

## TEMA 2. Teoría del montaje

### Lenguaje audiovisual

Históricamente existen varias formas de concebir los planos. Los hermanos Lumiere, lo llamaban vistas. Consistía en escoger un motivo, un emplazamiento de la cámara y un momento.

Estas vistas pueden llamarse panorama, si subes la cámara en un barco o tren y de esta manera la grabas en movimiento.

La segunda manera de concebir el plano, fue el cuadro y nació con Melies. En francés “tableau”, y se aplicaba en el teatro Châtelet y del museo Grévin. En el primero, las obras se dividen en actos y cuadros. Y en el museo había figuras de cera inmóviles en unas escenas que sintetizaban el museo indicado.

Por lo general en la primera década del s.XX hablamos de sucesión de tableaux vivants. Según va evolucionando el cine pasamos de llamar cuadro a llamar planos. También viene de cada una de las superficies planas a la mirada que representan las profundidades en un teatro.

### Escala de planos

- Gran plano general (GPG) ó vista general ó gran angular ó plano amplio; predominan paisajes y medio ambiente, no establece relación entre el espectador y los personajes. Se utiliza frecuentemente como plano en situación al comienzo de una película. Se ha utilizado mucho en los western.

- Plano muy general; plano mas amplio en el que aparece un sujeto aún reconocible. Se utiliza para movimientos rápidos del sujeto y también es un plano de situación.

- Plano general (PG), se utiliza para comenzar escenas. Utilizado también después de muchos planos cortos para volver a centrar al espectador. En él reconocemos al sujeto encuadrándolo y le situamos en una escena.

- Plano conjunto (PC), este puede ser de 2, 3 o más personas. Ceñimos el encuadre a las figuras de los personajes. Este puede ser un plano medio o plano general, utilizando este último si va a haber movimiento o más de 4 personas y si hubiera mas personas, utilizaríamos un gran plano general.

- Plano americano, que corta por encima de las rodillas a la altura de los revólveres. Generalmente se usa para presentadores.

- Plano medio (PM), podemos hablar de PM largo (cortando por la cintura) o de PM corto (si cortamos por el pecho, también llamado Primer Plano Ancho). Se suele utilizar en conversaciones, por su facilidad para ver los gestos y muecas.

- Primer plano ancho (PPA), corta por el pecho. Se puede encuadrar mirando directamente a cámara, donde el personaje estaría centrado; en cambio si esta ligeramente de lado deberemos centrar el ojo mas alejado a cámara.

- Primer plano ó plano corto (PP); suele ser el plano de toda la cara incluido el contorno de los hombros. No puede haber mucho movimiento del sujeto, y en caso de que lo hubiera debemos cortar antes de que se altere la composición del cuadro. También se puede hacer PP de objetos inanimados.

- Gran primer plano (GPP); cubre la cara entera cortando la barbilla y parte de arriba de la cabeza.

- Primerísimo primer plano ó plano detalle (PPP); en caso de las personas se fracciona el rostro centrándose en un rasgo en concreto.

- Plano con escorzo (PE); se trata de un plano de 2, en el que uno esta de espalda. Entonces se enfoca a la persona favorecida y de la otra se muestra alguna parte de su cuerpo. Cuando son 2 personas de diferente altura podemos hablar de ángulo alto o bajo.

Esto depende de la persona favorecida, es decir la que mire a cámara, si es la alta estaremos hablando de un ángulo alto, en cambio si es el bajo el favorecido, se utilizara un ángulo bajo.

Todos estos planos tienen una serie de características comunes. En ninguno de ellos existe movimiento de objetivo, ni movimiento de cámara, ni movimiento de montura, aunque si sencillos movimientos de los sujetos.

### Según el punto de vista

- Objetiva (3ª persona), el espectador ve desde una ventana que nosotros le abrimos, viendo al protagonista.

- Subjetiva (1ª persona), vemos la acción como si fuéramos el personaje.

### Según angulación

- Picado, la cámara está situada por encima de la mirada. Y sugiere inferioridad del personaje.

- Contrapicado, la cámara se sitúa por debajo de la mirada, y sugiere la superioridad del personaje.

- Cenital, la cámara esta en cima del personaje.

- Nadir, la cámara esta por debajo del personaje.
- Normal, enfocar de frente.
- Aberrante, se trata de variar el ángulo del eje de la cámara.
- Contraplano, plano normal pero desde detrás del personaje.
- Plano secuencia, tiene movimiento de montura de cámara, movimiento de sujetos y debería empezar y finalizar con un plano fijo. De esta manera es un plano que no necesita montaje.

