



Montaje 1

Manual de montaje

Gramática del montaje cinematográfico

Roy Thompson

PLOT
ediciones

Título original: Grammar of the Edit

Traducción: Ricardo Gil

Diseño de cubierta: Juan Carlos Sastre y Marta Suárez

Agradecimientos: María Marañón, Manuel Huete

1ª edición: diciembre de 2001

Todos los derechos reservados

Grammar of the Edit by Roy Thompson

Butterworth-Heinemann, a division

of Reed Educational & Professional Publishing Ltd.

© 1993 Butterworth-Heinemann

© Plot Ediciones, S.A.

San Rogelio, 8

28039 Madrid

España

Tel./Fax: (34) 914 505 770

e-mail: libros@plotediciones.com

<http://www.plotediciones.com>

Fotocomposición: Ilustración 10

Fotomecánica: Ilustración 10

Imprenta: Gráficas Ruiz Polo

ISBN: 84-86702-54-2

Depósito legal:

DATOS DE CATALOGACIÓN BIBLIOGRÁFICA
Roy Thompson
Manual de Montaje
Montaje 1
PLOT EDICIONES, S. A., 2001
ISBN: 84-86702-54-2
Materia: Cinematografía (791.4), enseñanza profesional 378, enseñanza superior 377.
Formato: 16,5 x 24
Páginas: 128

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	09
INTRODUCCIÓN	10
PALABRAS Y SIGNIFICADOS	12
LOS PLANOS	16
Introducción	16
El plano simple	18
El plano complejo	20
El plano secuencia	21
Descripción de los planos	22
EL MONTAJE	42
Introducción	42
Los seis elementos del montaje	42
EL CORTE	52
Introducción	52
Los seis elementos del corte	52
EL ENCADENADO	54
Introducción	54
Los seis elementos del encadenado	54
EL FUNDIDO	56
Introducción	56
Los tres elementos del fundido	56
LOS CINCO TIPOS DE MONTAJE	58
Introducción	58
El montaje por acción	58
El montaje por posición en pantalla	60
El montaje formal	64
El montaje conceptual	66
El montaje combinado	66
PRÁCTICAS HABITUALES	68
PRÁCTICAS DE TRABAJO	76

AGRADECIMIENTOS

Me siento profundamente agradecido al director, Dr. Dietrich Berwanger, y al personal del Centro de Formación Televisiva de Berlín y a los participantes en el Curso de Formación Televisiva de muchos países, para los cuales se pensó inicialmente este breve manual. Estoy especialmente en deuda con el Dr. C. Grote, del CFT, sin cuya ayuda y estímulo no hubiera podido completar el manual. También me gustaría agradecer a los montadores y colegas en el negocio del cine y la televisión, de diferentes países, cuya ayuda he solicitado.

Es cierto que ningún manual pedagógico puede ser completo, y el *Manual de montaje* no es ninguna excepción. Espero que si los lectores más experimentados se dan cuenta de alguna omisión flagrante o pueden sugerir alguna mejora, se pongan en contacto conmigo.

INTRODUCCIÓN

Aprende tu oficio, eso no te impedirá ser un genio. (Delacroix).

Este manual explica cómo realizar un montaje, sea en cine o en video. No importa si el proceso de juntar imágenes se lleva a cabo con unas tijeras o con rayos láser, el problema de aprender a ser un buen montador sigue siendo el mismo. Me he concentrado en hablar sobre dónde y cuándo se realiza un montaje, más que sobre qué máquina se utiliza.

Se trata de un libro escrito principalmente para principiantes. Soy consciente de que los montadores expertos refutarán muchas de las prácticas que describo. Sin embargo, el principiante bien debe de aprender las prácticas básicas en algún sitio. Así que me hice una pregunta muy sencilla: “¿Qué tengo que aprender, para ser capaz de realizar un buen montaje entre dos planos?” El contenido de este manual ofrece la respuesta.

He prescindido del montaje por programación, la edición disociada, el diseño de montaje, el ritmo y muchos otros elementos importantes, puesto que son temas que deben ser tratados a un nivel diferente.

Para acabar, vale la pena reproducir las palabras de un respetado montador, ya retirado, pero todavía apasionadamente ligado al oficio. Entre otros muchos, fue él quien más me ayudó con los contenidos básicos. Leyó el borrador y dijo: “Ojalá alguien me hubiera explicado todas estas cosas con tanta sencillez, hace ya tantos años”. Este manual llega demasiado tarde para él, pero quizás no para los que estén comenzando una carrera en la post producción.

ROY THOMPSON, 1992.

El montaje

Por corte

Elementos:

1. Motivación.
2. Información.
3. Composición.
4. Sonido.
5. Ángulo de cámara.
6. Continuidad.

Dónde se utiliza:

- Acción continua.
- Cambio de "impacto".
- Cambio de escenario.

Por encadenado

Elementos:

1. Motivación.
2. Información.
3. Composición.
4. Sonido.
5. Ángulo de cámara.
6. Continuidad.

Dónde se utiliza:

- Cambio de escenario.
- "Mezcla" visual.
- Cámara lenta.
- Cambio de escenario.

Por fundido

Fundido de apertura (*abre de negro*)

Elementos:

1. Motivación.
2. Composición.
3. Sonido.

Dónde se utiliza:

- Inicio del programa.
- Inicio de la escena/acto.
- Cambio de tiempo.
- Posible cambio de escenario.

Fundido de cierre (*cierra a negro*)

Elementos:

1. Motivación.
2. Composición.
3. Sonido.

Dónde se utiliza:

- Final de programa.
- Final de la escena/acto.
- Cambio de tiempo.
- Posible cambio de escenario.

PALABRAS Y SIGNIFICADOS

Las palabras, tanto nombres como verbos, que utilizamos al describir el proceso de montaje tienen un significado bastante preciso. Estas palabras, nacidas de la historia y práctica del cine y la televisión, se han convertido, a lo largo de años de uso constante, en convenciones plenamente aceptadas por las personas que trabajan en el ramo para designar un cierto objeto específico, o la descripción específica de una actividad.

En los nombres de algunos procedimientos y algunos planos existen diferencias regionales, nacionales e internacionales, pero en esencia el significado es el mismo. En los Estados Unidos, por ejemplo, el “plano (por la rodilla) americano” es equivalente al “plano medio general” del Reino Unido, mientras que en China no varía el tamaño de plano, utilizándose una palabra diferente.

Algunas palabras se vuelven superfluas, otras se crean debido a los cambios en la tecnología. Algunas han cambiado debido al uso común, de la misma manera que cambia el propio lenguaje.

Las páginas siguientes están dedicadas a los vocablos más comunes que se utilizan en la post producción, y a su significado aceptado.

A muchas de estas palabras simplemente os acostumbraréis. Otras las tendréis que aprender de memoria. Las palabras utilizadas para describir las imágenes son de las más importantes.

Material bruto (metraje). La materia prima con la que trabaja el montador. Es un nombre general que se otorga a las imágenes procesadas, tanto en una cinta de video con imágenes grabadas como en una película expuesta y revelada químicamente. Puede envasarse de diferentes maneras.

Rollo. El objeto donde va enrollado el metraje. Si se trata de película, va envasada en unas latas redondas y planas, de metal o de plástico. En el video, la cinta va empaquetada en carcasas de plástico de diferentes tamaños, dependiendo del formato. Los carretes van dentro de la carcasa. Esta caja se llama *video cassette*.

Bobinar. Enrollar la cinta o la película de un rollo a otro. Bobinar es tirar la cinta hacia delante, y rebobinar, tirarla hacia atrás.

Formato. Por extraño que parezca, el formato de la película o la cinta de vídeo se mide tanto en longitud como en anchura. La longitud de la película se describe en pies o en metros, que es lo más común actualmente. De menor a mayor, la anchura de película puede ser de 8, 16, 35 y 70 milímetros.

En el vídeo, el formato se mide en cuartos de pulgada: 1/4 de pulgada, media pulgada, 3/4 de pulgada, una pulgada, y dos pulgadas. La longitud, en cambio, se mide en tiempo: cinta de media hora, de una hora, etc...

Fotograma (película). Al examinar físicamente un fragmento de película expuesta y revelada, el resultado es fundamentalmente el mismo que una película revelada tras ser expuesta en un fotograma congelado normal. Contiene las imágenes, en positivo o en negativo, con perforaciones bajo uno o ambos lados, y números que identifican cada imagen o fotograma expuestos individualmente.

Fotograma (vídeo) En el vídeo se aplica el mismo principio, excepto que no pueden verse los fotogramas, ni los números en el borde, y no hay perforaciones.

La cinta de vídeo parece un rollo de cinta de plástico negro, mate por uno de los lados y brillante por el otro. El lado brillante es una capa muy delgada de óxido metálico que responde a los impulsos magnéticos.

Código de tiempo. Al ser imposible ver dónde te encuentras en un fragmento de cinta de vídeo, se utiliza un dispositivo electrónico especial de medición, llamado lector de código de tiempo. Éste te dice exactamente dónde estás. Se manifiesta como una serie de números, mostrados en parejas, que dan las horas, minutos, segundos y fotogramas que han transcurrido desde que empezó a andar el código de tiempo al inicio del rollo o del *videocassette*.

Empalmadora. En cine, el metraje se corta físicamente mediante una pequeña máquina llamada empalmadora, y las imágenes se "empalman" con pegamento o con una cinta adhesiva especial.

Empalmar. Esta palabra se utiliza como verbo tanto en cine como en vídeo. Por ejemplo, "empalmar" dos tomas significa unir las.

Montaje (vídeo). En el vídeo, el proceso de unir las imágenes se realiza copiándolas electrónicamente de un rollo a otro usando un dispositivo electrónico llamado control de edición. El control es un sencillo ordenador que lee y cuenta impulsos electrónicos escondidos a lo largo del borde de la cinta de vídeo magnética. Entonces copia las imágenes y el sonido que el montador selecciona.

Montaje (cine). Es el nombre que recibe el proceso completo de unir toda una película. Las operaciones se llevan a cabo mediante diversas máquinas.

Plano. Un plano es una serie de imágenes de una actividad, suceso o acción. Un plano puede durar minutos o sólo segundos. Cada segundo de película contiene 24 fotogramas, pero en vídeo son 25 los fotogramas por segundo.

Secuencia. Una serie de planos unidos se llama secuencia o escena. A veces, una escena larga puede contener varias secuencias.

Toma. Cada vez que se rueda o graba un plano, éste recibe el nombre de “toma”. Pero un plano puede tener que repetirse una serie de veces antes de que salga perfecto, de manera que cada vez que se realiza se le da un número de toma. Por ejemplo, Secuencia 2, Plano 16, Toma 3.

Buena y mala. Como quiera que puede haber muchas tomas, se necesita un sistema sencillo para anotar cuáles pueden ser usadas en el siguiente estadio de la producción, y cuáles no. Se utilizan las palabras “buena” y “mala”, y a veces, a ésta última se le llama “descarte”.

Lista de planificación. Normalmente, todos los planos se anotan a medida que se van rodando. Esta lista se llama de planificación. A partir de ella se puede hacer otra lista de los planos necesarios para cada escena; esta segunda lista se llama lista de montaje. A veces, la lista de planificación recibe el nombre de lista de planos, o lista de código de tiempo.

Claqueta. Es el registro visual del plano que se va a rodar. En la claqueta se marca la escena y el número de toma, junto a otra información sobre el rodaje. El sonido de la claqueta marca el momento en que se sincronizan el sonido y la imagen.

Si se hace sonar la claqueta, indica que se está grabando sonido e imagen. Si se deja la claqueta cerrada, significa que sólo se está grabando la imagen. Si la claqueta se muestra boca abajo, significa que se ha grabado al final del plano, y se llama “claqueta final”. Una claqueta final también puede hacerse sonar o quedar muda.

Clip. Es el nombre que recibe cualquier fragmento de película o cinta que se saca de una secuencia y se usa para otro propósito.

Barras de color. En vídeo, se trata de las líneas gruesas, coloreadas y verticales que se graban al principio de la cinta. Se utilizan para “alinearse” las máquinas de montaje, para que cada vez que se copie una imagen el color sea el mismo. Los colores son, desde la izquierda de la pantalla, blanco, amarillo, marrón, verde, magenta, rojo, azul y negro.

Sala de máquinas. La sala donde se encuentran las máquinas necesarias para montar (reproductores y grabadoras).

Montaje para televisión. Con esta expresión se describe una zona que se pierde cuando la imagen se transmite y aparece en un aparato de televisión doméstico.

El montador debe fijarse en esta zona perdida, puesto que es posible que la parte de la imagen que interesa al director esté demasiado cerca del borde del cuadro para que pueda verse en casa. Esto no incide directamente en el cine, pero sí cuando la película se transmite por televisión, como suele ser el caso.

El montador puede hacer bien poco respecto a este problema, excepto aceptar el hecho de que existe y elegir los planos de acuerdo con este dato.

Insertar. Pasar de un plano a otro en el que el sujeto es diferente al anterior. Por ejemplo: "Corta del cartero que entra por la puerta al perro que espera dentro de la casa".

Inserto. Nombre que se aplica en general a cualquier plano que pueda utilizarse para generar una acción paralela. La acción "paralela" es aquella en la que dos o más actividades que tienen lugar en sitios diferentes parece que sucedan al mismo tiempo. Por ejemplo: "El cartero está entrando por la puerta, necesitamos un inserto para ver lo que le espera".

Los PLANOS

INTRODUCCIÓN.

Todos los planos dependen de cuatro elementos que se diferencian por una cuestión muy sencilla. O se mueven o no se mueven. Estos elementos son:

-El objetivo.



-La cámara.



-La montura.



-El sujeto.



EL OBJETIVO.

Hay diferentes clases de objetivos con diferentes características. Un cambio de objetivo o una alteración de la colocación influye en el contenido del plano.

LA CÁMARA.

La cámara puede colocarse para rodar hacia arriba o hacia abajo, en pica-do o contrapicado, o a derecha o a izquierda, en panorámica.

LA MONTURA.

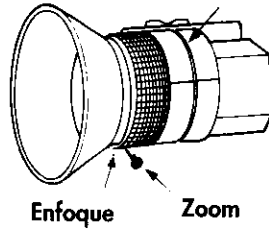
La cámara se asienta sobre una montura que también puede moverse hacia arriba o hacia abajo. Puede moverse a derecha o izquierda, en movimiento lateral, o en dirección al sujeto o alejándose de él, en avance y retroceso. Hay monturas de todo tipo, desde el hombro de un operador de cámara, pasando por un trípode, hasta una grúa totalmente automatizada y mecanizada.

EL SUJETO.

El sujeto puede ser una persona o varias, un objeto viviente, un objeto animado o un objeto no animado. Si el sujeto es un actor o actores, sus movimientos pueden estar planificados de una manera formal, pero también es posible que no haya ningún tipo de movimiento.

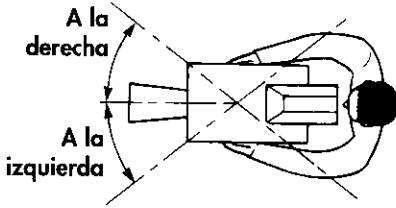
El objetivo

Abertura.

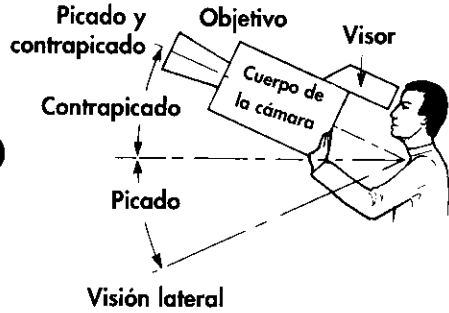


Movimientos de la cámara

Panorámica



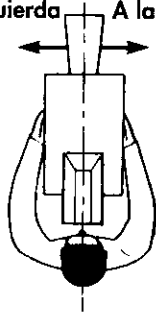
Visión panorámica



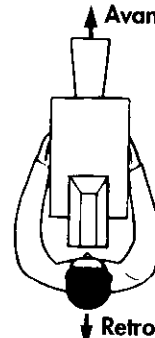
Visión lateral

Movimientos de la montura

A la izquierda A la derecha

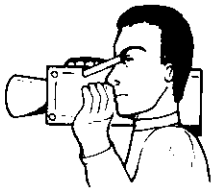


Avance

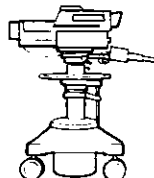


Retroceso

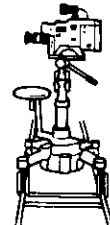
Monturas



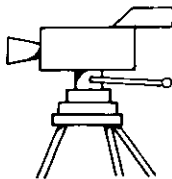
Al hombro



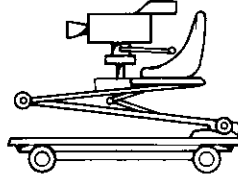
Con pedestal



Con rails



Tripode



Grúa

Existen solamente tres tipos de planos.

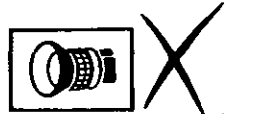
- Planos sencillos.
- Planos complejos.
- Planos desarrollados.

EL PLANO SIMPLE

Un plano sencillo es aquel que contiene habitualmente una o más personas, o un objeto animado o inanimado.

Un plano sencillo presenta:

-Ningún movimiento de objetivo.



-Ningún movimiento de cámara.



-Ningún movimiento de montura.



-Un sencillo movimiento del sujeto.

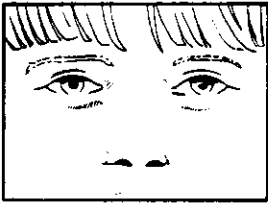


Existe sólo un número limitado de planos sencillos de una sola persona, y es *igualmente limitado* el número de planos sencillos cuando hay varias personas en el cuadro.

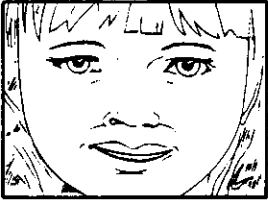
Los planos sencillos se describen así:

- Primerísimo plano o Plano de detalle (PPP).
- Gran primer plano (GPP).
- Primer plano o plano corto (PP).
- Primer plano amplio (PPA).
- Plano medio (PM).
- Plano americano (PA).
- Plano general (PG).
- Plano muy general (PMG).
- Gran plano general (GPG).
- Plano de dos.
- Plano con escorzo.

Estas descripciones de planos forman parte del diálogo básico entre el montador y el resto de personas involucradas en la post producción. La identificación correcta de los planos es básica para un montador.



1



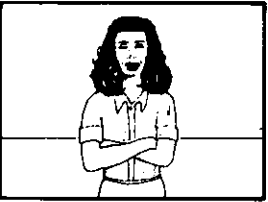
2



3



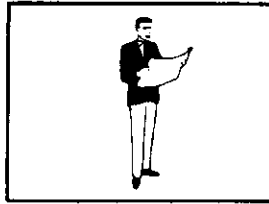
4



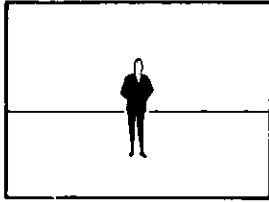
5



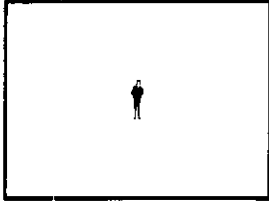
6



7



8



9



10



11

1. Primerísimo plano.
2. Gran primer plano.
3. Primer plano.
4. Primer plano amplio.
5. Plano medio.
6. Plano americano.

7. Plano general.
8. Plano muy general.
9. Gran plano general.
10. Plano de dos.
11. Plano con escorzo.

EL PLANO COMPLEJO.

Un plano complejo puede contener a una o más personas (o cosas).

Un plano complejo presenta:

-Movimiento de objetivo.



-Movimiento de cámara.



-Ningún movimiento de montura.



-Movimiento sencillo del sujeto.



Un plano complejo no presenta:

-Ningún movimiento de montura.

-Ningún movimiento complicado del sujeto.

Son planos complejos:

-una panorámica.

-un picado y contrapicado.

-una panorámica y un picado y contrapicado.

-Un movimiento de objetivo (un cambio de enfoque o un *zoom*).

-Un movimiento de objetivo y una panorámica.

-Un movimiento de objetivo y un picado y contrapicado.

-Un movimiento de sujeto y una panorámica.

-Un movimiento de sujeto y un picado y contrapicado.

o cualquier combinación de los tres elementos:

-movimiento de objetivo.

-movimiento de cámara.

-movimiento sencillo del sujeto.

El plano complejo debería comenzar y terminar *estáticamente*. El plano se compone o encuadra de manera que, si la acción o el movimiento del sujeto se congelan en un momento determinado, la imagen resultante (fotograma) parezca un plano sencillo.

PLANO SECUENCIA.

El plano secuencia puede contener uno o más sujetos.

Un plano secuencia presenta:

- Movimiento de objetivo.



- Movimiento de cámara.



