



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31**

**“EL MONTAJE ALEATORIO COMO TÉCNICA EXPERIMENTAL EN
LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA CINE Y VIDEO”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D O E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

DIEGO ALONSO TREJO ÁVILA

ASESOR: MTRA. SANDRA SOLTERO LEAL



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Introducción	3
Capítulo 1 El Diseño y la Comunicación visual aplicado en la producción audiovisual	7
1.1 Antecedentes.	8
1.2 El Diseño y la Comunicación Visual.	9
1.3 La Producción Audiovisual.....	11
1.4 Elementos gráficos que se aplican en la producción audiovisual.	16
1.5 Etapas de la Producción Audiovisual.....	24
1.5.1 Preproducción.	24
1.5.2 Producción.	28
1.5.3 Postproducción.	31
1.6 Filmografía y terminologías.	32
1.6.1 Filmografía.	33
1.6.1.1 Sistema Americano de nomenclaturas de planos.	36
1.6.1.2 Equipo.	38
1.6.2 Terminologías.	39
1.6.2.1 Edición y montaje.	40
1.6.2.2 Tecnología.	42
Capítulo 2 El montaje	43
2.1 Antecedentes.	43
2.1.1 El ideograma y el pictograma como principio de montaje	44
2.1.2 El montaje en el teatro.	46
2.1.3 El montaje en otras artes.	47
2.1.4 Las nuevas vanguardias.	47
2.2 Conceptos y teoría de montaje audiovisual cinematográfico.	48
2.2.1 Definiciones de montaje.	48
2.3 Autores, directores, escuelas y conceptos.	50
2.3.1 Modelo de Representación Primitiva (MRP).	51
2.3.1.1 El plano único de Lumière.	52
2.3.1.2 El montaje rudimentario de George Méliès.	52
2.3.1.3 La escuela expresionista alemana.	53
2.3.1.4 La escuela de Brighton.	54
2.3.1.5 El montaje narrativo de Edwin S. Porter.	55
2.3.2 Modelo de Representación Institucional (MRI).	56
2.3.2.1 Del desglose al montaje.	56
2.3.2.2 Escuelas y tendencias en el montaje.	58
2.3.2.2.1 Tendencia orgánica de la escuela norteamericana.	58
2.3.2.2.1.1 El montaje de David Griffith.	58
2.3.2.2.1.2 El montaje de Orson Welles	60
2.3.2.2.2 Tendencia dialéctica de la escuela soviética.	59
2.3.2.2.2.1 El montaje de Dziga Vertov	62
2.3.2.2.2.2 El montaje de Lev Kuleshov	62
2.3.2.2.2.3 El montaje de Vsevolod Pudovkin	64
2.3.2.2.2.4 El montaje de Sergei Eisenstein	65
2.3.2.2.3 Tendencia cuantitativa de la escuela francesa.	67
2.3.2.2.3.1 El montaje de Jean Epstein	67
2.3.2.2.3.2 El montaje de Germaine Dulac	68
2.3.2.2.3.3 El montaje de André Bazin	68
2.3.2.2.3.4 El montaje de Jean Mitry	69
2.3.2.2.3.5 El montaje de la Nouvelle Vague	69
2.3.2.2.3.6 El montaje de Jean Luc Godard	70
2.3.2.2.3.7 El montaje de Alain Resnais	71
2.3.2.2.3.8 El montaje de Chris Marker	72
2.3.3 El montaje moderno.	72
2.3.3.1 El montaje del Dogma 95	73

