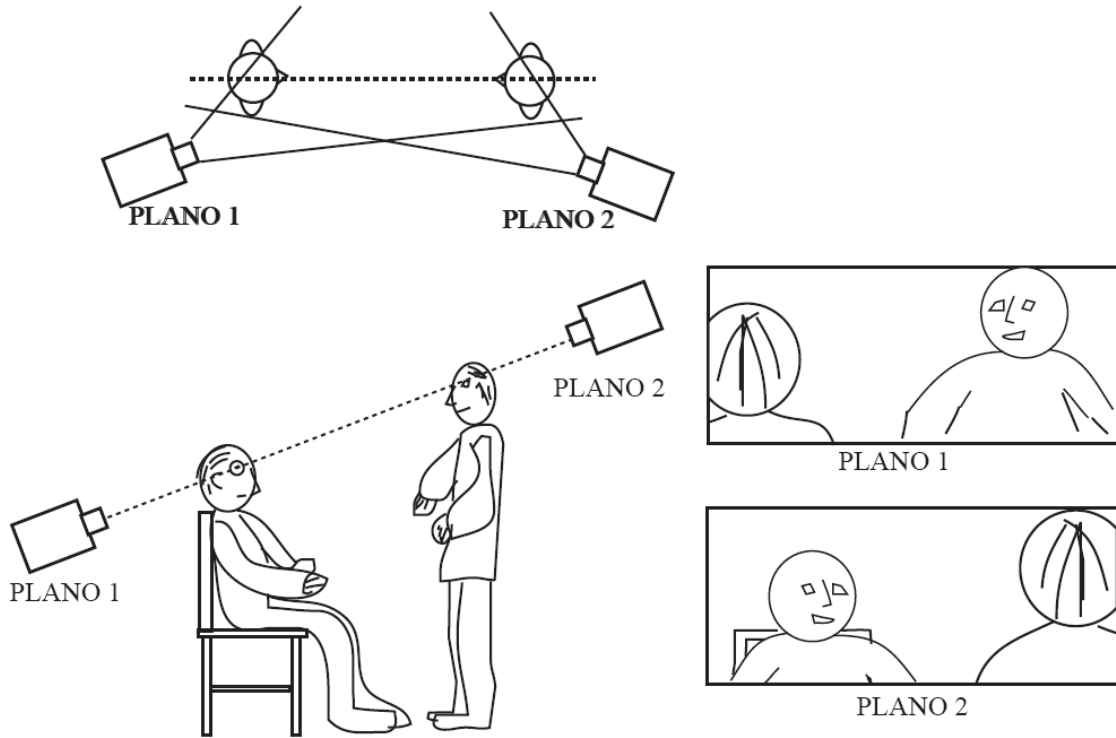
- **Variantes: (Predominio visual).** En el caso anterior tiene siempre un predominio visual el actor que esta de frente a la cámara, 2/3 del encuadre. Esto es lo normal. Pero podemos jugar con esta división del espacio visual para dar o quitar predominio a un actor o a otro, incluso, al decorado o paisaje.



## RELACIÓN DE ALTURAS

Hasta ahora hemos visto posiciones de cámara con relación al eje de acción de una determinada escena con dos personajes. Vamos a ver a continuación como situarla en altura según las posiciones de los actores y del principio del triángulo:

- **Contraplanos externos.**



- **Contraplanos internos:**