- Movimiento de montura de cámara.



- Movimiento complicado del sujeto.



El plano secuencia es quizás el más difícil de realizar. Como el plano complejo, debería comenzar y terminar estáticamente. También como el plano complejo, si el plano se congela en un momento determinado, lo ideal es que parezca un plano sencillo.

Se diferencia principalmente del plano complejo en la utilización del soporte de cámara y su relación con los movimientos de los sujetos.

Es importante que la técnica de realización del plano no interfiera con el impacto del resultado visual. En otras palabras, el buen plano secuencia es aquel que no se nota. Por consiguiente, el buen plano secuencia es completo en sí mismo, y no necesita montaje.

DESCRIPCIÓN DE LOS PLANOS (PLANOS SENCILLOS).

1. PRIMERÍSIMO PLANO (PPP).

El PPP es un detalle de una cara. Por ejemplo, un ojo, dos ojos, la boca, tal vez una oreja. Los detalles llenan la mayor parte del cuadro, cuando no todo.

Este plano no es muy común, pero en los últimos años se ha utilizado en películas tipo *Spaghetti Western*.

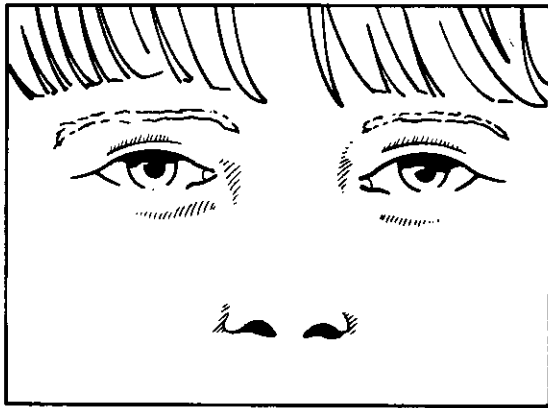
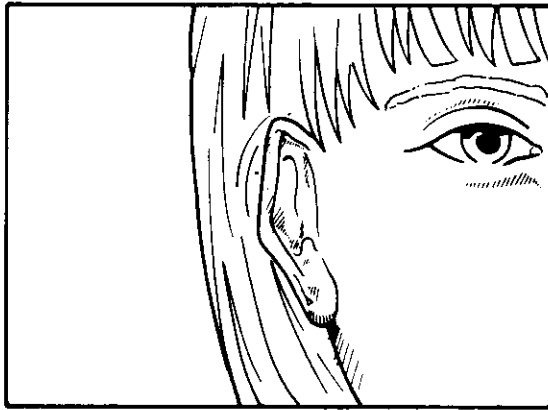
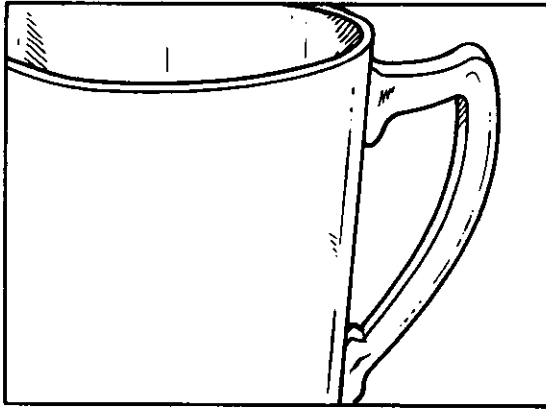
La probabilidad de encontrar un PPP en una producción dramática es pequeña, pues la utilidad de este plano es limitada. El plano provoca problemas al montar una escena dramática, ya que cada pequeño movimiento de la expresión facial se magnifica de tal manera que puede llegar a parecer absurdo.

Éste es el menos utilizado de entre los planos sencillos.

A veces, el PPP se utiliza para planos de objetos inanimados. Por ejemplo, el mango de una taza de te, o la uña del pie de un elefante.

En la lista de planificación, el plano puede anotarse así:

- PPP mango de la taza
- o -PPP uña del pie de Dumbo
- o -PPP oreja izquierda de Bill
- o -PPP ojos de Bill
- o -Plano de detalle



Ejemplos de primerísimo plano (PPP).

2. GRAN PRIMER PLANO (GPP).

El gran primer plano cubre la cara entera. Se compone normalmente para mostrar todos los rasgos, pero no incluye la barbilla ni la parte superior de la cabeza. Estos encuadres varían dependiendo del sujeto. A menudo, cuando se trata de un hombre, el extremo superior del encuadre es la ceja o la frente, mientras que, en una mujer, el plano muestra más el contorno del pelo.

El problema intrínseco de este plano es la cantidad de imagen que se pierde con el montaje para televisión.

3. PRIMER PLANO (PP).

El primer plano es un plano dramático que enfatiza y amplía las reacciones faciales, o atrae la atención a algo específico.

El primer plano suele ser un plano de toda la cara, se compone desde debajo de la barbilla, y puede incluir el contorno del hombro. La zona de la cara cubre la mayor parte del cuadro. En un primer plano, es necesario reencuadrar el movimiento del sujeto en el plano.

Es poco probable que nos encontremos con un primer plano con mucho movimiento del sujeto, puesto que los problemas de encuadre durante el rodaje serían demasiado grandes.

El problema particular del primer plano, como pasa con el PPP y el GPP, es la cantidad de imagen permitida por el montaje para televisión. A menudo, un operador de cámara encuadrará una pequeña parte del hombro del sujeto para asegurarse de que el primer plano no se vea afectado por un "corte".

Los problemas de montaje de un primer plano son escasos. Debe prestarse atención a cualquier movimiento del sujeto, y cortar el plano antes de que el movimiento altere la composición del plano a peor.

Una de las cosas más interesantes del primer plano es cómo se anotan los planos de objetos inanimados.

Evidentemente, es posible rodar un primer plano de una herramienta. Una parte de esa herramienta puede ser un plano todavía más cercano, un GPP, y una parte todavía más pequeña del GPP puede convertirse en un PPP.

Es habitual englobar los detalles de un conjunto mayor en el PP. El único problema puede aparecer cuando haya otro plano que sea un detalle del último detalle.

Gran primer plano (GPP).



GPP con montaje para televisión.



Primer plano (PP).

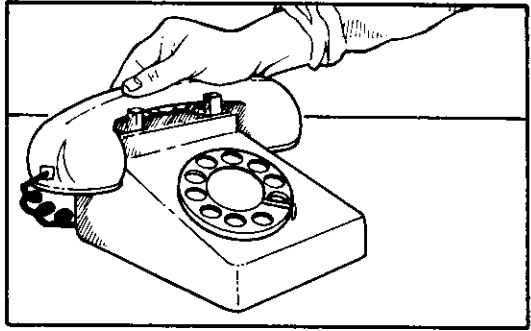


Cuando el plano contiene una parte del cuerpo humano, por ejemplo una mano que descuelga un teléfono, la descripción sería: "PP mano en el teléfono". Aquí, PP se refiere a la parte del cuerpo humano que se encuentra junto al objeto inanimado.

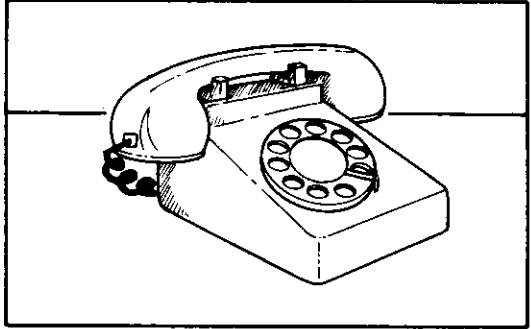
Si la mano no aparece en el plano, la lista de planificación rezaría:

- PP teléfono,
- o GPP dial del teléfono,
- o PPP tecla número 3 del teléfono.

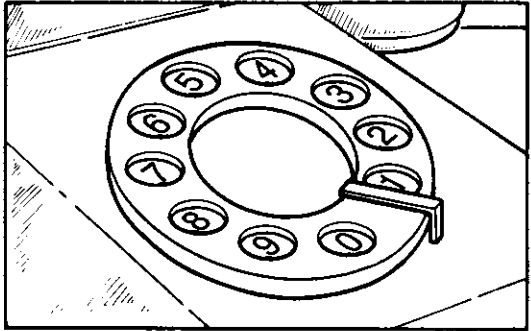
PP mano en el teléfono.



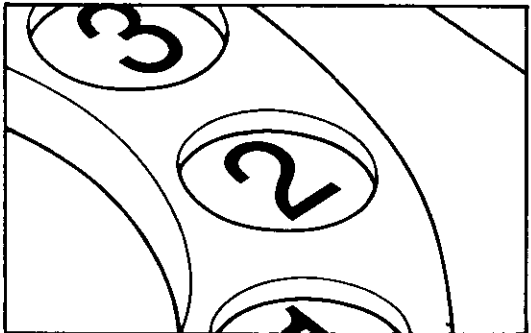
PP teléfono.



GPP dial del teléfono.



PPP tecla número 3 del teléfono.



4. PRIMER PLANO AMPLIO (PPA).

El PPA suele realizarse de dos formas: bien de cara a la cámara, o “directo a cámara”, bien en “perfil tres cuartos”.

En el montaje para televisión, el PPA y el plano medio (PM) son los planos más utilizados. En su primera forma, directo a cámara, el PPA se compone con el espacio libre adecuado y se encuadra por encima del codo y por debajo de la axila de la persona. En un hombre, más o menos, en el lugar donde se encuentra el bolsillo superior de la chaqueta. En una mujer, justo por encima del codo.

En su segunda forma, el perfil tres cuartos, el ojo más alejado de la cámara debe estar situado aproximadamente en la línea central vertical de la imagen. Esto permite que el aire a los lados sea el adecuado.

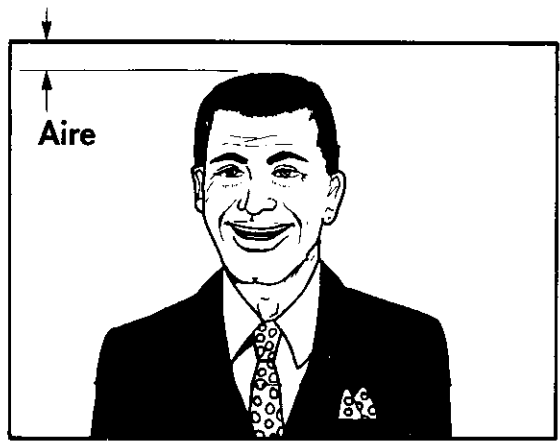
El aire a los lados se necesita para preparar el ojo del espectador para girar a izquierda o derecha cuando la película pase al plano de la otra persona. Si el aire a los lados está al lado izquierdo de la primera imagen, se entiende que la siguiente imagen tenga el aire a los lados en el lado derecho, de manera que las dos personas se estén mirando la una a la otra.

Si esto no sucede, parecerá que las dos personas no están hablando entre sí, sino con una tercera persona que no aparece en la pantalla.

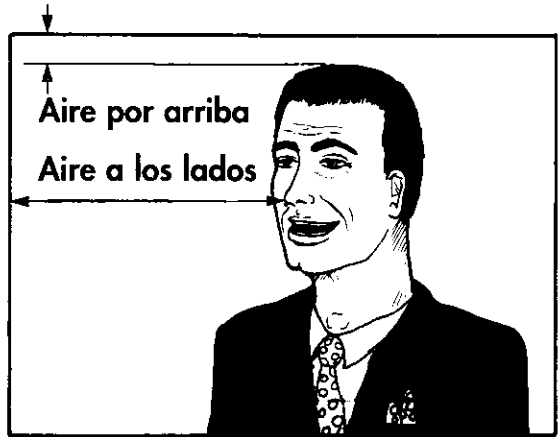
El aire por arriba es la distancia entre la parte superior del cabello y el borde superior de la pantalla.

La posición de los ojos en el cuadro depende del tamaño de la cabeza, de si el sujeto es hombre o mujer, del estilo de peinado, y del aire por arriba. Otro factor importante es si el sujeto lleva sombrero o algún adorno en el cabello. Todos estos elementos componen un plano, y pese a que las descripciones se basan en la norma (por ejemplo, “perfil tres cuartos, sin sombrero”), hay que ser conscientes de la posibilidad y probabilidad de que existan variaciones.

PPA, directo a cámara.



PPA, perfil tres cuartos.



5. PLANO MEDIO (PM)

El plano medio se conoce también como “plano de cintura”. Es uno de los planos más utilizados, y uno de los más flexibles a la hora de rodar.

El plano se compone desde la cintura del sujeto y ligeramente más abajo. Nunca se encuadra más alto que la cintura porque el borde del encuadre puede quedar al mismo nivel que el codo del sujeto, lo que provocaría una confusión visual si el sujeto alzase la parte inferior del brazo.

En este plano, el aire por arriba es mayor que en los casos anteriores, y con el aire a los lados sucede lo mismo. Cuanto más pequeño esté el sujeto en el cuadro, mayor será el aire a los lados. El montador debe recordar en qué lado del cuadro se encuentra el sujeto.

Cuando el sujeto se gira hasta quedar en una posición de perfil tres cuartos, se aplican las mismas normas generales. La excepción es cuando el sujeto se mueve, o está mirando, señalando o gesticulando hacia algo. En este caso, habrá más aire a los lados. En consecuencia, el sujeto puede quedar todavía más a la derecha o a la izquierda del cuadro.

Por supuesto, si al sujeto se le añade una segunda persona, es necesario dejar espacio en el cuadro. Este nuevo plano se llama “plano medio de dos”.



Plano medio (PM).



PM, con más aire a los lados.



Plano medio de dos.

6. PLANO AMERICANO (PA).

Conocido también como “plano por la rodilla”, el PA es generalmente un plano de movimiento.

Si el sujeto se va a mover, por ejemplo, caminando, es necesario dejar suficiente aire en el lado del cuadro al que éste se dirigirá. Especialmente cuando el movimiento de la cámara es en panorámica. En este caso, el operador de cámara “conducirá” al sujeto, más que seguirlo, y por consiguiente, el sujeto, si camina de derecha a izquierda, se encuadrará en el lado derecho de la imagen con espacio en el lado izquierdo.

Si el sujeto está estático, esta norma no se suele aplicar.

El encuadre de un PA se sitúa ligeramente por encima o por debajo de la rodilla, pero nunca en la rodilla misma. Este plano también presenta bastante aire por arriba y a ambos lados del sujeto, para el movimiento de los brazos.

A menudo, un PA puede componerse de un grupo de gente, y es especialmente útil en un plano complejo o desarrollado, cuando existe más movimiento de la cámara o de la montura de la cámara.

7. PLANO GENERAL (PG).

El plano general comprende el cuerpo entero, y se encuadra bajo los pies. El aire por arriba es considerable, como era de esperar, puesto que el sujeto se vuelve proporcionalmente más pequeño en el cuadro.

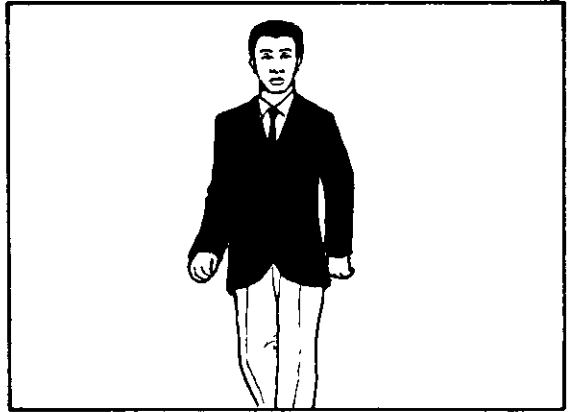
El PG se usa a menudo como plano de introducción, sobre todo porque el sujeto todavía está lo suficientemente cerca para ser reconocido, y lo suficientemente lejos para aportar algo de situación a la escena.

El PG se usa sobre todo cuando el sujeto realiza un movimiento completo dentro del cuadro, por ejemplo, cuando no hay necesidad de hacer un movimiento de cámara para seguir el movimiento del sujeto. Si el movimiento es más rápido, por ejemplo con el sujeto corriendo, el plano general se encuadrará dentro de un plano complejo o desarrollado.

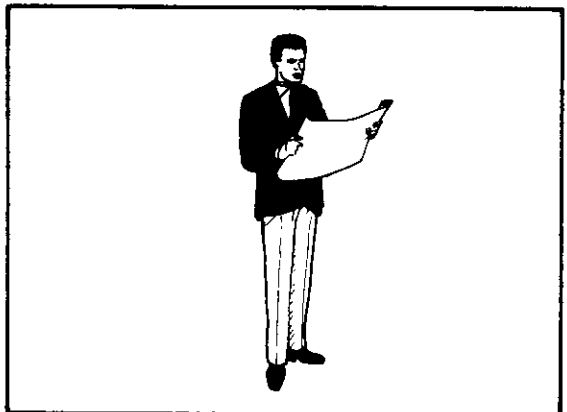
Plano americano (PA).



PA, sujeto estático.



Plano general (PG).



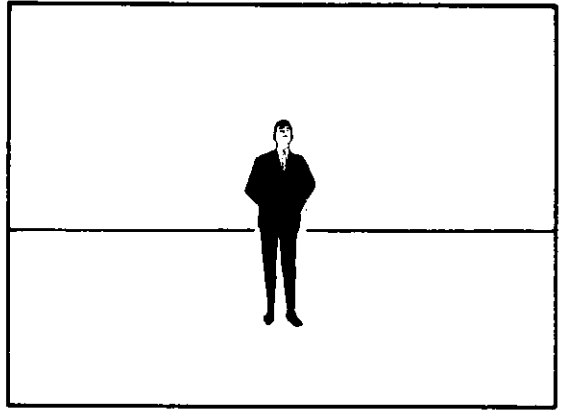
8. PLANO MUY GENERAL (PMG).

El PMG es normalmente el plano más amplio que se utiliza en el que aparece un solo sujeto todavía reconocible. Pero es evidente que el reconocimiento no será a través de la cara, puesto que el sujeto estará demasiado lejos.

En este plano, el sujeto queda muy pequeño en el cuadro, y por lo tanto, el aire por arriba no representa ningún problema. Cuando se combina con un movimiento de cámara, este plano se utiliza a menudo para movimientos muy rápidos del sujeto, como una persecución automovilística. Cuando el sujeto está estático o el movimiento es pequeño o lento, la acción tiene lugar dentro del cuadro.

Este plano se caracteriza por la cantidad de espacio que rodea al sujeto. La posición del sujeto, encuadrado a derecha o izquierda, en la parte superior o inferior, es de una importancia crítica para el montador.

Este plano suele utilizarse en escenas de un pequeño grupo de gente, para las que conviene no seleccionar el material en el que el sujeto se acerque demasiado al borde del cuadro.



Plano muy general (PMG):



PMG, escena de grupo.

9. GRAN PLANO GENERAL (GPG).

Este plano también se denomina “gran angular” y “plano amplio”. Se utiliza incluso la expresión “plano de situación”.

En el cuadro, el sujeto es tan pequeño que resulta totalmente irreconocible.

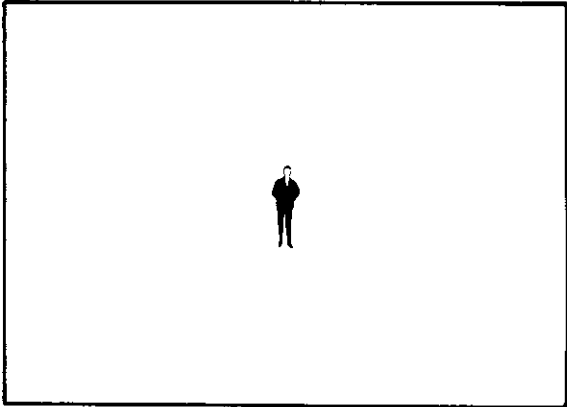
Este plano se utiliza a menudo en secuencias de apertura, por ejemplo como fondo para los títulos de crédito. Los *westerns* suelen utilizarlo, con el sujeto cabalgando en el horizonte en un GPG para pasar luego a un PM.

A veces, el GPG se realiza desde un ángulo estrecho, pero al comportar esto un complicado enfoque del objetivo y otros problemas considerables de rodaje, es bastante raro. Si se consigue es cautivador, pero requiere mucha habilidad y cuidado al montarlo.

El GPG normal otorga a la escena una “situación” considerable. Dependiendo del escenario, puede dar una idea de la atmósfera y el entorno. Si estos son lo suficientemente interesantes, se convierten a menudo en la “espina dorsal” de la escena.

De nuevo, a causa del espacio que rodea al sujeto, hay que tener mucho cuidado en recordar la posición del sujeto en relación al cuadro.

Gran plano general (GPG).



GPG, hombre a caballo.



GPG, hombre en la calle.



10. PLANO DE DOS.

En el plano de dos aparecen dos personas, generalmente mirando a la cámara, o la una a la otra. El encuadre depende de una serie de factores, de si están de pie o sentados, en movimiento o estáticos, gesticulando o no.