### Planos complejos

- Espacio compuesto, se obtienen por yuxtaposición y/o superposición de espacios distintos.
- Tiempo discontinuo, grabar 2 planos que después se van a unir.
- Operación plástica, transformación plástica que se hace a todo el plano.

### **2.1.2 Transiciones**

- Corte, transición mas simple y utilizada, es dinámica y asocia dos situaciones. Se utiliza cuando la acción es continua, cuando se requiere un cambio de impacto o de información o de escenario.

La nueva imagen tiene que tener información nueva, tener continuidad de sonido.

Existen dos tendencias de corte, la normal o cortar antes, después de la acción; o el corte retardado que sirve para crear suspense.

Existen varios tipos de cortes;

- Entre imágenes en movimiento
- Entre imágenes estáticas e imágenes en movimiento
- A negro (para iniciar o finalizar una acción)
- Fundido, transición gradual de la imagen a negro o a blanco y viceversa. Esta puede ser;
  - De entrada, en el que abrimos desde negro.
  - De salida, en el que cerramos a negro.
  - De salida / entrada
- Encadenado, cuando una imagen desaparece mientras aparece otra. También se puede llamar disolvencia, sobreimpresión o fundido por sobreimpresión.

- Cortinillas, son transiciones decorativas.
- Superposiciones, unir o mezclar en el mismo encuadre dos o más imágenes diferentes.

### **2.1.3 Recursos expresivos de tipo mecánico**

- Aceleración
- Ralentización
- Inversión, marcha atrás.
- Congelado, detener el tiempo.
- Desproporción, alteraciones mediante decorados.

### **2.1.4 Funciones expresivas de los movimientos de cámara**

Podemos hablar de funciones descriptivas, como acompañar a un personaje u objeto en su movimiento ó describir un espacio o acción.

También podemos hablar de funciones dramáticas, se trata de definir relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.

Estas funciones se pueden aplicar a diferentes movimientos;

- Panorámica, movimiento de la cámara sobre el eje vertical u horizontal sin que se mueva el soporte.

- Travelling, desplazamiento de punto de vista desde el que mostramos la escena mientras la filmamos. Tipos de Travelling hacia adelante (avant) o hacia atrás (retro). El primero se utiliza para un empleo objetivo o subjetivo. El segundo puede tener varios usos, para hacer una conclusión de una escena o distanciamiento del personaje. Existen diferentes tipos de travelling;

- \* Travelling lateral, suele ser descriptivo y se usa en acompañamiento de personajes.
- \* Travelling circular, generan agobio y estrés.
- \* Travelling vertical.
- \* Travelling óptico, cerrar o abrir el ángulo visual de la lente (Zoom).

- Grúa, combina el travelling y la panorámica.

- Steady cam, dispositivo estabilizador montado sobre un arnés con la que conseguimos una total libertad de movimientos pero estabilizados.

## 2.2 Elementos del montaje

Son elementos a tener en cuenta en el montaje, la motivación, información, composición y sonido, ángulo de la cámara y continuidad.

- Motivación, debe haber un motivo para hacer una transición ya sea visual o sonora.

- Información visual, cuando cambiamos de plano debe traer nueva información.

- Composición de la imagen, el montador no se ocupa de ello, tiene que buscar el plano con mejor composición para realizar el montaje.

- Sonido, sirve para crear atmósfera, emociones para preparar al espectador para un cambio de escena. Puede ser directo o post-sincronizado, en directo es barato pero muy caro de obtener sonido limpio en exteriores. En cuanto a la estética, es mejor en directo por la actuación del personaje.

Si la banda sonora pesa más que la imagen, se habla de efecto videoclip. Y en el caso contrario hablaríamos de efecto circo. En el cine los cortes en la imagen interrumpen la continuidad del efecto sonoro.

En las luchas de poder entre sonido e imagen la figura más importante es la voz en off.

- Ángulo de cámara, cambiar el ángulo con el cambio de plano.

- Continuidad, cada vez que se rueda con un nuevo ángulo de cámara el actor debe realizar los movimientos de manera exacta como se hizo en el plano anterior. Podemos hablar de varios tipos de continuidad;

- De contenido.
- De movimiento, si los actores se mueven en el siguiente plano deben moverse hacia el mismo lado.
- De posición, si un actor está a la derecha del plano también debe seguir ahí en el momento siguiente plano.
- De sonido, si la acción sucede en el mismo lugar o momento el sonido sigue de un plano a otro.