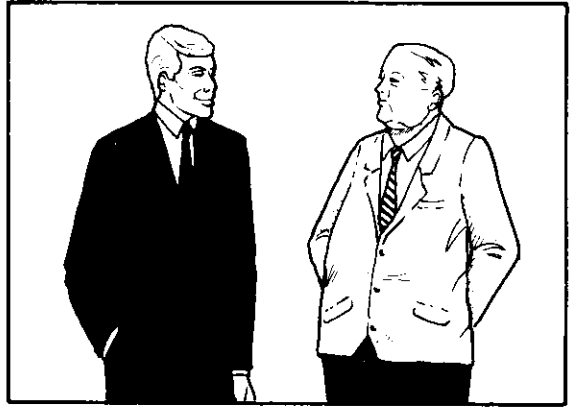
En la mayoría de los casos, el encuadre normal no es nunca más cercano que un PM, y éste todavía queda “justo” cuando hay que mostrar movimiento o gestos. Este plano recibe el nombre de plano de dos medio.

Si va a haber movimiento de brazos, es más probable que el encuadre se base en un PMG, o incluso uno más amplio. El encuadre individual del sujeto es similar a los PM, PA, y PG normales.

El encuadre de dos personas con un plano más cercano es imposible, a no ser que una de ellas adquiera preferencia respecto a la cámara. Esta preferencia, en la que una persona se solapa con la otra y por lo tanto está más cerca de la cámara, se llama “favorecer”.

Cuando se encuadra a más de dos personas, el plano se denomina según el número de sujetos. Por ejemplo, un plano de tres sería un PMG o un PG con tres personas. Con más de cuatro personas, el encuadre se aproxima a un PMG, y el plano se denomina “plano de grupo”, o con todavía más gente, a un GPG, para un “plano de multitud”.

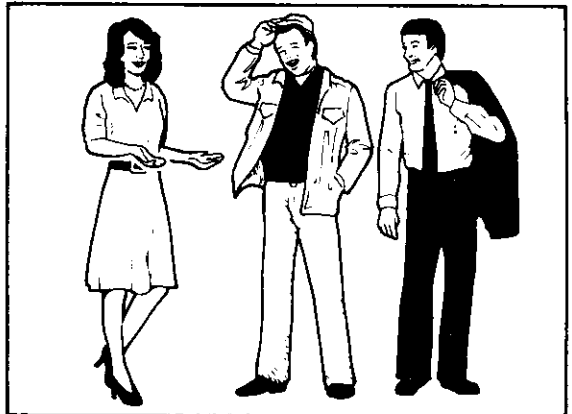
Plano medio de dos.



Plano de dos, favoreciendo a la mujer.



Plano de tres.



11. PLANO CON ESCORZO (SOBRE EL HOMBRO).

Este plano es una evolución del plano de dos. Está formado por dos personas, una de las cuales se encuentra de espaldas a la cámara.

El encuadre normal se basa en la persona "favorecida"; en este caso, el favor se hace a la persona que está de cara a la cámara. Así, el encuadre podría ser un PPA, con la persona que está en primer término (la que está más cerca de la cámara) mostrando sólo un detalle del hombro, el cuello y la parte trasera de la cabeza.

Como la persona favorecida se relaciona visualmente con el primer término (la persona de espaldas), la composición de la imagen es muy importante. Normalmente, la persona favorecida se encuadra más cerca del borde del cuadro para permitir que la otra ocupe dos o más bordes del cuadro.

En algunos casos, la persona en primer término puede ser muy grande, estar ligeramente desenfocada, o estar situada muy cerca o incluso muy lejos. Estos factores se deben a la posición de la cámara y al ángulo de objetivo que se haya utilizado.

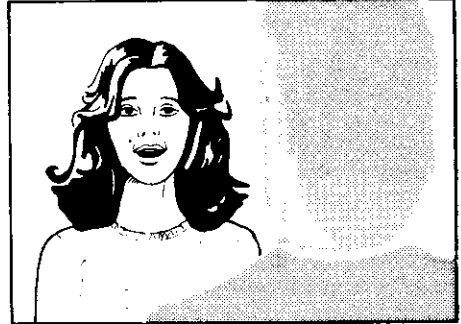
En algunos planos con escorzo, las dos cabezas, la que mira a la cámara y la que está de espaldas, pueden tener aproximadamente el mismo tamaño. En otros, la cabeza en primer término puede ser muy grande. El único elemento recurrente en el plano con escorzo es la necesidad de mostrar el hombro con el objeto de establecer a qué distancia se encuentran las dos personas la una de la otra.

Cuando las dos personas son de altura diferente, las posiciones de la cámara pueden cambiarse a una posición más alta o baja, para coincidir con el punto de vista del sujeto. Cuando esto pasa, la identificación se clarifica con el uso de la abreviación AA (ángulo alto) y AB (ángulo bajo).

Plano con escorzo.



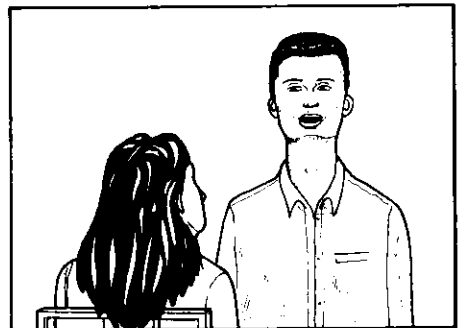
Plano con escorzo, primer término muy grande.



Plano con escorzo, ángulo bajo.



Plano con escorzo, ángulo alto.



EL MONTAJE

INTRODUCCIÓN.

El montaje es una transición entre dos planos.

Se realiza mediante uno de los tres procedimientos siguientes:

– *Por corte.* En el corte, la transición entre plano y plano no es percibida por el espectador.

– *Por encadenado.* El encadenado es una transición gradual de plano a plano que se consigue solapando las imágenes, y es percibida por el espectador.

– *Por fundido.* El fundido es una transición, mediante un cambio gradual de la imagen, hacia una imagen completamente negra. Es percibida por el espectador.

Cada una de estas transiciones tiene un significado completamente diferente y diferentes características, y deben ser utilizadas de acuerdo con ello.

Un montaje se compone de una serie de elementos. El resultado de un montaje depende de los elementos que se utilicen y de cómo se utilicen.

LOS SEIS ELEMENTOS DEL MONTAJE.

En total existen seis elementos:

- **Motivación.**
- **Información.**
- **Composición.**
- **Sonido.**
- **Ángulo de cámara.**
- **Continuidad.**

1. MOTIVACIÓN.

Debe existir siempre una buena razón o motivo para cortar, encadenar o fundir. Esta motivación puede ser visual o sonora.

En términos visuales, puede ser una acción, incluso de las más pequeñas, que haga un actor, por ejemplo, un movimiento corporal o facial.

Puede ser un sonido, como una llamada a la puerta, un timbre de teléfono o una voz fuera de pantalla.

La motivación puede ser también una combinación de visión y sonido.

Incluso una ligera sonrisa puede ser un buen motivo para el montaje.



2. INFORMACIÓN.

Por información se entiende habitualmente información visual. Para el montador, es un elemento básico en cada paso del montaje. Un nuevo plano implica nueva información. Simplemente, porque si en el siguiente plano no hay ninguna información nueva, montarlo tiene poco sentido.

Idealmente, cada plano debería ser un desafío visual. En el proceso de selección se debe tener en cuenta que, por muy bello que sea el plano, debe contener una información visual diferente al anterior.

Cuanta más información visual reciba y comprenda el espectador, más informado e involucrado se sentirá.

La tarea del montador consiste en introducir la máxima información posible en el programa, sin tratar al público con condescendencia.

Por esta misma razón, los cortes deben ser suaves, no ser molestos.



Montar juntos estos dos planos no proporciona ninguna información nueva.



Se necesita la reacción de una segunda persona.

3. COMPOSICIÓN DE PLANO.

A lo largo de los años, el público ha aprendido a aceptar muchas de las convenciones del lenguaje cinematográfico.

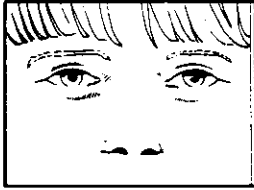
Aunque el montador no pueda crear la composición del plano, forma parte de su trabajo asegurarse de que existe una composición de plano razonable.

Una mala composición de plano es consecuencia de un mal rodaje. No detiene el proceso de montaje, pero lo hace más difícil.

Las descripciones estándar de los planos y su composición respectiva se tratan en el primer capítulo, pero vale la pena recordar que no todos los planos tienen una composición estándar.

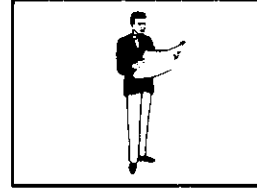
La tarea del montador consiste en seleccionar planos que tengan una composición aceptable.

PPP



PA

GPP



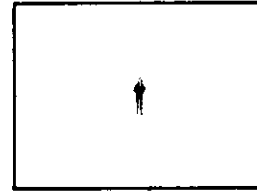
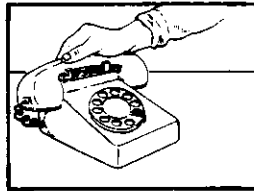
PG

PP



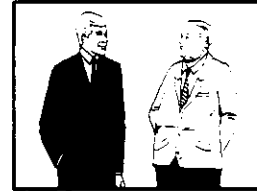
PMG

PP



GPG

PPA



Plano de dos

PM



Plano con escorzo

4. SONIDO.

El sonido suele ser una parte importante del montaje. El sonido no es sólo más inmediato que la imagen, sino también más abstracto. Como suelen decir los montadores más expertos, “no es necesario ver lo que oyes”.

El sonido puede adelantarse o retrasarse para crear una atmósfera, una sensación de tensión creciente y muchas otras emociones. Para el montador, puede ser una de las razones más excitantes para montar una escena. El sonido también puede preparar al público para un cambio de escena, de escenario, incluso de narración.

La falta de un sonido apropiado puede devaluar un montaje. Por ejemplo, imaginemos una escena en una oficina en la que, en el PG, se oiga el ruido de las máquinas de escribir, etc. Imaginemos un corte a un plano más corto de una mecanógrafa sin que se oiga ese mismo sonido de fondo. Eso significaría que todas las máquinas se han detenido en el instante del cambio a un plano más corto.

También puede captarse la atención del público mediante un sonido adelantado o cabalgado. Por ejemplo, montar el sonido cuatro fotogramas antes de la imagen cuando se pasa de una escena en interiores a una en exteriores.

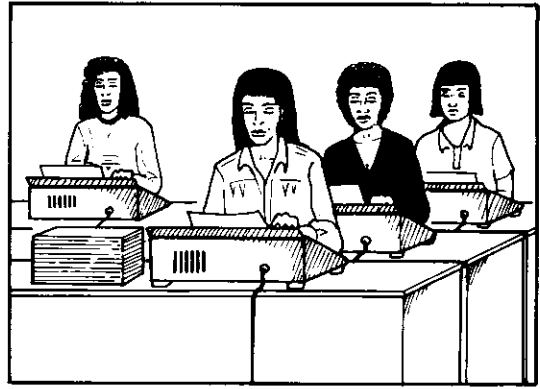
5. ÁNGULO DE CÁMARA.

Cuando el director rueda la escena, lo hará desde una serie de posiciones (ángulos de cámara). De cada una de estas posiciones, el director tomará un serie de planos. La palabra “ángulo” se utiliza para describir estas posiciones de la cámara, relativas al objeto o al sujeto.

Imaginémonos en el centro de los radios de una rueda. El sujeto se encuentra en el eje. Cada radio podría representar un eje de la cámara, y las posiciones de cámara están en los extremos de algunos de los radios. Las posiciones varían entre sí, de eje a eje, en una cierta distancia llamada “ángulo de cámara”.

El ángulo de cámara es uno de los elementos más importantes del montaje. El principio es que, cada vez que cortas o encadenas de un plano a otro, la cámara debe encontrarse en un ángulo diferente al del plano anterior. Para un montador, la diferencia entre ejes no debería ser nunca superior a los 180º ni inferior a los 45º, cuando se trata del mismo sujeto. Con la experiencia, estas cifras pueden alterarse considerablemente.

Escena de oficina con máquinas de escribir y sonido.

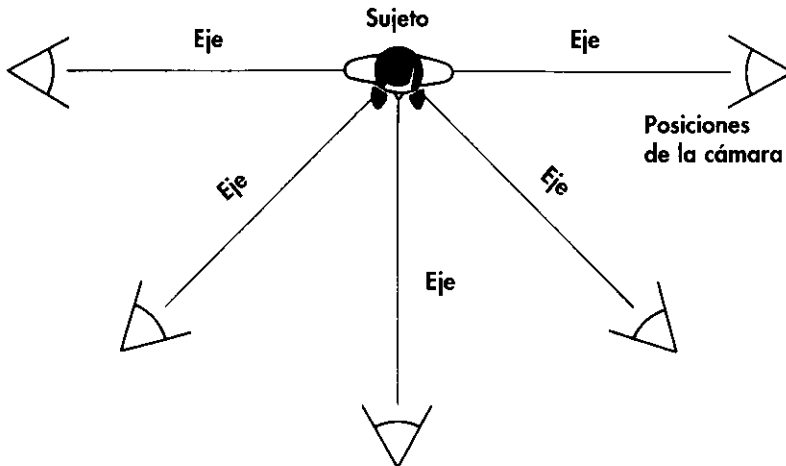


Plano más corto de la mecanógrafa.

Si el sonido se detuviese aquí, significaría algo completamente diferente.



El significado aceptado del término "ángulo de cámara" es la posición de la cámara en relación al sujeto, y en relación a otra posible posición de cámara del mismo sujeto. Suele utilizarse la palabra "eje" de cámara.



6. CONTINUIDAD (o Raccord).

Cada vez que se rueda con un nuevo ángulo de cámara (en la misma secuencia), el actor o presentador deberá realizar los movimientos o acciones de manera exacta a como lo hizo en el plano anterior. Esto, por supuesto, se aplica también a las diferentes tomas.

Continuidad de contenido.

Debe de existir una continuidad de contenido. Por ejemplo, si el actor ha descolgado un teléfono con la mano derecha en el primer plano, es necesario que el teléfono esté todavía en su mano derecha en todos los planos posteriores.

Parte del trabajo del montador es asegurarse de que se mantiene la continuidad cada vez que se monta una secuencia de planos.

Continuidad de movimiento.

La continuidad también se aplica a la dirección del movimiento. Si el actor o sujeto se mueven de derecha a izquierda en el primer plano, se espera que el actor o sujeto se muevan en la misma dirección en el plano posterior, a menos que en el plano se vea que existe un cambio de dirección.

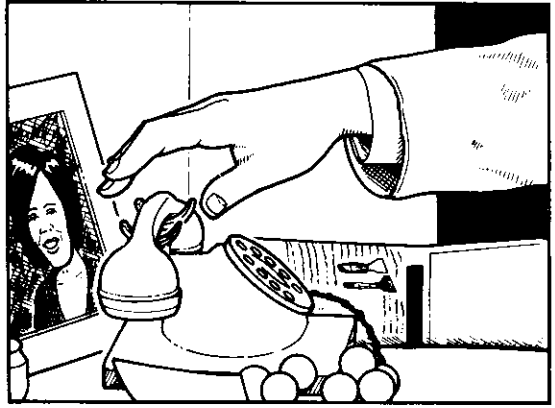
Continuidad de posición.

La continuidad también es importante en la posición del actor o sujeto en la pantalla. Si un actor se encuentra en el lado derecho de la pantalla en el primer plano, debe estar también en lado derecho en el plano siguiente. A menos, por supuesto, que en la pantalla se haya visto un cambio de escenario que varíe esto.

Continuidad de sonido.

La continuidad del sonido y su perspectiva tiene una importancia crítica. Si la acción sucede en el mismo lugar en el mismo "momento", el sonido continuará de un plano al otro. Si en un plano aparece un avión en el cielo, y se oye, es necesario que se oiga también en el plano siguiente, hasta que el avión se pierda en la distancia. Incluso si el avión no se ve en el segundo plano, eso no significa que no tenga que oírse.

Además, en los planos que tengan lugar en el mismo escenario y al mismo "tiempo", habrá una similitud general en el sonido de fondo. Esto se conoce como ambiente de fondo o atmósfera. La atmósfera debe tener continuidad.



Continuidad: La mano que descuelga el teléfono en el plano inicial debe ser la que sostenga el auricular en el siguiente plano.

EL CORTE

INTRODUCCIÓN.

El corte es la transición más utilizada. Es un cambio instantáneo de un plano a otro. Cuando se hace correctamente, el espectador no es consciente de él.

De las tres transiciones que existen, el corte es la que el público ha aprendido a aceptar como una forma de realidad visual.

El corte se utiliza:

- cuando la acción es continua.
- cuando se requiere un cambio “de impacto”.
- cuando se produce un cambio de información o de escenario.

LOS SEIS ELEMENTOS DEL CORTE.

Un buen corte se compone de seis elementos.

1. MOTIVACIÓN.

Siempre debe existir una razón para hacer el corte.

Cuanto más hábil sea el montador, más fácil le será encontrar o crear un motivo para el corte. Con el tiempo, se desarrolla una consciencia mayor de cuándo debe tener lugar exactamente el corte. También se hace más fácil comprender cómo funciona un corte antes de la motivación (corte por anticipación).

Un corte posterior a la motivación se llama corte a posteriori.

Las expectativas del espectador pueden retrasarse o adelantarse según cómo utilice el montador los cortes por anticipación y a posteriori.

2. INFORMACIÓN.

Una nueva imagen debe contener siempre nueva información.

3. COMPOSICIÓN.

Cada plano debe tener una composición de plano o un encuadre razonable.

4. SONIDO.

Lo ideal es que exista alguna forma de continuidad de sonido o desarrollo de sonido.

5. ÁNGULO DE CÁMARA.

Cada nuevo plano debe tener un ángulo de cámara diferente al anterior.

6. CONTINUIDAD.

El movimiento o acción deben ser evidentes y similares en los dos planos que van a montarse juntos.

OBSERVACIONES.

Cuando el corte se hace visible, se le llama "salto por corte". Un salto por corte actúa como interrupción de la transición de un plano al siguiente.

Un principiante debe intentar siempre obtener un "corte limpio", y considerar el salto por corte como un montaje insatisfactorio, hasta que aprenda a utilizarlo.

Lo ideal es que cada corte contenga los seis elementos, pero no todos lo conseguirán. En general, hay que intentar incluir el máximo número de elementos, dependiendo del tipo de montaje.

El montador debe conocer los elementos de memoria, de manera que, al revisar el metraje, se convierta en algo secundario comprobar si cada plano contiene los máximos elementos de entre los 6 posibles.

EL ENCADENADO

INTRODUCCIÓN.

El encadenado se conoce también con el nombre de “disolvencia”, “sobreimpresión”, o “fundido por sobreimpresión”.

Ésta es la segunda transición más utilizada de un plano al siguiente. Se realiza solapando los planos, de manera que, hacia el final de un plano, el principio del siguiente se haga gradualmente más visible. A medida que el antiguo plano se va desdibujando, el nuevo se reafirma cada vez más.

Esta transición es claramente visible.

El punto central del encadenado se produce cuando cada imagen es igual de fuerte, creando una imagen nueva.

El encadenado debe utilizarse con sumo cuidado. Se utiliza correctamente:

- Cuando hay un cambio de tiempo.
- Cuando es necesario ralentizar el tiempo.
- Cuando hay un cambio de escenario.
- Cuando hay una fuerte relación visual entre las imágenes que desaparecen y las que aparecen.

LOS SEIS ELEMENTOS DEL ENCADENADO.

Para hacer un encadenado, se requiere alguno de los siguientes seis elementos.

1. MOTIVACIÓN.

Debe haber siempre una razón para hacer el encadenado.

2. INFORMACIÓN.

La nueva imagen siempre debe contener información visual nueva.

3. COMPOSICIÓN.

Los dos planos deben tener una composición que se solape fácilmente y que evite una contradicción visual.

4. SONIDO.

El sonido de ambos planos también debe encadenar.

5. ÁNGULO DE CÁMARA.

Los planos encadenados deben tener ángulos de cámara diferentes.

6. TIEMPO.

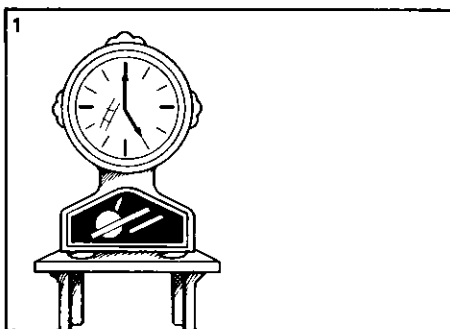
Un encadenado habitual dura un mínimo de un segundo y un máximo de tres.

Con la tecnología moderna, existe la posibilidad de conseguir encadenados muy rápidos o extremadamente lentos. Con ciertos equipos, puede realizarse fácilmente un encadenado de cuatro fotogramas, o al contrario, puede ser tan largo como el propio plano.

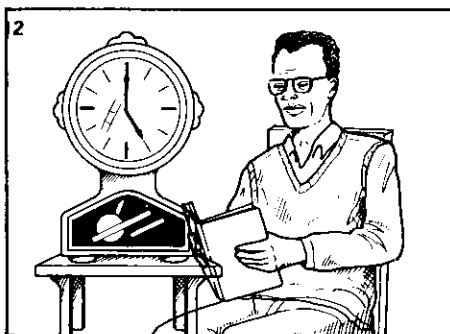
Pero, si en el punto central de la mezcla, las imágenes se prolongan durante demasiado tiempo, estas imágenes ya no parecen encadenadas, sino "sobreimpuestas". Si se trata de un encadenado corto (20 fotogramas o menos), parecerá un corte visible o mal calculado.

Para que el encadenado sea efectivo, deberá durar un máximo de un segundo. Si va a ser más largo, la composición de imágenes deberá observarse todavía con más cuidado. Unas imágenes confusas para el montador lo serán todavía más para el espectador.

Justo antes del encadenado.



En pleno encadenado.



Justo después del encadenado.



EL FUNDIDO

INTRODUCCIÓN.

El fundido es una transición gradual de cualquier imagen a una pantalla completamente negra o blanca, o de una pantalla negra o blanca a cualquier imagen.

El fundido se presenta en dos formas:

1. Desapareciendo progresivamente (*cierra a negro*), la transición entre la imagen y la pantalla negra.
2. Apareciendo progresivamente (*abre de negro*), la transición entre la pantalla negra y la imagen.

El *abre de negro* se utiliza:

- Al principio de un programa.
- Al principio de un capítulo o escena.
- Cuando hay un cambio de tiempo.
- Cuando hay un cambio de escenario.

El *cierra a negro* se utiliza:

- Al final de un programa.
- Al final de un capítulo, escena o acto.
- Cuando hay un cambio de tiempo.
- Cuando hay un cambio de escenario.

El *cierra a negro* y el *abre de negro* se montan a menudo en el punto de 100% negro, o, en pocas ocasiones, 100% blanco, sugiriendo así el final de una escena y el comienzo de la siguiente. Esto se utiliza también para separar el “tiempo” y el “espacio”.

LOS TRES ELEMENTOS DEL FUNDIDO.

El fundido requiere tres de los seis elementos.

1. MOTIVACIÓN.

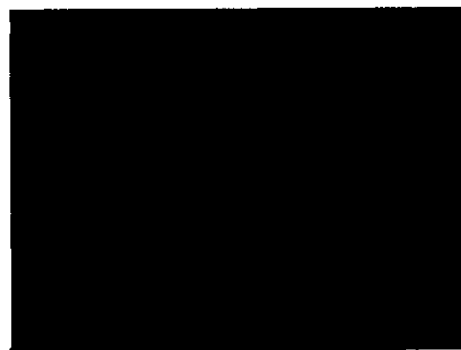
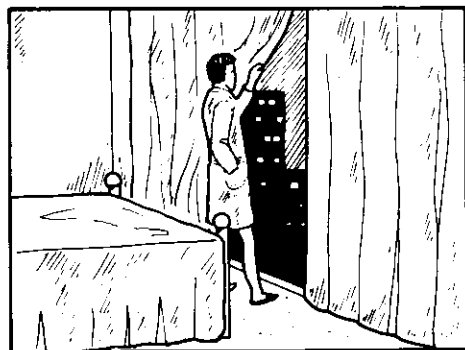
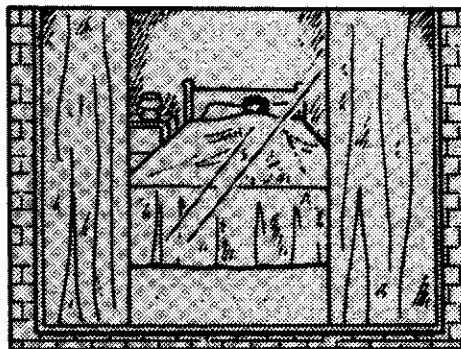
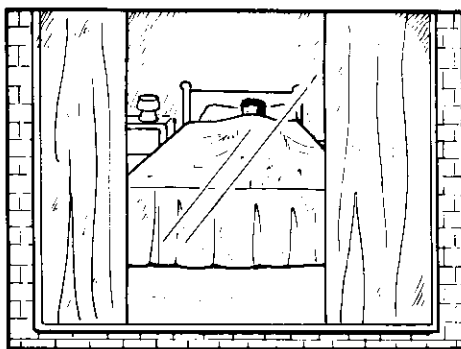
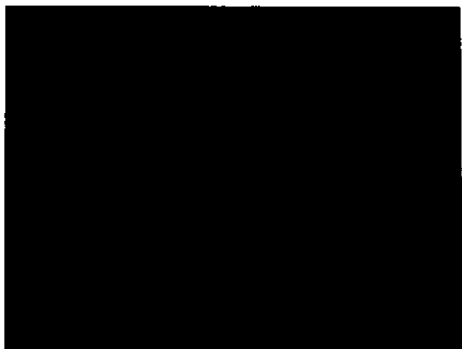
Debe existir siempre una buena razón para hacer un fundido.

2. COMPOSICIÓN.

El plano debería estar compuesto de manera que la transición a negro sea por encima de todo gradual. Esto significa que no haya excesiva diferencia entre la parte más clara de la imagen y la más oscura.

3. SONIDO.

El elemento sonoro de la imagen debe aproximarse a algún tipo de clímax o final durante el *cierra a negro*, y lo contrario durante el *abre de negro*.



Abre de negro de pantalla negra a imagen.

Cierra a negro de imagen a pantalla negra.

LOS CINCO TIPOS DE MONTAJE

INTRODUCCIÓN.

Existen cinco tipos de montaje:

- Montaje por acción.
- Montaje por posición en pantalla.
- Montaje formal.
- Montaje conceptual.
- Montaje combinado.

Es importante que el montador sea capaz de reconocer todos los tipos de montaje y saber cómo se realizan. El montador también ha de saber identificar cada uno de los “elementos” individuales necesarios para cada montaje.

EL MONTAJE POR ACCIÓN.

El montaje por acción, a veces llamado montaje por movimiento o montaje por continuidad, es casi siempre un corte. Puede realizarse por un simple gesto o movimiento; por ejemplo, descolgar un teléfono.

El montaje por acción requiere todos, o casi todos, los seis elementos: motivación, información, composición de plano, sonido, nuevo ángulo de cámara y continuidad.

Un hombre está sentado ante un escritorio, suena el teléfono, des-cuelga el auricular y responde.

Hay que examinar los dos planos e identificar los seis elementos.

1. MOTIVACIÓN.

Cuando suena el teléfono, sabemos que el hombre lo descolgará y responderá. Ésta sería una buena razón para cortar.

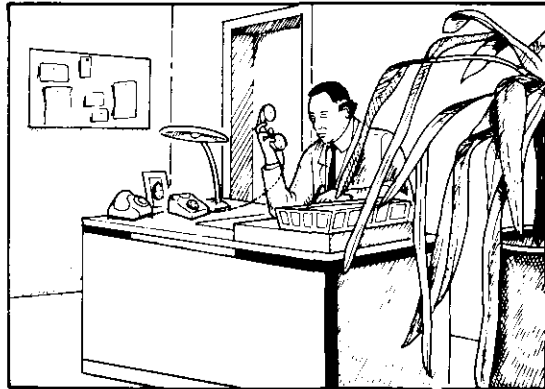
2. INFORMACIÓN.

En el PG podemos ver la oficina, cómo el hombre está sentado y lo que está haciendo. El PPA nos da todavía más información sobre el sujeto. Ahora podemos ver, con mayor detalle, el aspecto que tiene, y lo que es más importante, sus reacciones ante la llamada telefónica. En el PPA percibimos el “lenguaje del cuerpo”. Así pues, el PPA nos ha proporcionado nueva información.

3. COMPOSICIÓN DE PLANO.

En el PG, la composición de plano está razonablemente bien construida, e incluso hay lugar para una planta en primer plano. Nos da una idea general de la oficina, y el hombre aparece claramente trabajando en su escritorio. El PPA está bien equilibrado, con el aire por arriba correcto, aunque un montador experto podría discutir que el sujeto debería estar situado más a la derecha de la pantalla, para dar mayor amplitud al movimiento del teléfono. Pero la composición del plano es aceptable.

Montaje por acción, PG.



Montaje por acción, PPA.



4. SONIDO.

Habr  el mismo sonido de fondo o "atm sfera" en los dos planos. Esta atm sfera puede ser el apagado sonido de tr fico en el exterior, o los ruidos de oficina procedentes del interior. Esto dar  una continuidad de sonido a ambos planos. Se igualar n fondos por medio de *Wild Tracks*.

5.  NGULO DE C MARA.

En el PG, el  ngulo de c mara se encuentra en un perfil tres cuartos, casi desde el costado. En el PPA, la c mara est  directamente delante del sujeto. Por lo tanto, los  ngulos de c mara son diferentes.

6. CONTINUIDAD.

Es posible hacer encajar el movimiento de brazo del sujeto al descolgar el tel fono en el PG, con el mismo movimiento de brazo en el PPA. En otras palabras, existe una continuidad en el movimiento corporal.

Como quiera que el montaje incluye los seis elementos,  ste ser  suave.

Como el montaje incluye los seis elementos, no ser  molesto.

Como el montaje incluye los seis elementos, el "fluir" visual de la historia no se detendr .

EL MONTAJE POR POSICI N EN PANTALLA.

Este tipo de montaje se llama en ocasiones montaje direccional, o montaje de colocaci n. Puede ser un corte o un encadenado, pero normalmente se trata de un corte si no transcurre un periodo de tiempo.

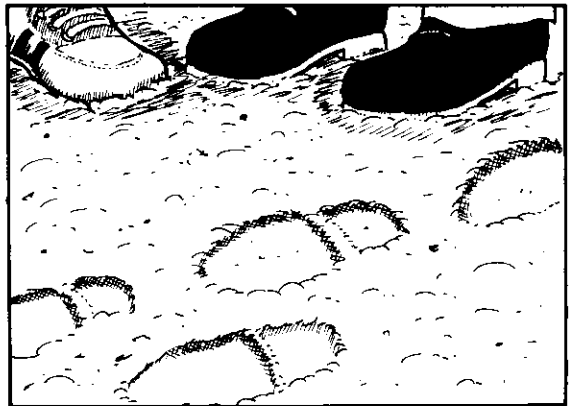
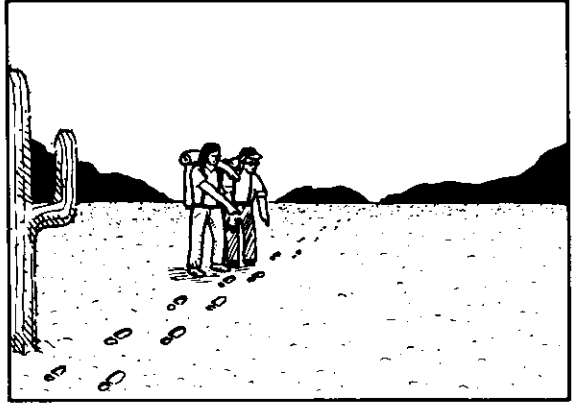
Este montaje se planea habitualmente en la etapa de pre producci n o durante el rodaje. Se basa en el movimiento o acci n del plano inicial, que obliga o dirige la visi n del espectador a una nueva posici n en la pantalla.

EJEMPLO 1.

Dos caminantes se detienen al ver las pisadas de las personas a las que siguen, y las se alan.

Estos dos planos empalman correctamente. El  ngulo de c mara es diferente y habr  continuidad en el movimiento de los pies o las piernas. Ahora hay una nueva informaci n, y existe la continuidad de sonido. La motivaci n est  ah , de hecho la est n se alando, y la composici n de plano funcionar .

El montaje contiene los seis elementos, por lo tanto funcionar , y la historia no se interrumpir .



Montaje por posición
en pantalla. Ejemplo 1.

EJEMPLO 2.

Una mujer con una arma amenaza a otra.

De nuevo, el montaje funcionará, por las mismas razones mencionadas en el Ejemplo 1.

EJEMPLO 3.

Un escenario. El presentador está anunciando la siguiente actuación. “Damas y caballeros”, exclama, señalando a un lado del escenario, “un fuerte aplauso para... ¡El gran Pompisto!”

De nuevo, los dos planos empalman correctamente.

Los ángulos de cámara son diferentes.

Hay información nueva. No hemos visto nunca al Gran Pompisto, y necesitamos saber qué aspecto tiene.

El sonido ofrece grandes posibilidades, haciendo el corte bien durante los aplausos, bien sobre las palabras “un fuerte aplauso”, o después de la frase, si se quiere retrasar la entrada del Gran Pompisto.

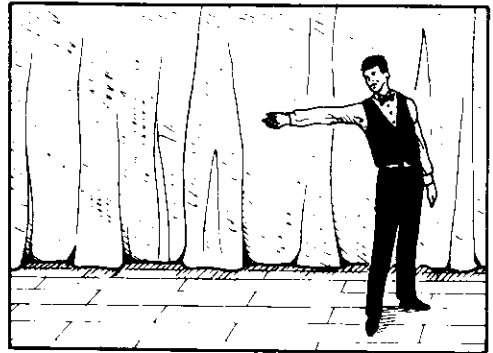
Existe una motivación para hacer el corte. El público sabe que lo va a conocer. ¡Conozcámoslo, entonces!

La composición de plano funciona.

El montaje por posición de pantalla no siempre incluye los seis elementos; sin embargo, cuantos más elementos incluya, mejor resultará.



Montaje por posición de pantalla. Ejemplo 2.



Montaje por posición de pantalla. Ejemplo 3.

EL MONTAJE FORMAL.

El montaje formal es una transición entre un plano que tiene una forma, color, dimensión o sonido pronunciados, y otro plano con una forma, color, dimensión o sonido parecidos.

Con el sonido como motivación, el montaje formal puede ser un corte, pero en la mayoría de los casos se trata de un encadenado. Esto es especialmente cierto cuando se produce un cambio de escenario y/o tal vez un cambio de tiempo.

EJEMPLO 1.

En una habitación calurosa y húmeda en el recinto de la embajada, los periodistas esperan al helicóptero que les devolverá la libertad. En el techo, gira un ventilador. El helicóptero llega.

El montaje podría ser un corte o un encadenado. Un encadenado indicaría una mayor diferencia de tiempo entre los acontecimientos. La forma sería el ventilador, que encajaría con las hélices rotatorias del helicóptero. El sonido podría solaparse para crear una percepción avanzada o retrasada.

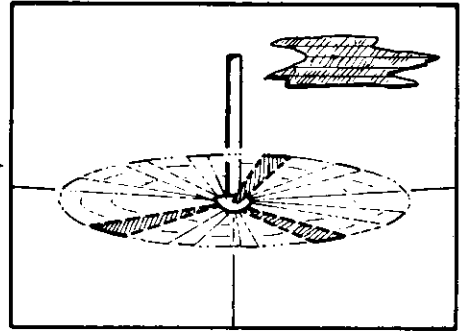
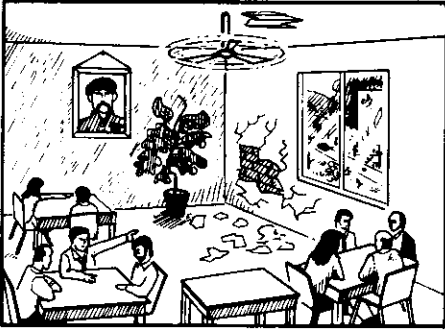
EJEMPLO 2.

Los montajes formales suelen utilizarse en publicidad. Aquí, el sujeto que se apoya en una superficie vertical simula el logotipo de una compañía.

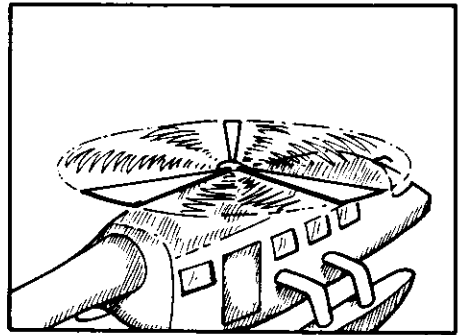
El montaje formal puede ocasionar un gran problema: que parezca demasiado artificial. Si se usa con frecuencia, el montaje formal se vuelve previsible.

La belleza del montaje formal sólo se percibe cuando está bien hecho. Y si se combina con otro tipo de montaje, se vuelve casi discreto.

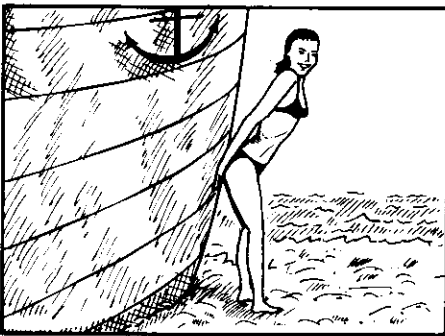
Unir a...



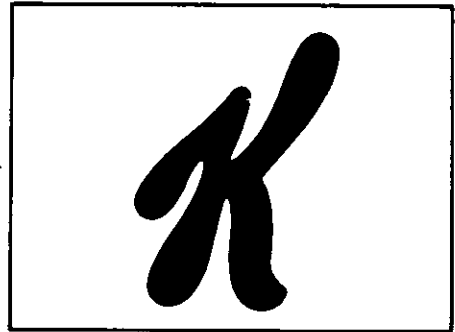
Cortar/Encadenar a...



Montaje formal – Ejemplo 1. Hélices del helicóptero.



Montaje formal – Ejemplo 2.
Mujer apoyada en una superficie plana.



Logotipo de Kellog's.

EL MONTAJE CONCEPTUAL

El montaje conceptual se llama en ocasiones montaje dinámico o montaje de ideas, y es puramente una sugestión mental. Por los dos planos elegidos y el punto en que se hace el montaje, el montaje conceptual inculca una historia en la mente del espectador.

El montaje conceptual puede abarcar cambios de escenario, de tiempo, de personas e incluso de la propia historia. Puede hacerlo sin ningún cambio visual.

Si el montaje conceptual está bien concebido, puede provocar humores, enfatizar los tonos dramáticos e incluso crear ideas abstractas. Pero hacer un buen montaje conceptual es muy difícil. Si no está bien planeado, el flujo de información visual puede detenerse por completo.

Los elementos del plano no intervienen en el montaje conceptual. El efecto de lo que pasa al unir los dos planos produce el concepto en la mente del espectador.

Estos son tres ejemplos de montajes conceptuales que han sido copiados una y otra vez:

- El lacrimógeno.
- La misión imposible.
- "¿Queda alguna esperanza?"

Cuando está bien hecho, el montaje conceptual es una buena idea, pero cuando no, se convierte en un cliché.

Si no se nos ocurre un montaje conceptual bueno y original, lo mejor es utilizar otro tipo de montaje.

EL MONTAJE COMBINADO

El montaje combinado, sin duda el más difícil de todos, es también el que tiene más fuerza. Se trata del mayor logro de un montador.

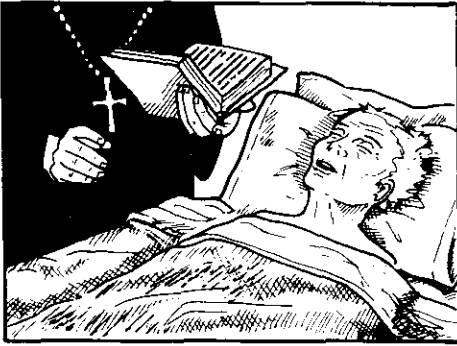
El montaje combinado combina dos o más de los cuatro tipos de montaje restantes: combina un montaje por acción (continuidad) con un montaje por posición de cámara, incluye un montaje formal e incluso uno conceptual.

Probablemente, uno de los mejores ejemplos recientes se encuentra en la película *La mujer del teniente francés*. El director Karel Reisz* y el montador John Bloom eligieron dos planos, poco usuales pero muy bien estudiados, para trasladar la historia del conservador interior de un hotel moderno (donde los actores están ensayando una escena de una película) a un exterior boscoso donde los actores visten sus trajes de época. El corte se produce cuando la actriz está ensayando una "caída" al suelo, y reúne perfectamente los seis elementos del montaje. La necesidad de continuidad

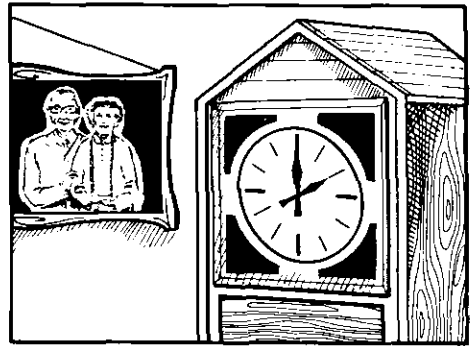
*Reisz fue montador antes que director, escribió *Técnicas del montaje cinematográfico*, que también publicará Plot Ediciones.

de la caída de la actriz tenía que hacer encajar ambos planos, convirtiéndolo en un montaje por acción. Requería también un montaje direccional, la forma era la misma en ambos planos, y finalmente, el montaje crea una idea que lleva al espectador de una época a la otra, un montaje conceptual. Combinados todos los elementos, el resultado es un montaje combinado.