Si la banda sonora pesa más que la imagen se habla de efecto videoclip, y al contrario hablaríamos de efecto circo. En el cine los cortes en la imagen interrumpen la continuidad del efecto sonoro. En las luchas de poder entre voz e imagen la figura más importante es la voz en off.

- Ángulo de cámara, cambiar el ángulo con el cambio de plano.

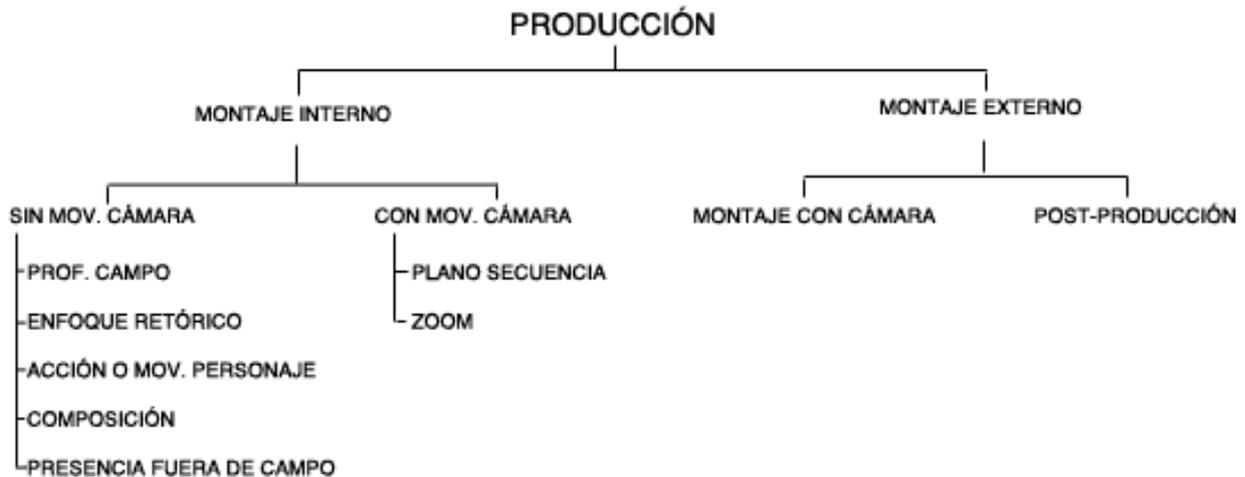
- Continuidad, cada vez que se rueda con un nuevo ángulo de cámara el actor debe realizar los movimientos de manera exacta como se hizo en el plano anterior. podemos hablar de varios tipos de continuidad;
  - De contenido
  - De movimiento, si los actores se mueven en el siguiente plano deben moverse hacia el mismo lado.
  - De posición, si un actor está a la derecha, debe seguir ahí en el siguiente plano.
  - De sonido, si la acción sucede en el mismo lugar o momento el sonido sigue de un plano a otro.

### **2.3 Tipos de montaje segun los elementos de montaje**

- Por acción, también llamado por movimiento o continuidad y es casi siempre un corte. Puede realizarse con un simple gesto o movimiento.
- Por posición en pantalla, también llamado montaje direccional o por composición. Es un corte, se basa en el movimiento o acción del plano inicial que obliga o dirige la visión del espectador a una nueva posición en la pantalla.
- Formal, es una transición entre un plano con forma, color, dimensión o sonido y otro plano con forma, color, dimensión o sonido parecidos.
- Conceptual, también llamado montaje dinámico o de ideas y es puramente sugestión mental. Pueden ser cambios de escenario, de tiempo, de personas, de historia o sin cambio.
- Combinado, combina 2 o más de estos tipos de montaje.

## 2.4 Clasificación del montaje

### 2.4.1 Según el modo de producción



- Montaje interno, es el que asocia imágenes en la propia toma evitando la edición posterior. Dentro de un montaje interno distinguimos entre: sin movimiento de cámara o conmovimiento de cámara.

En el primero se incluye;

- Profundidad de campo; son diferentes acciones que se desarrollan al mismo tiempo y con igual nitidez en la misma toma.

- Enfoque retórico, en el mismo plano se enfocan o desenfocan diferentes objetos o personajes, para reclamar la atención sobre ellas en el momento deseado.

- Acción o movimiento de personaje en el campo, se marca un orden de lectura según el movimiento del personaje.