Para lograr un montaje combinado, el montador debe ser capaz de reconocer el potencial sonoro y visual de cada plano como contribución al montaje combinado. Los montajes combinados se planean cuidadosamente tanto en la etapa de pre producción como en la de producción



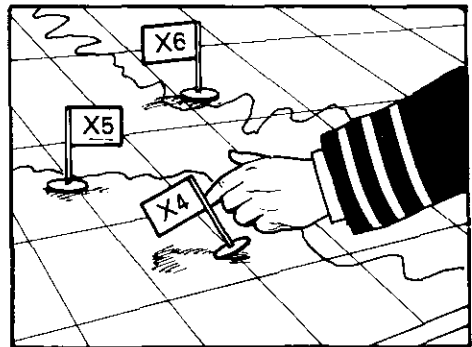
El Lacrimógeno.
"...et spiritus sanctus. Amén".



El viejo reloj deja de funcionar.



Misión imposible.
Navegante a piloto: "¿Cuáles son las posibilidades de regreso del vuelo X4?"



El jefe de la aviación derriba la bandera del X4.

PRÁCTICAS HABITUALES

INTRODUCCIÓN.

Las prácticas habituales del montaje han ido cambiando, desarrollándose, refinándose y transimiéndose de montador a montador a lo largo de los años. Se basan en lo que los montadores han ido encontrando durante su trabajo. A veces, la razón por la que existe la práctica no queda clara, especialmente para el principiante. En tal caso, será necesaria una "aceptación a ciegas" hasta que la creciente experiencia haga la práctica más evidente.

Las prácticas habituales deben considerarse técnicamente obligatorias en casi todas las circunstancias.

Existe una práctica que, según todos los montadores, es de primordial importancia. Se aplica a casi todas las artes, y es: "la creatividad es más importante que la gramática". Se trata también de una excusa para justificar una mala realización.

Es posible crear un nuevo tipo de montaje o desarrollar una nueva práctica, pero para ello hay que conocer antes los tipos de montaje y prácticas existentes. Pero, por encima de todo, lo primero es conocer y aprender la gramática.

Las prácticas habituales del montaje son las siguientes:

- El sonido y la visión son compañeros, no rivales.
- Un nuevo plano debe contener nueva información.
- Debe haber una razón para cada montaje.
- Respetar el "eje".
- Seleccionar la forma de montaje adecuada.
- Cuanto mejor sea el montaje, menos se notará.
- Montar es crear.

EXPLICACIÓN DE LAS PRÁCTICAS HABITUALES.

El sonido y la visión son compañeros, no rivales.

Esto parece bastante evidente, pero sorprende ver cuántos montadores permiten que el sonido "se pelee" con la imagen. El sonido es un socio de la producción, y debe montarse con el mismo cuidado y atención por el detalle que la imagen.

El oído y la vista trabajan al unísono, ofreciéndose información suplementaria el uno al otro, por lo que cualquier conflicto entre los dos causará confusión.

La información sonora debe ampliar y expandir el mensaje de la parte visual. Debe ofrecer una información que refuerze y apoye al plano.

Por ejemplo, si un plano muestra un coche que pasa por delante de un cartel de “Aeropuerto”, al añadir los sonidos de aeropuerto adecuados, el mensaje visual queda reforzado, y por lo tanto, se comprende con más facilidad.

De hecho, ciertas imágenes necesitan de ciertos sonidos. Un gran autobús, por ejemplo, requiere el sonido de un gran motor.

Simplificando, puede decirse que un montador no debe situar nunca una imagen en la pantalla sin un sonido que le corresponda. La razón es que el sonido puede crear realidad más deprisa que la imagen. La vista tiende a aceptar lo que ve factualmente, mientras que el sonido puede estimular la imaginación de manera más directa.

Por consiguiente, “estimular el oído y ayudar a la vista” es una de las tareas básicas del montador, pero si el sonido contradice directamente a la imagen, el resultado será de confusión y rivalidad.

El montador debe recordar siempre que el sonido y la imagen son herramientas, que una imagen puede matar un sonido y un sonido puede matar una imagen. Cualquiera de los dos puede dominar, pero ninguno de ellos debe matar al otro.

Claro que hay numerosos ejemplos de la utilización de la “rivalidad y el conflicto” al montar sonido e imagen. Cuando se hace correctamente, los resultados pueden ser muy poderosos, sobre todo cuando el sonido se enlaza con la acción.

UN NUEVO PLANO DEBE CONTENER NUEVA INFORMACIÓN.

Esta práctica habitual es uno de los elementos del corte y también del encañado. Es casi tan importante como para merecer el apelativo de “regla”.

El éxito de un buen programa pasa por la suposición del público de que habrá un suministro constante de información visual. Este suministro, si se administra correctamente, se renovará constantemente e incrementará la información visual que el espectador tiene de los sucesos del programa.

DEBE HABER UNA RAZÓN PARA REALIZAR CADA MONTAJE.

Esta convención está ligada a la *motivación*, uno de los seis elementos del corte.

Si el plano es bueno y completo en sí mismo, con un principio, una parte intermedia y un final, entonces no tiene sentido cortar una parte y reemplazarla; especialmente si el resultado final no es mejor o más interesante y no colma las expectativas del público mejor que el plano original. En resumen, no se debe mutilar un plano. En caso de hacerlo, las consecuencias serán nefastas, antes y después.

Así mismo, la razón inicial para hacer un montaje debe ser válida bajo casi todas las circunstancias. Esto no significa que un monólogo de tres minutos de una persona a otra no deba montarse visualmente. Si

una persona está escuchando, es probable que esta persona tenga alguna reacción facial o corporal a lo que se está diciendo. Estas reacciones deben mostrarse. Si, en cambio, la persona está hablando consigo misma, sin *flashbacks* ni referencias a otros planos, y si el plano se monta sólo porque el público debería tener algo nuevo que ver, el simple acto del montaje tiene grandes posibilidades de romper el monólogo. Si el plano es aburrido, la culpa puede ser del tipo de plano o de la composición de plano, o una combinación de ambas.

De la misma manera, cortar a otro plano para “acelerar el ritmo” del programa es también una práctica sospechosa. Esta tendencia se ha desarrollado de manera alarmante, hasta el punto de que un plano que dure más de tres segundos es considerado por algunos productores y directores como “largo y aburrido”.

Es evidente que todo depende de la producción, el contenido en imágenes y los hábitos visuales.

Lo que es aceptable en una secuencia de acción, no lo es en una escena amorosa.

Debe existir una buena razón para hacer un montaje. Si buscamos la motivación y la razón, el montaje parecerá “natural”.

Finalmente, al decidir la duración del plano, es esencial dar suficiente tiempo a la vista para leer y absorber la información visual.

Si existe alguna duda al calcular el tiempo (duración) de un plano, digámonos a nosotros mismos (en el ejemplo opuesto): “Ahí está la casa en las colinas. Sale humo de la chimenea. El hombre camina hacia la casa, es de noche porque el sol se ha puesto. ¡Corten!” Y ésa es la duración del plano.

RESPETAR EL “EJE”.

El “eje” es una guía mental tanto para el director como para el montador para saber a qué lado del sujeto se está rodando.

Saltar el eje tiene como resultado una situación visual contradictoria para el espectador. Éste se ve confrontado por un punto de vista diferente de la acción, cosa que cambiará su percepción de lo que está pasando.

Por ejemplo: si un coche atraviesa la pantalla de derecha a izquierda (diagrama 1, posición de cámara A), el eje es la dirección de la marcha. Si el siguiente plano se toma desde el otro lado del eje (posición de cámara B), el coche aparecerá de izquierda a derecha, es decir, en dirección contraria. En realidad, el coche va en la misma dirección que antes, pero en la pantalla va en diferente dirección. Montar estos dos planos juntos, uno desde el lado A y el otro desde el lado B, romperá el flujo visual, confundiendo al espectador, que se preguntará: “¿Por qué ahora el coche va en la dirección opuesta?”

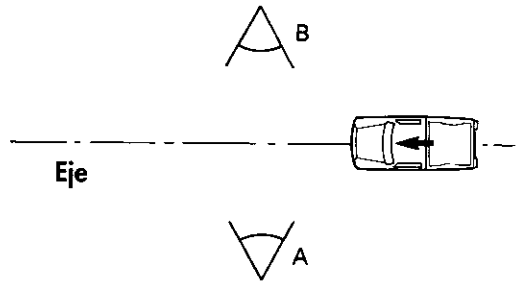
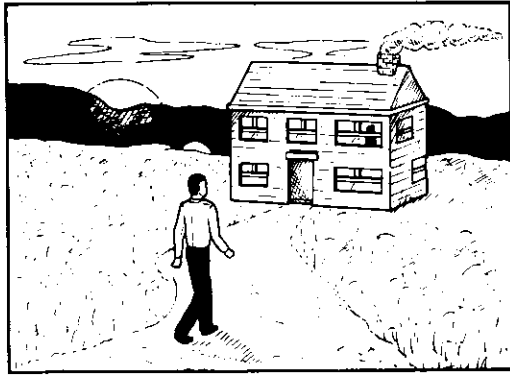
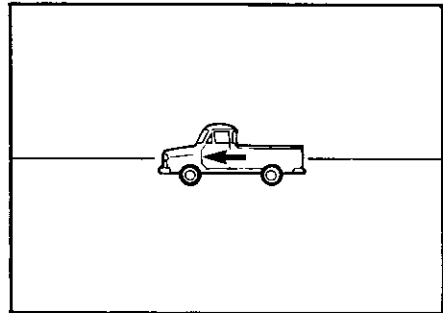
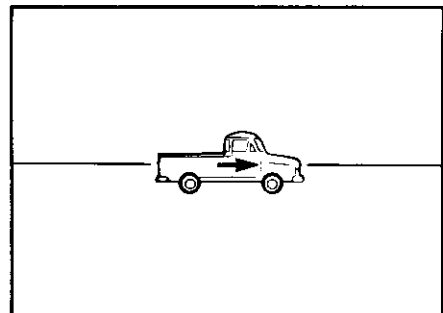


Diagrama 1.



Coche visto desde la posición A.



Coche visto desde la posición B.

El montador debe seleccionar sólo planos desde el mismo lado del eje, a menos que quede claro que éste ha cambiado, por ejemplo, si en la pantalla se ve que el coche cambia de dirección.

El eje también existe para las personas. Si, como en el ejemplo siguiente (diagrama 2), los planos se ruedan desde el lado A, la persona 1 mira hacia la izquierda y la persona 2 mira hacia la derecha. Los dos planos empalmarían bien.

Pero si uno de los planos, digamos de la persona 2, estuviese rodado desde el lado B, parecería que esa persona también está mirando hacia la izquierda. Claramente, con ambas personas mirando hacia la izquierda, parecería que estuvieran hablando con una tercera persona, fuera de la pantalla.

Ambos planos deben venir del lado A o del lado B, pero *nunca* uno de cada.

También existe un “eje” para muchas otras cosas. El viento tiene un eje y hará ondear la hierba en una dirección determinada. Las máquinas tienen eje. Un volante rotatorio que conecta la biela con el pistón tiene eje. El volante, rodado desde un lado, rodará en la dirección de las agujas del reloj, pero rodado desde el otro lado parecerá que rueda en la dirección contraria.

Lo que sucede en la realidad no guarda relación con la realidad de la pantalla. Lo que sucede en una dirección real no tiene nada que ver con la dirección en la pantalla. La realidad de la pantalla es un concepto artificial que ha sido creado por el montador (y por el director).

En la práctica, lo que hace el montador es reorganizar la visión y el sonido para crear una realidad en la pantalla.

Seleccionar la forma de montaje adecuada.

Si un corte no resulta bien, ello no significa automáticamente que un encadenado o un fundido lo vayan a mejorar.

Un corte ilógico no es mejor que un encadenado ilógico.

Si dos planos no encajan en forma de corte, seguro que no encajarán en forma de encadenado. Esto se debe a alguna de estas razones:

- El ángulo es deficiente
- o la continuidad es deficiente
- o no hay nueva información
- o no hay motivación
- o la composición de plano es deficiente
- o existe una combinación de las causas anteriores.

En este caso, se puede hacer bien poco para mejorarlo.

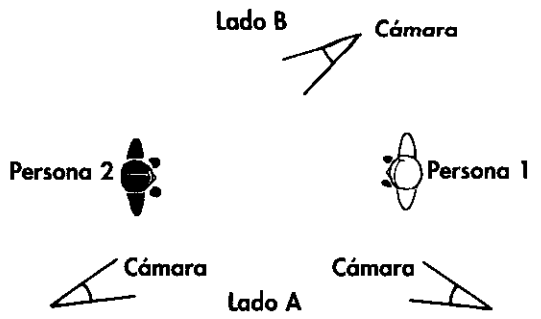
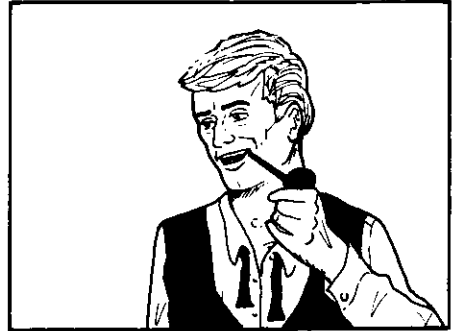
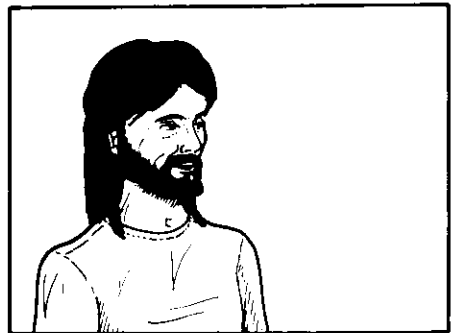


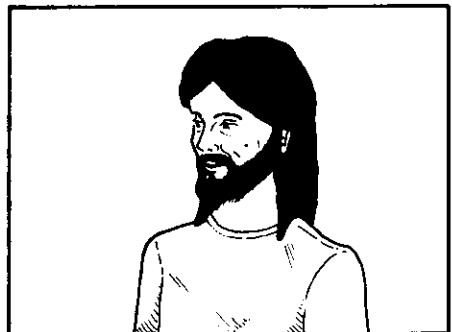
Diagrama 2.



Plano desde el lado A, persona 1.



Plano desde el lado A, persona 2.



Plano desde el lado B, persona 2.

EJEMPLO.

Imaginemos que el eje se ha saltado equivocadamente. Es evidente que el hombre o la mujer están en el lado equivocado de la imagen. Un corte de un plano al otro será el peor salto posible. Confundirá visualmente al espectador y la historia no “fluirá”.

Claramente, como *corte*, el montaje es incorrecto.

Como *encadenado*, el montaje provocaría en el espectador una confusión total. El público tendría todo el derecho a pensar: “¿Por qué la mujer se ha convertido de pronto en hombre, y el hombre en mujer?” “¿Tiene esto un significado especial?” “¿Ha cambiado de vestimenta por arte de magia?” “¿Tal vez sean el hijo y la hija de los otros dos!”.

CUANTO MEJOR SEA EL MONTAJE, MENOS SE NOTA.

Ésta es la situación ideal. Un programa bien montado hará que los cambios no se noten. Si no se ven los cambios, la historia fluye de principio a final.

A veces, el montaje puede ser muy potente, simplemente por la selección de los planos que se han montado. Pero el hecho de que no se “vean”, ayudará también al flujo visual. Éste es el trabajo del montador creativo.

Un mal montaje a menudo arruina toda una secuencia de planos.

Es una de las pocas áreas del programa en las que, si el trabajo está bien hecho, parece que no haya sido necesario hacerlo en absoluto. O que lo hubiera podido hacer cualquiera. Es el sello del buen montador.

MONTAR ES CREAR.

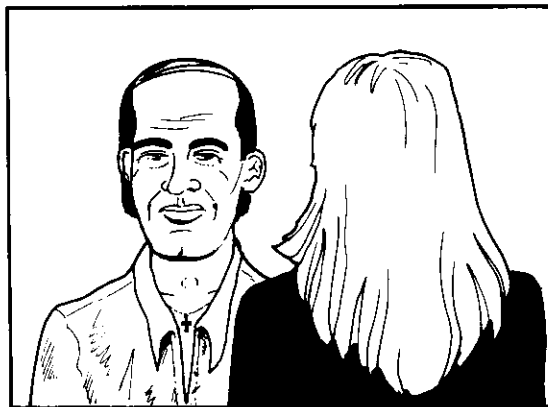
Dice el refrán que “las reglas están para romperlas”. Las prácticas habituales del montaje no son ninguna excepción. Desafiar las prácticas sin una buena razón es una temeridad.

Desafiar las prácticas para lograr un resultado especial es válido bajo casi todas las circunstancias. Es cierto que, cuando un montador intenta conseguir estas circunstancias especiales, deberá cambiar por lo menos algunas de las prácticas de trabajo habituales. Esto puede aplicarse a secuencias raras, cómicas o surrealistas.

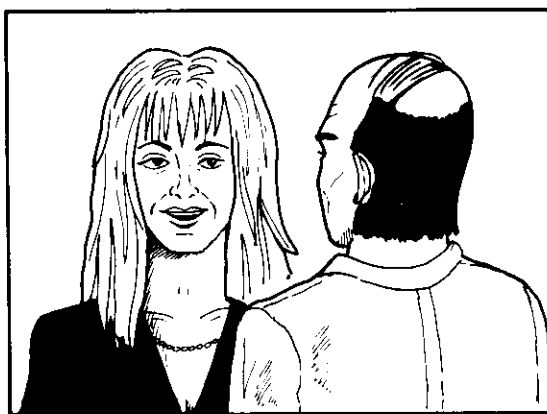
Hay directores muy conocidos y expertos que, junto a sus montadores, han alcanzado resultados notables al romper las reglas fundamentales del montaje. Algunos directores han utilizado incluso el salto por corte con intenciones creativas. Pero siempre ha sido en secuencias especiales.

Normalmente, es mejor aprender las prácticas habituales y los fundamentos de trabajo –la “gramática”– antes de intentar romper las convenciones.

Pero una gramática perfecta del montaje no es un objetivo en sí mismo. Y aunque sea sólo por esta razón, se aplica la práctica de trabajo más importante de todas: la creatividad es más importante que la gramática.



Plano 1.



Plano 2. Se ha cruzado el "eje",
y no empalmará bien con el plano 1.



Los planos 1 y 2 encadenados.
Ahora, la confusión es todavía mayor.

PRÁCTICAS DE TRABAJO

INTRODUCCIÓN.

Las prácticas de trabajo son buenas guías, o buenos consejos, para la práctica diaria del montaje.

Se ha descubierto que funcionan, aunque la razón por la que funcionan no siempre se conozca.

Un principiante no debe ignorar las prácticas de trabajo a no ser que existan muy buenas razones para hacerlo.

En muchos casos, las prácticas de trabajo se dan en negativo (“no hagas...”). Esto se debe simplemente a que es así como se ha hecho siempre.

Las prácticas de trabajo pueden ir cambiando a causa de las modas, los hábitos del espectador o la nueva tecnología. Hay muchas prácticas de trabajo, pero las que se comentan en las páginas siguientes son posiblemente las más importantes.

Finalmente, habrá casos en los que el montador lo habrá hecho todo bien –el tipo de montaje correcto, los elementos correctos– de manera que, en teoría, el corte, el encadenado o el fundido deberían funcionar. Y no funcionan. Una de las habilidades del montador debe ser analizar un montaje imperfecto y descubrir por qué lo es. En tal caso, es posible que la respuesta no se encuentre en las prácticas de trabajo, sino en la experiencia. Es posible que ni siquiera exista una respuesta. Esto se debe a que el montaje no es un arte perfecto. No siempre hay espacio para la creatividad y la innovación, y ésta es la belleza de este arte.

EXPLICACIÓN DE LAS PRÁCTICAS DE TRABAJO.

1. No cortar nunca de un aire por arriba mal encuadrado a uno bien encuadrado (o al revés).

RAZONES.

Cortar de un aire por arriba bien encuadrado a uno mal encuadrado hará que parezca que uno de los sujetos ha cambiado súbitamente de altura.

Cortar de un aire por arriba mal encuadrado a uno bien encuadrado y volver a empezar hará que parezca que el primer sujeto se está moviendo arriba y abajo.

SOLUCIONES.

Es imposible corregir el plano. Sin embargo, algunos fotogramas del material total podrán utilizarse para insertos, si no están muy mal encuadrados. Si no existe más que un plano, es posible que el plano entero deba

ser rechazado y sustituido por otro, aunque no se vea hablar al que está hablando. Una solución puede ser un plano de dos con escorzo.

EXCEPCIÓN.

En este caso, la excepción se produce cuando los dos planos tienen el mismo aire por arriba, aunque los dos estén mal encuadrados. Evidentemente, si el aire por arriba es muy incorrecto, los planos parecerán estúpidos.

No cortar de éste → a éste



O de éste → a éste



Pero sí de éste → a éste



2. Evitar los planos en los que haya algún objeto que parezca demasiado próximo a la cabeza del sujeto.

RAZÓN.

Éste es un problema de composición de plano que se ha producido durante el rodaje. Es mejor no utilizar este plano.

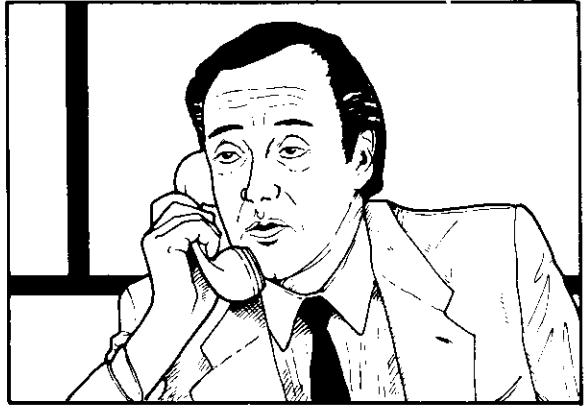
SOLUCIÓN.

En realidad no hay ninguna solución al problema.

EXCEPCIONES.

Es posible utilizar este plano si el ángulo del objetivo es tan estrecho que el fondo esté casi totalmente desenfocado. El único otro uso posible es en un montaje rápido, en el que el plano se vea sólo durante un período de tiempo muy corto.

Esto es aceptable.



Esto no lo es.



Y esto es una *estupidez*.



3. Evitar los planos en los que el borde del fotograma corte a las personas.

RAZÓN.

Nuevamente, el problema se debe a un mal encuadre durante el rodaje.

SOLUCIÓN.

A veces puede utilizarse el plano, pero depende de lo que vaya antes y después de éste. También depende de la duración del plano.

A continuación, algunos ejemplos.

Esto está mal encuadrado, a menos que forme parte de una panorámica.



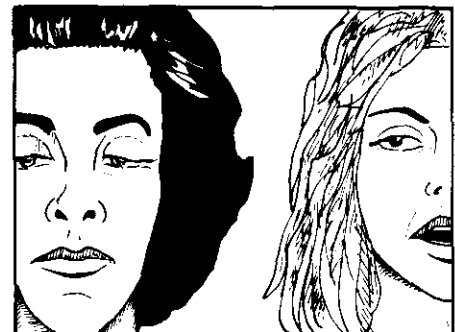
Esto está mal encuadrado, y no es aceptable.



Esto es aceptable.



Esto no es aceptable.



4. Cortar sólo entre planos que se correspondan.

RAZONES.

Los planos de cámara con un ángulo de objetivo similar y una distancia del sujeto similar tienen una profundidad de campo parecida, siempre que los planos tengan un contenido y una composición similares.

En el diagrama 1, dos personas se encuentran de pie ante a un paisaje. Las posiciones de cámara de A y B están a una distancia similar de cada sujeto. Ambos planos se toman, por ejemplo, con un ángulo de objetivo del 10° , y ambos planos encuadran un primer plano amplio (PPA). En este caso, el montador contará con unos fondos igualmente desenfocados.

En el diagrama 2, la posición de cámara ha variado. En la posición B, el ángulo de cámara es ahora de 40° , pero la composición de plano sigue siendo la misma, un PPA.

En este caso, el fondo estará enfocado. Por consiguiente, el montador cortará de un PPA con un fondo "desenfocado" (D) a un PPA con un fondo "enfocado" (E).

En el plano puede haber otros elementos que no se correspondan.

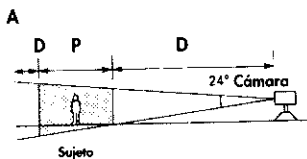
SOLUCIÓN.

Si se dispone de una serie de buenos planos, es preferible elegir los que gocen de una calidad y fondos similares.

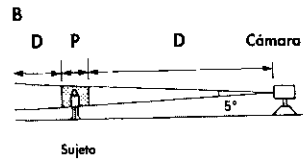
EXCEPCIÓN.

En general, cuanto más amplio sea el objetivo utilizado, más enfocada estará la imagen del fondo. En otras palabras, la profundidad de campo es mayor (diagrama 3).

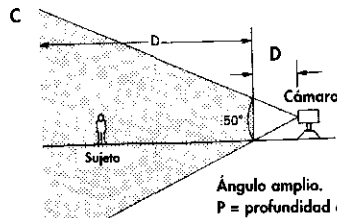
La excepción a esta práctica se produce cuando debe utilizarse un ángulo amplio para mostrar el movimiento de un sujeto de adelante a atrás, o viceversa.



Ángulo medio.
P = profundidad de campo.
D = desenfocado.



Ángulo estrecho.
P = profundidad de campo = enfocado = muy pequeño.
D = desenfocado = muy grande.



Ángulo amplio.
P = profundidad de campo = muy grande.
D = desenfocado = muy pequeño.

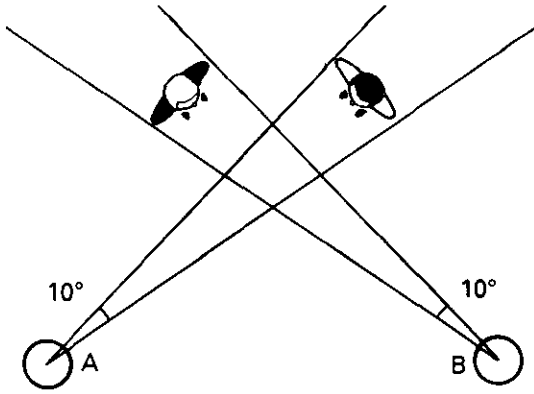


Diagrama 1



Plano desde A



Plano desde B

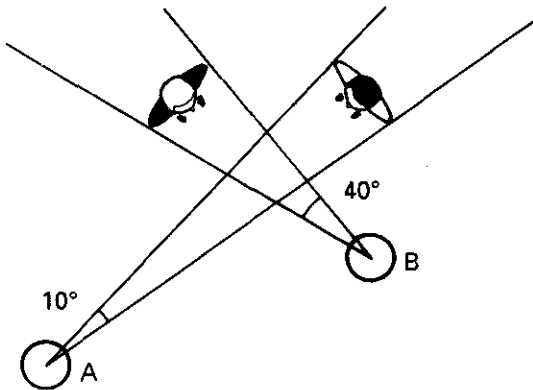
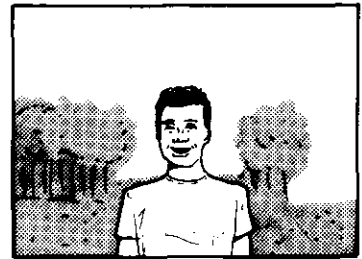


Diagrama 2



Plano desde A



Plano desde B

5. Al montar un diálogo dramático, no eliminar nunca las pausas de un intérprete a no ser que nos lo pidan expresamente.

RAZÓN.

Hay varias cosas que pueden matar una interpretación, y ésta es una de ellas. El intérprete habrá ensayado el guión para lograr cierto impacto emocional durante la escena. Los actores afirman con mucha razón que el espacio entre palabras es tan importante como las propias palabras. Eliminar estos espacios (o pausas) en un monólogo o en un diálogo puede cambiar totalmente, en el peor de los casos, el significado de la escena.

SOLUCIONES.

Aceptar las pausas como guía y utilizarlas como motivación. Aceptar las pausas como un importante elemento integrado en el diálogo y no sólo como un momento en el que nadie está hablando.

EXCEPCIONES.

Todas las excepciones tienen que ver con la falta de tiempo.

En las noticias, documentales, y programas de actualidad, donde es necesario incluir la máxima cantidad de información verbal y visual en el mínimo espacio de tiempo, el montador se verá obligado a eliminar las pausas innecesarias.

6. Un plano de reacción parece más natural durante una frase que al final de la misma.

RAZÓN.

La razón es la diferencia entre dos situaciones distintas. En la primera, una persona puede estar hablando mientras una segunda persona le escucha (y le mira) mientras habla. En la segunda situación, una persona puede estar hablando, y entonces, al terminar de hablar, la segunda persona responde a lo que ha dicho la primera.

La primera situación es más interesante, sobre todo cuando el montador incluye planos del que escucha reaccionando a medida que se dicen las palabras, porque muestra una comunicación entre la acción y la reacción. Es mucho más atractiva que la predecible segunda situación, en la que dos personas hablan por turnos.

SOLUCIÓN.

Mirar y escuchar con mucho cuidado el material para encontrar una motivación, por pequeña que sea, para colocar un inserto de la reacción del oyente. Si el inserto se produce justo antes de que el que habla termine de hacerlo, puede convertirse en el siguiente plano, en caso de que sea conveniente.

7. No dejarse llevar demasiado por el diálogo al buscar un punto de corte.

RAZONES.

Un diálogo ofrece dos posibilidades para cortar: la imagen y las palabras.

Durante un diálogo entre dos personas, tendrá lugar una acción y una reacción. Mientras una persona habla, la otra escuchará y probablemente mostrará alguna reacción facial. Estas reacciones son muy importantes (ver la práctica de trabajo anterior).

SOLUCIÓN.

En el peor de los casos, si no existe ninguna reacción facial evidente, el director habrá rodado “planos de reacción” del que escucha como planos de seguridad. Los “planos de reacción” son planos cortos del oyente simulando una reacción a lo que se está diciendo. Estos planos pueden ser movimientos de la cabeza, las cejas, etc. Al introducirlos en el diálogo con una motivación, pueden parecer bastante naturales.

Los planos de reacción también son útiles para eliminar partes de información verbal. Por ejemplo, para reducir la duración de una entrevista.

La duración de estos planos debe ser de unos cinco segundos, pero puede ser menor, dependiendo de las circunstancias.

EXCEPCIÓN.

Evidentemente, la excepción será un plano de monólogo.

8. En un diálogo entre tres personas, no cortar nunca de un plano de dos a otro plano de dos.

RAZONES.

Si nos ofrecen planos de un grupo de tres personas conteniendo “planos de dos”, un plano tomado desde la posición de cámara B mostrará a la persona del centro (persona 1) en la parte derecha de la pantalla. Si el montador corta a otro plano de dos desde la posición A, este plano mostrará a la persona del centro (persona 1) en la parte izquierda de la pantalla, con la persona 3 a la derecha, produciéndose un salto por corte.

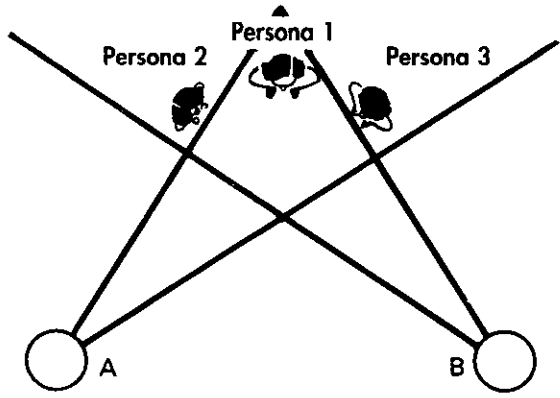
SOLUCIONES.

Si hay planos disponibles, cortar a un plano individual. Por ejemplo, cortar un plano de dos de las personas 1 y 2 a un PPA de la persona 3. O, a la inversa, un PPA de la persona 2 a un plano de dos de las personas 1 y 3.

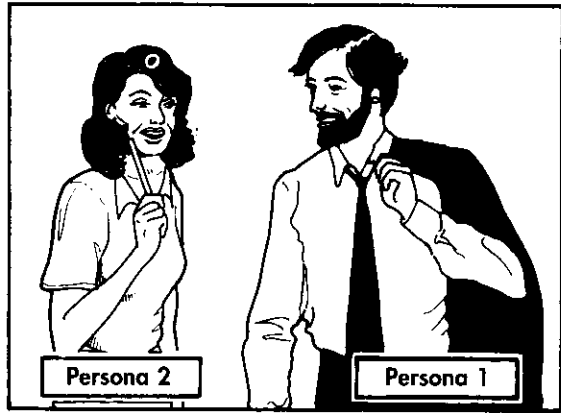
También puede utilizarse un plano general entre ambos planos.

EXCEPCIONES.

En esta práctica no hay excepciones.



Plano de dos desde la posición B (persona 1 en la parte derecha).



Plano de dos desde la posición A (persona 1 en la parte izquierda).
 Montar juntos estos dos planos ocasionaría un salto por corte.

9. En los planos cortos de personajes solos, cuanto más completa se muestre la cara, mejor.

RAZÓN.

Es mejor mostrar la cara del sujeto plenamente, cuando tiene que verse una emoción o algún tipo de reacción.

Ejemplo 1.

Un hombre sentado frente a un escritorio. Suena el teléfono, el hombre descuelga y se pone a hablar. Las dos imágenes están tomadas desde el ángulo de cámara A y el ángulo de cámara B.

Montar juntos estos dos planos no producirá un salto por corte, pero la cara del sujeto estará casi totalmente cubierta por el teléfono. Además, no parecerá que diga lo que esté diciendo, y todavía peor, cualquier reacción o emoción del sujeto quedará casi escondida del todo.

Por lo tanto, este montaje priva de información al espectador. Aunque técnicamente pueda ser bueno, rompe el flujo de la historia.

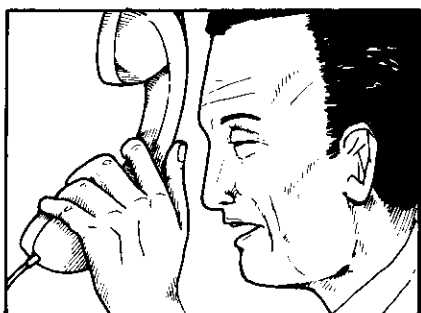
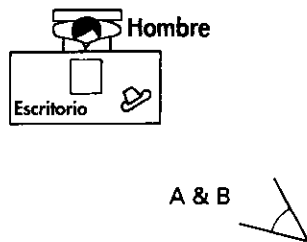
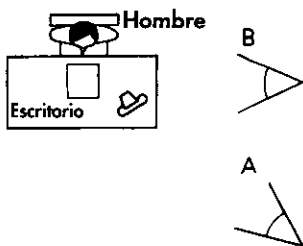
Ejemplo 2.

En este ejemplo, ambos planos están tomados desde la misma posición.

Al elegir el plano corto de una cara más completa (un perfil tres cuartos), las emociones del sujeto pueden reconocerse con más claridad.

Al montar estos dos planos juntos corremos el riesgo de que se produzca un salto por corte, porque el ángulo de cámara del primer plano es el mismo que el del plano general.

Por lo tanto, al montar los dos planos juntos, la historia está mejor explicada visualmente, aunque técnicamente sea menos aceptable a causa de un posible salto por corte.



Ejemplo 1

Ejemplo 2

Solución (Ejemplo 3).

Aquí, en cambio, no hay ninguna posibilidad de salto por corte.

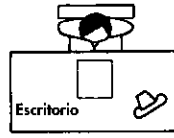
Los dos planos empalmarán bien por tres buenas razones.

En primer lugar, el ángulo de cámara es suficientemente diferente el del plano general, por lo que se producirá el salto.

Segundo, la cara del sujeto está completa, de manera que se perciben todas las reacciones sonoras y faciales.

En tercer lugar, empalmar el movimiento del brazo en el plano general (desde A) con el movimiento de la mano y el antebrazo en el plano corto (desde B) es mucho más fácil que en los otros dos ejemplos anteriores.

Por lo tanto, esta combinación explica mejor la historia y es técnicamente correcta.



A



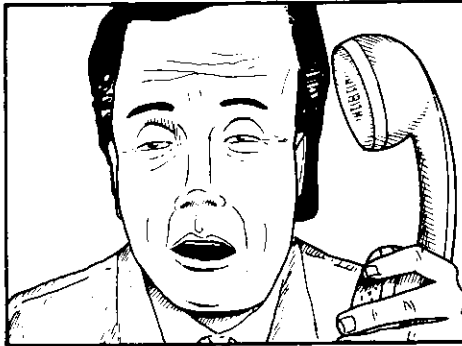
B

Ejemplo 3

Plano A



Plano B



10. Con un solo personaje, intentar evitar el corte al mismo ángulo de cámara.

RAZÓN.

Existen muchas posibilidades de que ocurra un salto por corte por no haber cambiado el ángulo de cámara (ver "Los seis elementos del corte").

En el diagrama 1, por ejemplo, cortar del plano general (PG) desde la posición de cámara A al primer plano amplio (PPA) desde la posición B presentaría problemas. Al cortar de un PPA a un PG, en cambio, el problema no es tan grave.

SOLUCIÓN.

Sería mejor cortar a un plano del PPA desde un ángulo de cámara diferente.

En el diagrama 2, la posición de cámara B se ha movido a la derecha. De haber un plano desde esta posición, el corte sería más interesante, y el riesgo de salto por corte se reduciría.

En caso de que no exista tal plano, deberá utilizarse un inserto.

Esta práctica es más o menos aceptable, dependiendo de si cortamos a un PG o desde un PG.

EXCEPCIÓN.

La excepción a esta práctica se produce al montar dos planos que sean *muy* diferentes.

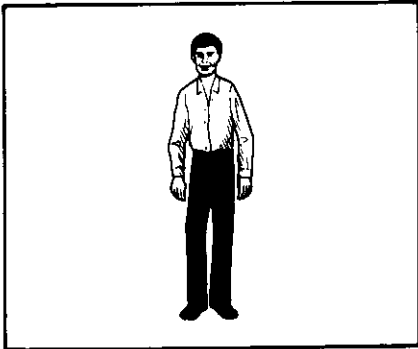
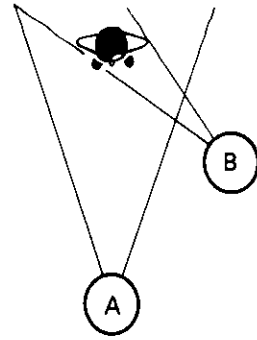
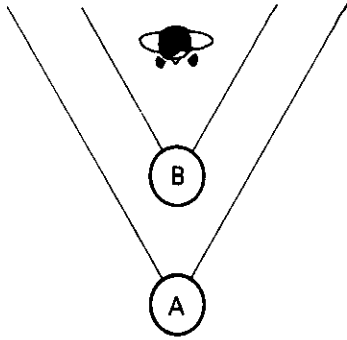


Diagrama 1 PG desde la posición de cámara A
PPA desde la posición de cámara B.

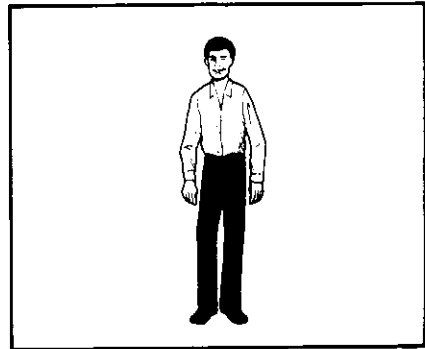


Diagrama 2 PG desde la posición de cámara A
PPA desde la posición de cámara B

11. Al montar una “levantada”, intentar mantener los ojos del sujeto en el cuadro durante el mayor tiempo posible.

RAZÓN.

La “levantada” es cualquier movimiento de un sujeto de una posición más baja a una más alta. Por ejemplo, el sujeto está sentado frente a un escritorio (primer plano) y a continuación se levanta (segundo plano).

El punto de montaje puede situarse en cualquier momento del movimiento global del actor.

Mantener los ojos del actor en la pantalla. Los ojos del sujeto son el punto de enfoque natural de la atención del espectador. Por lo tanto, los ojos deben estar en el cuadro durante el mayor tiempo posible. Esto se aplica especialmente a los planos cortos.

SOLUCIÓN.

Un hombre está sentado ante un escritorio. El punto de montaje en el Plano 1 llegará cuando sus ojos se acerquen a la parte superior de la pantalla. El Fotograma 1c corta al Fotograma 2c en el Plano 2. Puede parecer que la distancia es corta, pero en realidad el sujeto se inclina hacia delante antes de levantarse. Es natural que suceda esto.

Si la cabeza del sujeto está fuera de la pantalla al hacer el corte (Fotograma 1d) parecerá que el montaje se ha hecho “tarde”. Si el montador corta antes del movimiento, bien en el Fotograma 1a, bien en el 1b, para que se vea todo el movimiento en el plano americano (Fotograma 2a o 2b) el montaje entra claramente “anticipado”.

En esta solución, los cortes “por anticipación” y “a posteriori” no suelen ser tan molestos como los saltos por corte.

EXCEPCIÓN.