- Composición, el orden de lectura marcado por la composición estática de los objetos en el encuadre.

- Presencia fuera de campo, reclamar la atención mediante sombras, imágenes en el espejo, sonidos en off.

En los segundos se incluye;

- Plano secuencia

- Zoom

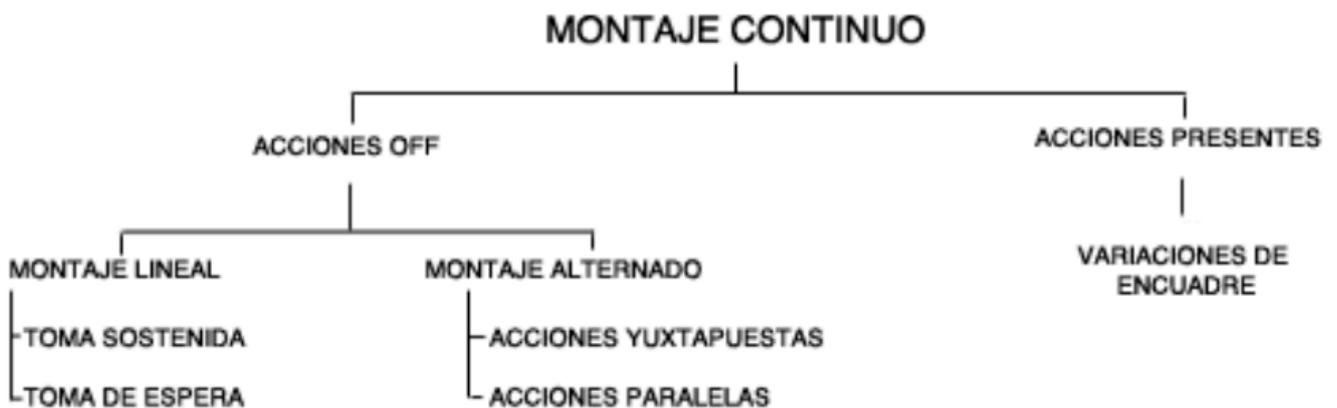
- Montaje externo, es el que entendemos normalmente por montaje y consiste en la unión de planos.

- Montaje con cámara, montaje de antaño en el que se grababan ya los planos que se querían y no había que editar.

- Post-producción

## 2.4.2 Según continuidad o discontinuidad temporal

### 2.4.2.1 Montaje continuo



- Montaje continuo, el tiempo fílmico es igual al real.

- Acciones en off, la acción principal continua en off mientras se ve otra cosa y vuelve a aparecer tras ese periodo en off.

- Montaje líneal

- Toma sostenida, el personaje sale de cuadro y la cámara sostiene el cuadro vacío. En la siguiente toma aparece el mismo personaje en el lugar donde se encuentra tras el off.

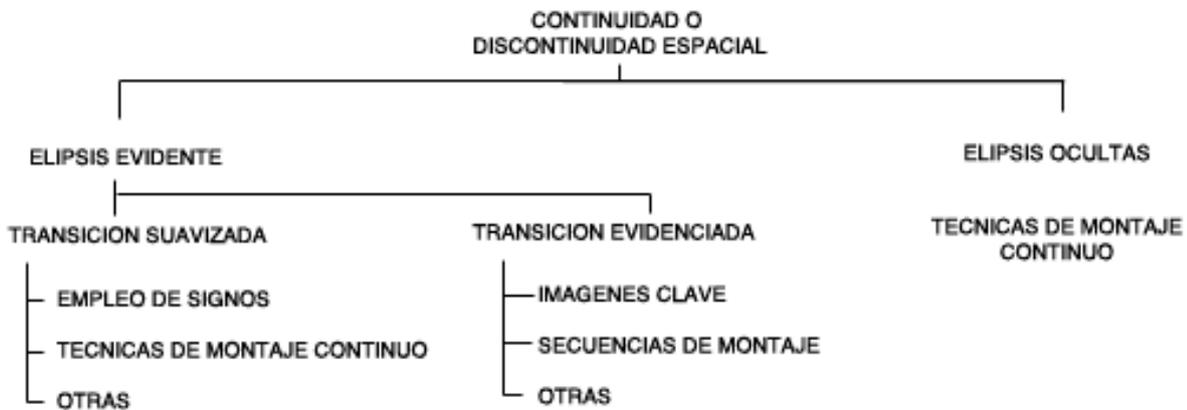
- Toma de espera, se pone la vista del lugar al que se dirige el personaje y se mantiene la toma hasta que aparezca.