Una excepción a esta práctica se produce cuando el plano inicial es más corto que un PPA. Es casi imposible cortar de un PP o un GPP en una “levantada”. El corte por anticipación se vuelve casi inevitable.

Plano 1



1a

Estos dos planos empalman bien, pero no hay movimiento, no hay "levantada".



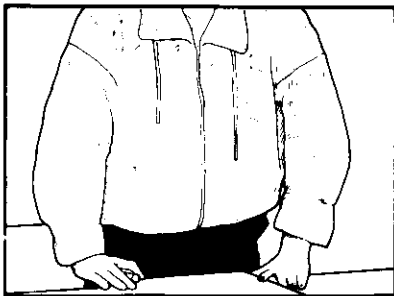
1b

Esto sería un "plano por anticipación", porque no se produce un movimiento de elevación significativo.



1c

Este corte sería mejor. Fijáos que los ojos todavía se hallan en el cuadro, en el plano inicial.



1d

Ahora la cabeza ha desaparecido del cuadro. Esto sería un "corte a posteriori".

Plano 2



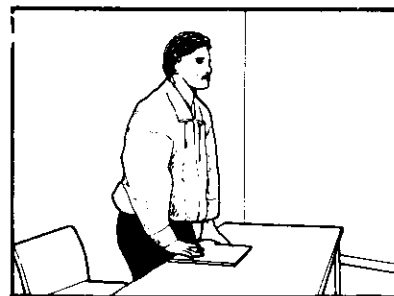
2a



2b



2c



2d

12. Al montar un primer plano de una acción, seleccionar la versión del primer plano en la que la acción sea más lenta.

RAZÓN.

Si la acción del primer plano (PP) se realiza a la misma velocidad que la del plano general (PG), la velocidad de la acción, al verla en primer plano, parece mayor.

Por ejemplo, el sujeto coge un libro en un PG (diagrama 1). El PP (diagrama 2) muestra también la mano cogiendo el libro. La acción en el plano general está a velocidad normal y el libro no sale nunca del cuadro. Pero en el plano corto, el libro desaparece rápidamente del cuadro. Por lo tanto, si la acción en primer plano se realiza a la misma velocidad, parece más rápida.

SOLUCIÓN.

Normalmente, el director rodará un primer plano adicional a una velocidad ligeramente más lenta. El resultado del montaje en la versión más lenta parecerá más natural.

EXCEPCIÓN.

Esta práctica no se aplica a los planos de maquinaria en movimiento.

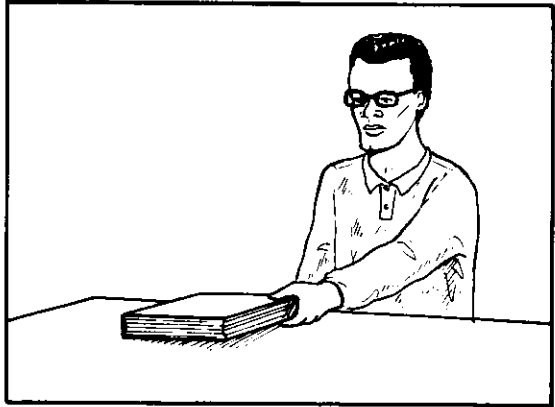


Diagrama 1.
PG, hombre cogiendo un libro.

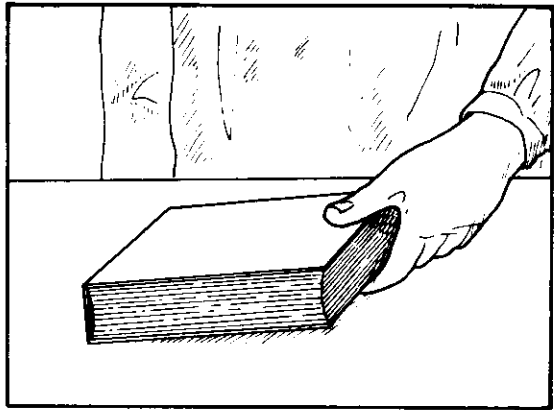


Diagrama 2.
PP, libro y mano.

13. Preferir un plano de acercamiento a un zoom.

RAZÓN.

Un *zoom* tiene un efecto muy poco natural. No existe cambio de perspectiva, por lo que el horizonte (o larga distancia) y la media distancia se acerca al espectador a la misma velocidad que los objetos de delante. Como nuestros ojos no tienen esta capacidad, el movimiento del objetivo parecerá poco natural y puede romper el flujo visual de la historia.

Si tenemos que montar una escena dramática y nos ofrecen utilizar un *zoom*, lo mejor es evitarlo.

En cambio, un plano de acercamiento es un movimiento natural, tiene perspectiva y se acerca más a la visión normal.

Estas dos secuencias de planos muestran la diferencia entre el *zoom* y el plano de acercamiento.

En documentales y programas educativos, por ejemplo, puede utilizarse un plano que contenga un *zoom* siempre que contenga otro movimiento de cámara al mismo tiempo, que ayude a camuflar el *zoom*.

Ejemplos.

- Un picado y contrapicado con *zoom*.
- Una panorámica con *zoom*.
- Un movimiento lateral con *zoom*.
- Una elevación con *zoom*, etc.

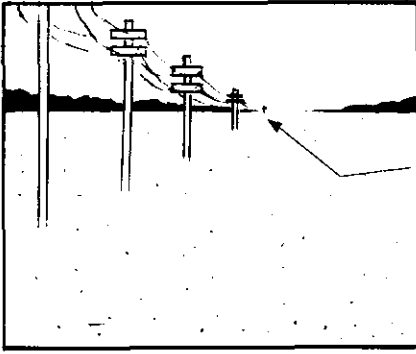
EXCEPCIONES.

El único ejemplo diferente de utilización del *zoom* es cuando "se arrastra", es decir, cuando va tan lento que en realidad uno no se da cuenta de que se trata de un *zoom*.

Otra excepción es el *zoom* en las noticias de televisión. Por supuesto, la motivación para hacer el *zoom* es ofrecer un detalle del contenido.

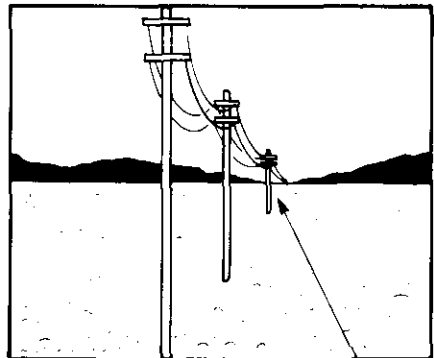
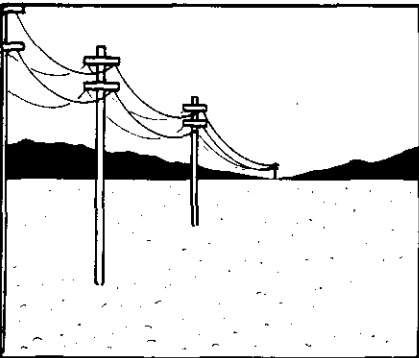
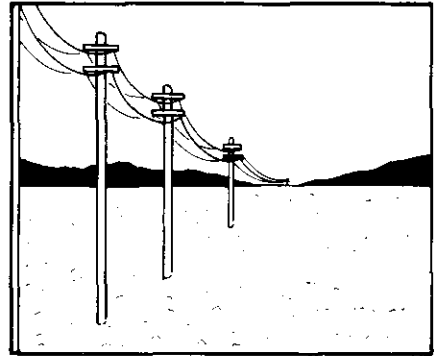
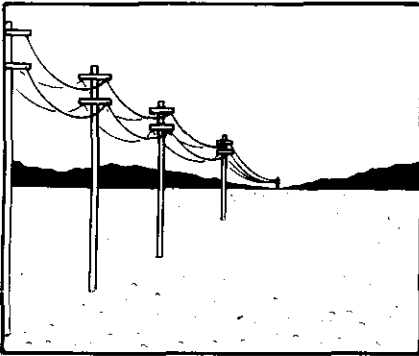
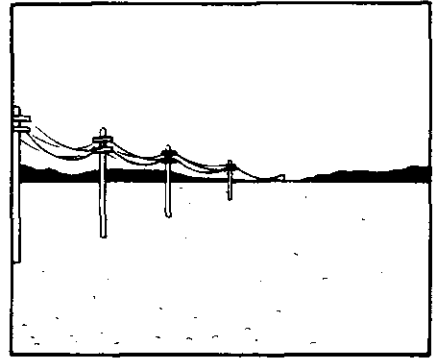
También sería aceptable un *zoom* en un plano en el que no haya un fondo discernible, por ejemplo una pared blanca o el cielo.

Zoom



Este ángulo sigue siendo el mismo

Plano de acercamiento



Este ángulo cambia

Los postes de la misma altura son equidistantes el uno del otro. Por lo tanto, con un zoom, los postes se agrandan juntos.

Con el plano de acercamiento, los postes se agrandan con una relación diferente entre sí.

14. No utilizar nunca un plano de retroceso a no ser que haya un motivo.

RAZÓN.

Un plano de retroceso representa el final de una secuencia o una escena, y normalmente precede bien a un encadenado o bien a un corte a otra escena, o incluso a un fundido a negro.

SOLUCIÓN.

La motivación suele estar incluida en el plano. En caso de que la motivación no sea evidente, o cuando no exista una motivación en el plano anterior, el plano de retroceso debe tratarse con sumo cuidado.

EXCEPCIONES.

Las pocas excepciones a esta regla se producen cuando un plano de retroceso debe cortar a un "plano reserva", o cuando es el penúltimo plano de la producción y se utiliza en parte como fondo para los créditos.

15. Al cortar en panorámica o en retroceso, utilizar una versión que incluya una persona u objeto que se mueva en la misma dirección que la panorámica.

RAZÓN.

La razón tiene que ver directamente con nuestra percepción de la escala humana y del movimiento y su relación con el fondo. Tomemos por ejemplo una panorámica de la puerta de un edificio (diagrama 1): la escala del edificio no es evidente, sobre todo si no se ve la parte superior de éste. Por lo tanto, al seleccionar un plano que incluye una persona en movimiento (diagrama 2), la escala es más fácil de comprender.

SOLUCIÓN.

Cualquier persona incluida en la panorámica debe guardar relación con ésta o con el retroceso lateral. Por consiguiente, el sujeto debe caminar en la misma dirección que la panorámica o retroceso. Si hay varias tomas, debe seleccionarse un plano en el que la cámara haya "conducido al sujeto" (diagrama 3), es decir, en el que haya más espacio en el cuadro delante del sujeto que detrás. Por supuesto, la panorámica debe empezar y terminar con un fotograma fijo.

EXCEPCIONES.

Las excepciones a esta práctica son los planos que contienen elementos que indican la escala. Otra excepción puede ser un plano que se utilice como fondo para créditos o títulos.

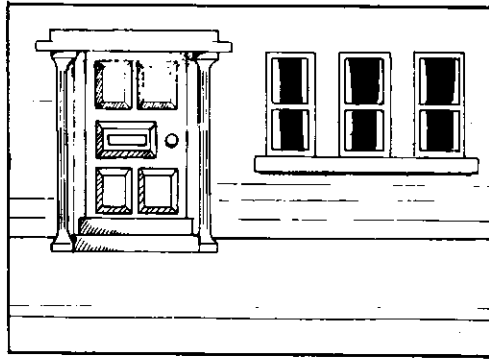


Diagrama 1.

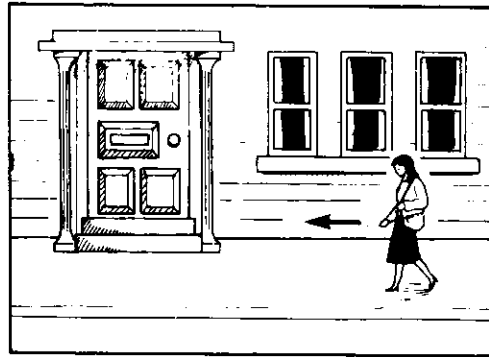


Diagrama 2.

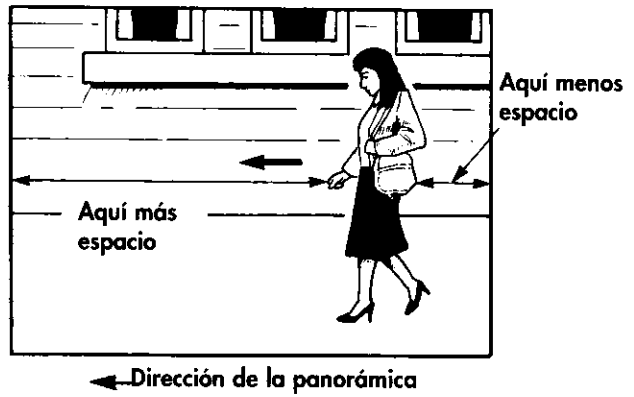


Diagrama 3.

16. Si los objetos o sujetos se mueven en panorámica, avance o retroceso, no cortar nunca a un plano estático de los mismos objetos o sujetos (o viceversa).

RAZÓN.

El espectador percibirá el corte a o desde una cámara como un salto.

SOLUCIÓN.

Tomemos, por ejemplo, un sujeto dentro en panorámica (diagrama 1) que se mueve en la misma dirección que ésta. Es posible cortar a un plano estático del sujeto, pero sólo cuando el sujeto haya desaparecido del cuadro (diagrama 2) durante un período de tiempo razonable anterior al corte. El propio plano sería estático antes del corte (diagrama 3).

NOTA.

Entre los montadores, existe mucha controversia respecto a lo que intenta conseguir un montador al realizar un corte desde o hacia una panorámica. En general, la respuesta aceptada es "no lo hagas" a no ser que la panorámica sea perfecta.

Esto se debe a dos razones.

En primer lugar está el consejo: "Terminar la acción en el plano antes de salir del mismo".

En segundo lugar, es muy probable que la panorámica perfecta sea un plano complejo. Como plano desarrollado, debe tener un principio (el fotograma estático inicial), una parte intermedia (la panorámica con otro movimiento, picado y contrapicado o *zoom*) y un final (el fotograma estático final).

Evidentemente, el lugar correcto para realizar el corte es el fotograma estático, en el que la cámara no se mueve, aunque el sujeto sí pueda hacerlo.

Por lo tanto, a no ser que la cámara se detenga, y/o el sujeto se detenga, y/o el sujeto no esté ya en el cuadro, es mejor no cortar al mismo sujeto, si dicho sujeto está estático.

EXCEPCIONES.

Esta práctica tiene más excepciones que razones.

Diagrama 1.
El hombre camina de derecha
a izquierda.

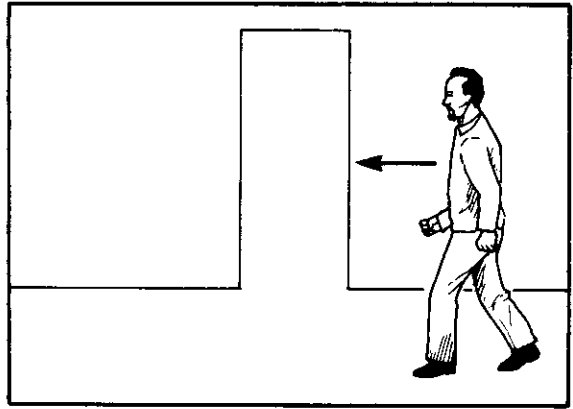


Diagrama 2.
Dejar que el hombre
desaparezca del cuadro antes...

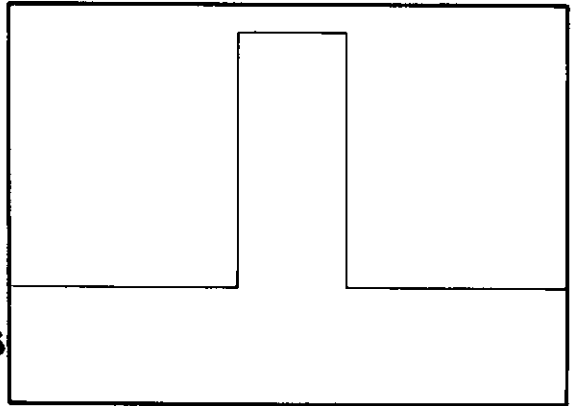
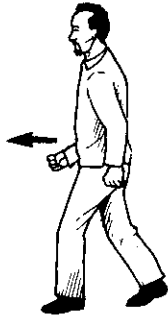
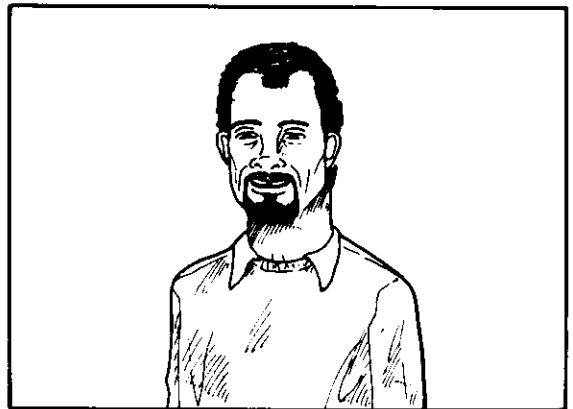


Diagrama 3.
...de cortar a un plano estático suyo.



17. Los objetos que se mueven en una dirección, como las personas, tienen un eje. No saltarlo, o se cambiará la dirección.

RAZONES.

Ver Prácticas Habituales: Respetar el "eje".

En el diagrama 1, un pistón móvil está sujeto a una rueda que gira en la dirección de las manecillas del reloj. Visto desde la posición de cámara A, el aspecto del plano puede ser el del diagrama 2.

Si se salta eje, tomándolo desde la posición B (diagrama 3), parece que la rueda gire en la dirección opuesta (diagrama 4).

SOLUCIÓN.

Seleccionar solamente planos que estén a un mismo lado del eje, o utilizar un inserto adecuado entre plano y plano, en caso de que sea necesario saltar el eje.

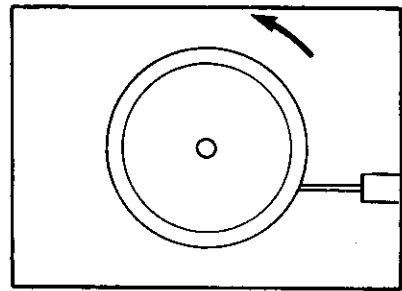
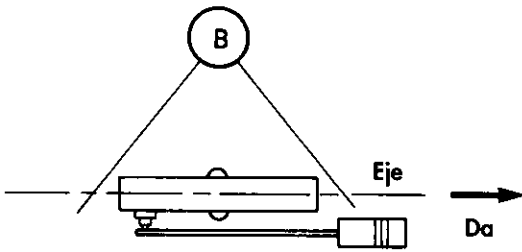
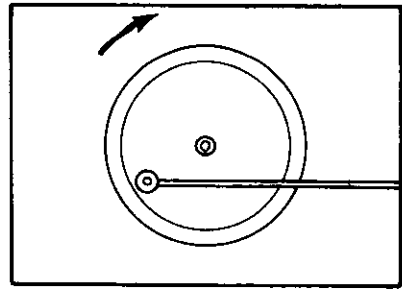
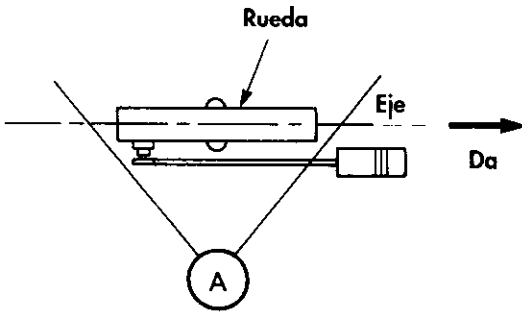
Un PP de parte de la maquinaria mantenido suficiente tiempo sería adecuado.

Evidentemente, si se utiliza un retroceso de un lado a otro, no se producirá el salto por corte, pero la dirección de la rueda seguirá siendo la opuesta.

También hay que tener en cuenta la aplicación de la práctica de trabajo anterior. Si la rueda está en movimiento, no cortar directamente a un plano estático de la misma rueda.

EXCEPCIONES.

En esta práctica no existen excepciones.



18. No intentar nunca cortar una acción de un plano de dos a otro plano de dos de las mismas personas.

RAZONES.

Un montaje de acción requiere una continuidad casi perfecta.