- Montaje alternado

- De acciones yuxtapuestas, el periodo en off transcurre en el mismo escenario que la acción.

- De acciones paralelas, se presentan de forma alterna distintas secuencias que ocurren simultáneamente aunque en lugares diferentes.
- Acciones siempre presentes, la acción que se representa siempre está en pantalla y se ve como continua aunque tengamos diferentes planos o emplazamientos.

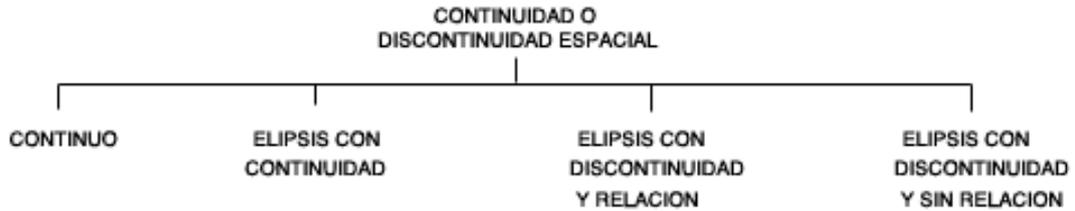
### 2.4.2.2 Discontinuidad temporal



- Discontinuidad temporal, aquel en el que se producen elipsis narrativas o saltos en el tiempo, bien hacia atrás (flashback) o hacia adelante (flashforward).

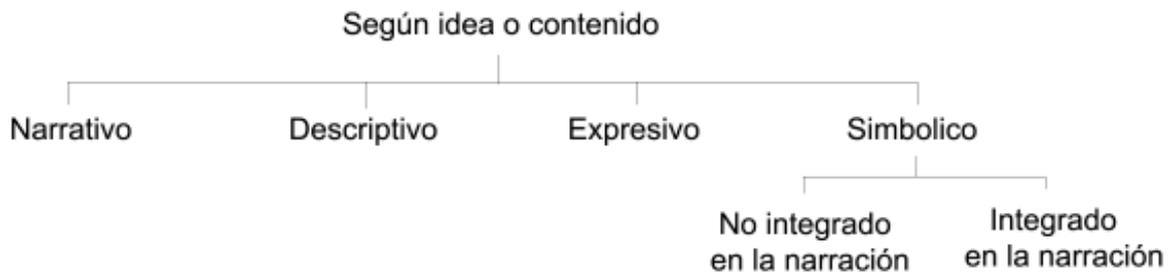
- Elipsis evidente
  - Transición suavizada
    - Empleo de signos
    - Técnicas de montaje continuo
    - Otros
  - Transición evidenciada, esta busca la incoherencia.
    - Imágenes clave
    - Secuencias de montaje
    - Otras
- Elipsis ocultas, pasa el tiempo pero el personaje no se da cuenta

### 2.4.3 Continuidad o discontinuidad espacial



- Continuo, todo en el mismo escenario o paso al escenario contiguo.
- Elipsis con continuidad, pasamos de un espacio a una parte de él.
- Elipsis con discontinuidad y relación, pasar a otro espacio diferente pero ubicable respecto al anterior.
- Elipsis con discontinuidad y sin relación, un nuevo espacio que no se relaciona con el anterior espacio.

### 2.4.4 Según idea o contenido



- Narrativo, presenta evolución temporal de los hechos siguiendo la progresión del relato.
- Descriptivo, se detiene a analizar detalles.
- Expresivo, resalta componentes expresivos de la acción mediante ritmo interno o externo.
- Simbólico, igual que el conceptual.

- No integrado en la narración, las imágenes invocadoras de simbolismo se incluyen con ese único objetivo.
- Integrado en la narración, el simbolismo se construye mediante montaje interno o externo con presencia justificada como elementos de la narración.

## **2.5 Tipos de montaje en video**

- Directo sobre cinta, también llamado modo continuo
- Segundas tomas básicas, se graba continuo pero los errores se vuelven a grabar y se sustituyen.
- Grabación discontinua por bloques, se graban secuencias o escenas y luego se editan y ordenan en el montaje.
- Magnetoscopios, asignados a una grabación específica, cada salida de señal de cámara se graba separadamente en un magnetoscopio.
- ISO ó cámara aislada, el montaje se hace directamente sobre la cinta y se graba a la vez con una cámara ISO, en caso de error en la realización se puede sustituir la imagen por la de la cámara ISO.
- Grabación con una sola cámara, como en cine.