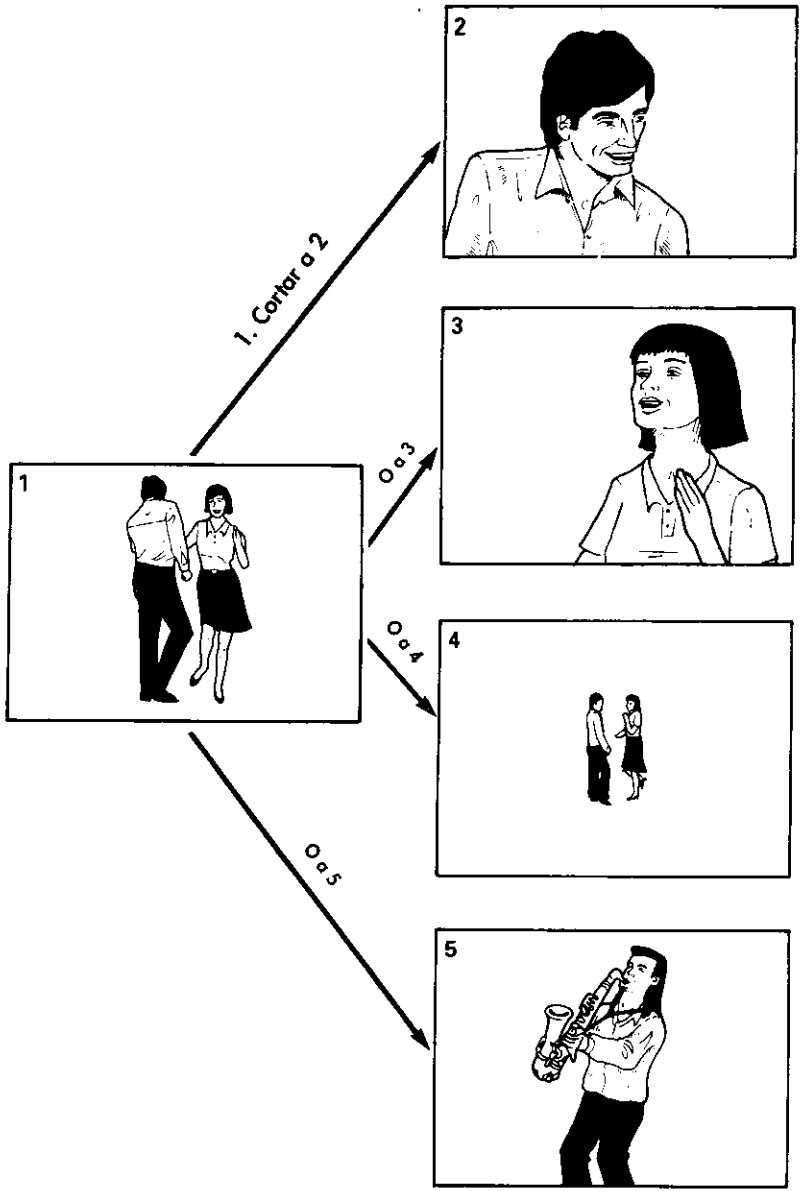
Es posible que un actor mantenga una continuidad perfecta en la acción. Que lo hagan dos es casi imposible. Para el montador, la tarea de hacer encajar la continuidad de dos personas en un montaje de acción también es casi imposible. Los actores piensan en la continuidad a un nivel general, pero el montador tiene que lidiar con la continuidad en fracciones de segundo.

SOLUCIONES.

Al salir de un plano de dos, cortar a un plano más corto de una persona, a algún tipo de plano de reacción, o quizás a un plano muy general. No intentar nunca cortar a un plano general si la acción, y por lo tanto la continuidad, es reconocible.

EXCEPCIONES.

Cuando el corte es a un PMG o a un GPG.



Pero no intentar este plano



19. Al montar una conversación telefónica, los primeros planos deben mirar en direcciones opuestas.

RAZÓN.

En la realidad de la pantalla, dos personas que hablan suelen mirarse la una a la otra, a no ser que exista una razón dramática para que no sea así.

SOLUCIÓN.

Se trata casi de un montaje direccional. Es cierto que las dos personas que hablan en el diagrama 1 deben mirar en direcciones opuestas si tiene que parecer que hablan entre sí. Además, lo ideal es que la persona que habla y la que escucha se encuentren a los extremos de la pantalla (diagrama 2).

EXCEPCIONES.

Puede haber buenas razones dramáticas para cambiar esta práctica de trabajo. Si una persona aparece con la espalda directamente contra la cámara, puede cambiarse la dirección de la otra persona.

20. Si un personaje desaparece por el lado izquierdo del cuadro, en un montaje por acción, el mismo personaje debe entrar en el siguiente plano por el lado derecho del cuadro.

RAZÓN.

Se trata de una práctica muy básica que se aplica a cualquier cosa que se mueve, objeto o persona. La dirección a lo largo de la pantalla es constante, porque eso es lo que espera el espectador.

EXCEPCIONES.

Las excepciones a esta práctica son:

- Cuando en la pantalla se ve realmente cambiar la dirección.
- Cuando en la pantalla se sugiere un cambio de dirección seguido de un inserto.
- Cuando el cambio de dirección está provocado por el inserto (por ejemplo, en la escena de la casa encantada o de un asesinato, correr en una dirección, ver al fantasma, y a continuación correr en dirección opuesta).

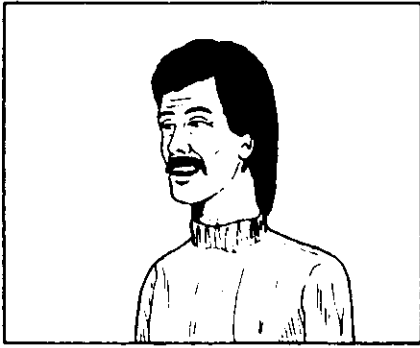
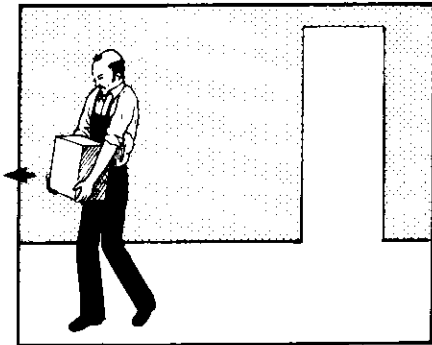


Diagrama 1. Esto es aceptable

Diagrama 2. Pero esto es mejor



Sale por la izquierda de la pantalla



Entra por la derecha de la pantalla

21. No cortar nunca de un “punto de interés” a otro “punto de interés”.

RAZÓN.

Aunque los sujetos estén en el lado correcto de la pantalla, el espectador tendrá otra referencia visual adicional, llamada a veces punto de interés.

Por ejemplo, un plano de dos de un hombre y una mujer (diagrama 1) encuadrado en el centro de la pantalla. Si cortamos al hombre (diagrama 2), el cuadro queda a la izquierda de la pantalla. Si, en cambio, cortamos a la mujer (diagrama 3), el punto de interés –el cuadro– ha saltado a la derecha de la pantalla. Aunque el montaje sea técnicamente correcto, el punto de interés salta, y esto es visualmente molesto.

SOLUCIÓN.

Cuando existe un punto de interés evidente, mantenerlo en la misma zona del cuadro, o bien seleccionar los planos que lo eliminan del todo, planos más cortos de uno de los dos sujetos (diagrama 4).

EXCEPCIONES.

Una excepción a esta práctica de trabajo se produce cuando el punto de interés es muy pequeño, cuando está al fondo, a lo lejos, o cuando está desenfocado. Otra excepción se produce cuando el punto de interés queda cubierto, parcial o totalmente, por la acción.

Diagrama 1



Diagrama 2



Diagrama 3

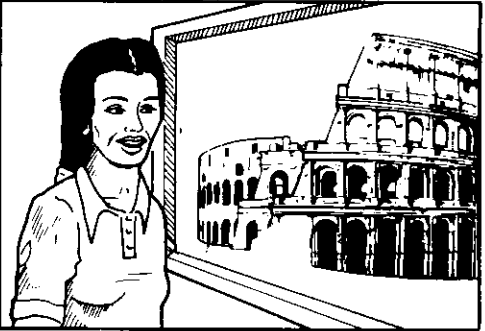


Diagrama 4



22. Después de una serie de planos cortos, introducir un plano general tan pronto como sea posible.

RAZÓN.

Es muy fácil que el espectador olvide el escenario exacto de una escena, sobre todo en una producción de acción rápida.

Después de una serie de PM, PPA y PP, sobre todo los que contienen fondos "desenfocados", es importante restablecer la localización de la escena.

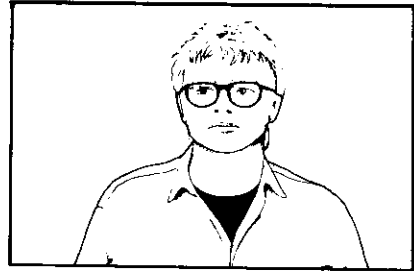
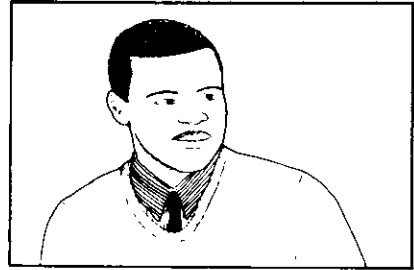
SOLUCIÓN.

No montar nunca una secuencia sólo con primeros planos a no ser que exista la necesidad de hacerlo.

Incluso un breve PG, que muestre la relación de los sujetos entre sí y respecto al entorno, ofrece una comprensión de la escena mucho mejor.

EXCEPCIÓN.

La excepción a esta práctica se produce cuando el espectador conoce perfectamente la localización de la escena, como por ejemplo en un culebrón interminable y muy popular.



Después de una serie de planos cortos, no olvidar introducir un plano general para resituar una escena.

23. En la primera aparición de un nuevo personaje o un nuevo sujeto, introducir un primer plano de éste.

RAZONES.

El espectador no conoce al nuevo personaje o sujeto, y es posible que sea la primera vez que aparece. El público necesita absorber un nuevo rostro y unas nuevas características.

Un plano general sólo mostrará al personaje o sujeto en relación con otros sujetos y con el entorno, y es necesario identificarlo con más proximidad.

SOLUCIÓN.

Introducir un plano más corto del personaje cuanto antes sea posible. Esto también se aplica si el personaje no es nuevo pero ya hace tiempo que no aparece. Es necesario ayudar al espectador a recordar hechos y personas.

EXCEPCIONES.

Las excepciones evidentes se producen cuando el personaje es un extra o tiene un pequeñísimo papel.

24. Al montar una nueva escena con nuevos fondos, mostrar un plano general en cuanto sea posible.

RAZONES.

El público necesita saber no sólo lo que está sucediendo en una escena nueva, sino dónde está sucediendo.

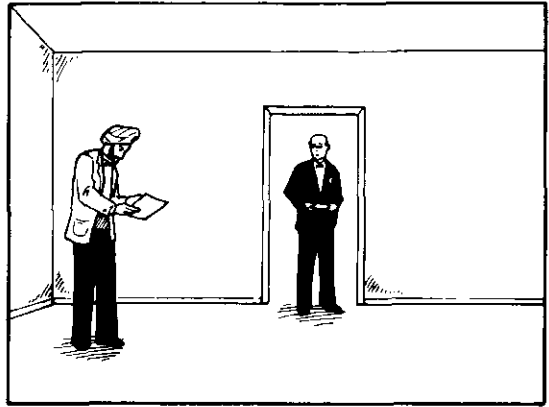
Se requiere alguna forma de situación para establecer en la mente del espectador la relación de los sujetos respecto al entorno que los rodea.

En resumen, se necesita algún tipo de plano amplio, por ejemplo un PG, un PMG o un GPG. Este plano servirá para varias cosas:

- para situar geográficamente la escena, y/o
- para establecer la relación del personaje/personajes con su entorno, y/o
- para establecer una impresión general de movimiento de los sujetos.

EXCEPCIÓN.

La excepción principal a esta práctica tiene lugar cuando el fondo no encaja por razones de estilo o época.



PMG, entra el mayordomo.



PPA, "¿Llamaba, el señor?"

Hay que dejar tiempo para que la vista
"lea" la imagen, para que el espectador
se dé cuenta de que

...es una casa

...en un llano

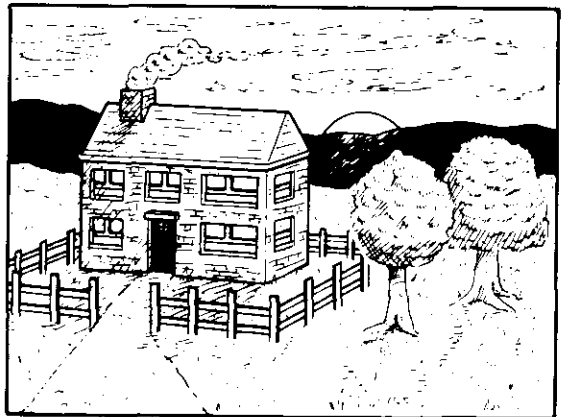
...cerca de las montañas

...con una valla

...sale humo de la chimenea

...hay árboles cerca

...el sol se está poniendo.



25. Evitar realizar un montaje por acción de un plano general de un personaje a un primer plano del mismo.

RAZONES.

Hay que evitar este salto por corte, a no ser que se busque sorprender o el personaje sea reconocible e identificable en el plano general.

Ejemplo.

En el diagrama 1 (plan), un hombre se acerca a un coche en un PMG. Se detiene junto a la puerta del coche y busca las llaves. En dos planos, parecería igual que (a) y (b).

Los dos planos empalman bien, pero es un salto demasiado brusco para la vista, y la reacción visual podría ser: “¿Quién es este otro hombre?”, o “¿Dónde se han metido el otro hombre y el coche?” Este montaje rompe el flujo visual, y por lo tanto es inaceptable.

Sería mejor utilizar tres planos tal como se muestra en el diagrama 2 (plano de posición de cámara). El PG para establecer la escena (i), el PMG desde un ángulo diferente (ii), y ahora que ya lo hemos identificado, volver al primer ángulo para un PP (iii).

El resultado de haber introducido el plano extra entre los otros dos es que la escena fluye con más suavidad. Ahora, el espectador sabe a dónde va el hombre y lo que está haciendo.

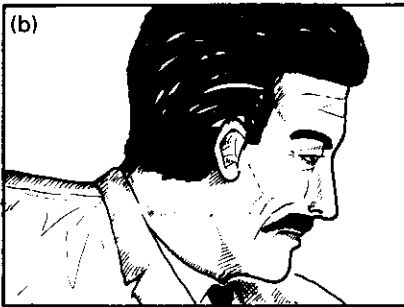
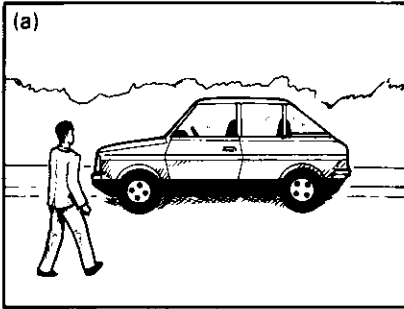
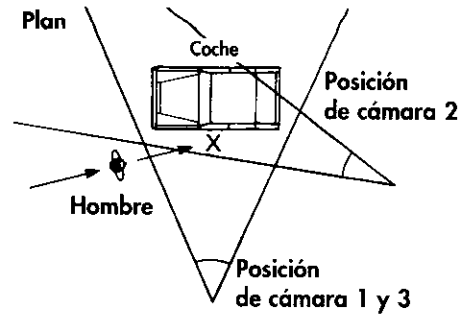
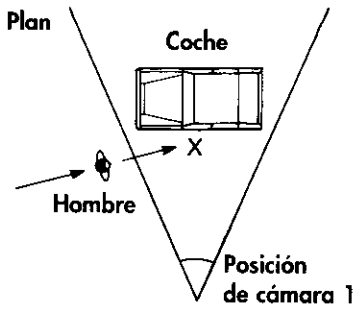


Diagrama 1

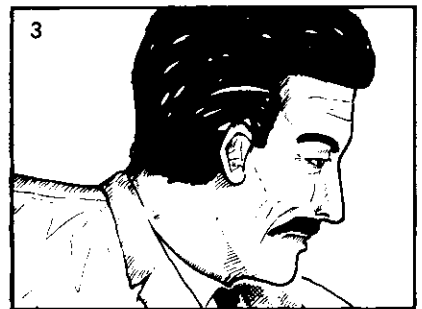
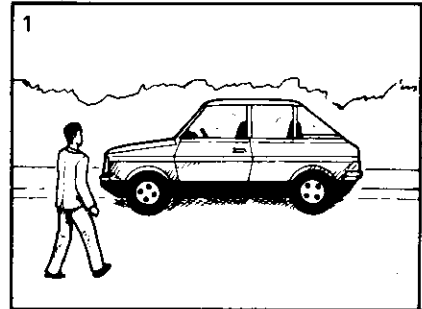


Diagrama 2

26. No cortar nunca a negro y a continuación cortar a una imagen.

RAZÓN.

Sea cual sea la intención del montador, un corte a negro, seguido de un corte a una imagen, hará que parezca que “falta” un plano.

SOLUCIONES.

Las posibles combinaciones para el final de una secuencia y el comienzo de otra son:

- cortar a la siguiente imagen*
- o encadenar a la siguiente imagen*
- o fundir a negro, fundir a imagen*
- o cortar a negro, fundir a imagen*
- o fundir a negro, cortar a imagen.*

EXCEPCIONES.

El corte a negro y el corte a imagen se utilizan para dividir dos programas enteros, o dos producciones, o dos temas; o para conseguir un efecto.

27. Al principio de un programa, el sonido se antepone a la imagen.

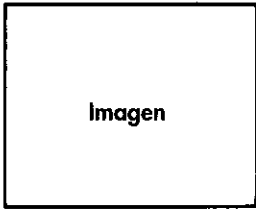
RAZÓN.

La razón de esta práctica no está clara. Sin embargo, existe. Algunos montadores afirman que una imagen sin sonido está muerta, pero que el sonido sin imagen no lo está.

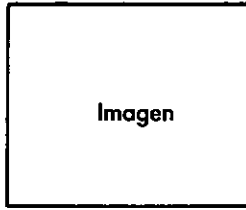
Es evidente que esta práctica depende de cuáles sean el sonido y las imágenes de inicio del programa. Teniendo en cuenta que no haya circunstancias excepcionales, el sonido se anticipará entre los 12 y los 24 fotogramas. El fundido de apertura deberá encajar con el fundido de apertura del plano inicial.

EXCEPCIONES.

Una excepción a esta práctica se produce en el control de transmisión, en el que a menudo se ve primero la imagen. También en los anuncios, donde la imagen aparece cuanto antes en la pantalla por razones comerciales.



corte



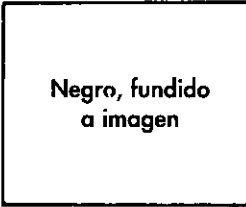
*en
ca
de
na
do*



corte



corte



corte

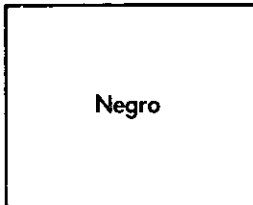


Acceptable

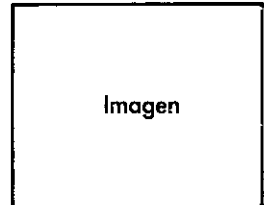
No aceptable



corte



corte



28. Para el final de un programa, utilizar el final de la música.

RAZONES.

La música, cualquiera que sea su naturaleza, suele dividirse en diferentes pasajes, estrofas o partes, y tiene una estructura determinada. El final o clímax forma parte de esta estructura. Este clímax debe coincidir con las últimas imágenes. (Ver Prácticas Habituales: El sonido y la imagen son compañeros, no rivales). Mostrar las imágenes finales con la introducción musical causaría confusión.

SOLUCIÓN.

La música debe cronometrarse “al revés” para encontrar un punto correcto de inicio en relación a la secuencia de imágenes. Si el *timing* es correcto, los últimos compases de la pieza musical coincidirán con los planos finales de la secuencia. Esto es especialmente cierto al final de un programa en el que el último compás de la música se desvanece junto al fundido a negro.

EXCEPCIÓN.

La excepción principal a esta práctica es el caso en que la música se funde gradualmente para dar paso a otro sonido, diálogo o música más potente que la primera.



El curso de técnicas cinematográficas pretende reunir los mejores manuales técnicos para el profesional, el estudiante y el aficionado al cine. Han sido escogidos por la calidad de su contenido, su absoluta actualidad y la claridad y accesibilidad de su estructura y diseño. Constituyen un medio ideal para el conocimiento y dominio de las técnicas al servicio de la creación cinematográfica.

El Manual de montaje (Montaje 1) es una guía básica y exhaustiva que clarifica todos los conceptos y terminología indispensables para la realización del montaje cinematográfico, así como para la dirección de películas tanto en cine como en televisión. Va dirigido a quienes buscan una primera aproximación a conceptos básicos para ponerse manos a la obra y a aquéllos que quieran clarificar los preceptos que conforman la gramática de la escritura cinematográfica. Se trata de un texto eminentemente práctico que ha sido puesto a prueba en cursos impartidos en multitud de países. Contiene un apoyo visual sencillo y esclarecedor que disipará buena parte de las dudas que se puedan presentar tanto en el montaje como en la planificación de películas. En esta misma colección también te recomendamos Plano a plano: De la idea a la pantalla y Rodando: La planificación de secuencias.

ISBN 84-86702-54-2



9 788486 702540

PLOT
ediciones