2.3.4 El montaje postmoderno.	74
2.3.4.1 El montaje muralista de Alejandro González Iñárritu	76
2.4 Clasificaciones de montaje.	77
2.4.1 Categorías de montaje según Eisenstein	78
2.4.2 Categorías de montaje según Pudovkin	79
2.4.3 Categorías de montaje según Reymond Spottiswoode	79
2.4.4 Categorías de montaje según Antonio del Amo	80
2.4.5 Categorías de montaje según Vincent Amiel	81
Capítulo 3 El montaje aleatorio	83
3.1 El diseño y la comunicación visual vistos desde una perspectiva de montaje.	83
3.2 La semiótica visual y el montaje aleatorio	85
3.3 Antecedentes teórico conceptuales del montaje aleatorio.	88
3.4 Influencia de Sergei Eisenstein y aplicación de sus teorías en el montaje aleatorio.	90
3.5 El efecto Kulechov y su aplicación en el montaje aleatorio.	92
3.6 El montaje aleatorio como técnica experimental para la producción audiovisual de cine y video.....	96
3.6.1 Carácter experimental.	96
3.6.2 Factor de aleatoriedad como variable experimental.	97
3.6.3 Propuesta formal.	98
3.6.3.1 Definición de montaje aleatorio.	99
3.6.4 Aplicación de la técnica experimental.	100
3.6.4.1 Consideraciones para su aplicación.	100
3.6.4.2 Consideraciones prácticas para su aplicación.	101
3.6.4.3 Estructuración del desglose.	102
3.6.5 Método de empleo.	103
3.6.5.1 Empleo de raccord de posición variable.	104
3.6.6 Experimentación.	105
Capítulo 4 Producción del micro metraje	106
4.1 Método sistemático para diseñadores.	106
4.1.1 Fase analítica.	108
4.1.2 Fase creativa.	109
4.1.3 Fase ejecutiva.	110
4.2 Preproducción.	110
4.2.1 Desarrollo del guion.	111
4.2.2 Guion.	113
4.2.3 Carpeta de producción.	118
4.2.4 Storyboard.	124
4.3 Producción.	138
4.4 Postproducción.	142
4.5 Aplicación del montaje aleatorio.	149
4.5.1 Versión 1.	150
4.5.2 Versión 2.	152
4.5.3 Versión 3.	153
4.5.4 Versión 4.	155
4.5.5 Versión 5.	156
4.5.6 Versión 6.	157
4.6 Audio.	158
4.7 Análisis semiótico visual	162
Evaluación de la propuesta	164
Conclusiones	173
Bibliografía	

Introducción

*“No sólo el resultado sino también el camino son parte de la verdad.
La investigación de la verdad debe ser verdadera ella misma;
la verdadera investigación es la verdad desplegada, cuyos
miembros dispersos se agrupan en el resultado”.*

Karl Marx (1983:143)

El Diseño y la Comunicación Visual tiene como objetivo general transmitir un mensaje valiéndose de los elementos básicos de comunicación: emisor – mensaje – receptor. Este mensaje es comunicado a través de un canal, el cual puede ser un objeto editorial como un cartel o un folleto, o bien un soporte audiovisual como el cine o el video.

La eficacia en que se logra transmitir el mensaje radica en la planeación y estructuración del mismo. En el Diseño y la Comunicación Visual es una práctica común enfocar la atención hacia el contenido y la forma del mensaje, y se le ve como un todo, pero pocas veces los diseñadores nos detenemos a analizar las partes que constituyen el todo y la forma en que se yuxtaponen todos los elementos de diseño para crear una unidad orgánica y un significado.

Es por ello que resulta importante estudiar cómo afecta a un mensaje la manera en que está estructurado, por lo que este trabajo de investigación está dedicado a entender la forma en que se interrelacionan los elementos estructurales que conforman al mensaje y el significado que estos producen.

Los soportes audiovisuales son un medio muy efectivo para transmitir un mensaje, ya que al ser un lenguaje multimedia se vale de distintos recursos como audio, imagen, textos y muchos otros canales de comunicación.

Dentro del estudio de los soportes audiovisuales existe un área especializada en entender cómo se interrelacionan los componentes del mensaje y de disponerlos de tal forma que juntos comuniquen de la mejor manera una idea, esta área se llama Montaje. Por ello se ha elegido abordar esta investigación a través del área de los audiovisuales y desde la perspectiva del montaje.

La hipótesis que se buscará comprobar es: Sí se altera aleatoriamente la estructura de un mensaje audiovisual a través de una técnica de montaje, se pueden construir distintos significados.

A partir del planteamiento de esta hipótesis se ha determinado como objetivo general de la investigación, elaborar y aplicar una técnica experimental de montaje mediante la cual se pueda comprobar que a través del reacomodo del orden de las tomas que componen un mensaje podemos conseguir nuevos significados.

De igual manera se buscará cumplir con los siguientes objetivos:

- Analizar los conceptos más relevantes del Diseño y la Comunicación Visual así como los de la Producción Audiovisual, para a partir de estos establecer un marco conceptual que ayude a desarrollar una técnica experimental de montaje.
- Poner en práctica la propuesta de montaje aleatorio a través de la experimentación mediante la producción de un material audiovisual en formato de micrometrage.
- Evaluar si la técnica del montaje aleatorio puede ser viable para generar un discurso narrativo en una producción audiovisual.

Es importante mencionar que la metodología utilizada en esta investigación corresponde al Método Experimental, el cual consiste a grandes rasgos, en obtener los resultados buscados sometiendo la hipótesis a una experimentación o prueba.

Lo que se quiere decir con esto es que la propuesta del Montaje Aleatorio al ser subyugada a un método experimental, deberá ser forzosamente llevada a la práctica, por lo que los resultados no dependen completamente de la investigación documental sino del ejercicio de prueba y contraprueba en su aplicación. Es importante aclarar que cuando una técnica está en una fase experimental, sus resultados no siempre son únicos y definitivos, sino que se presentarán diferentes versiones. Esto implica una gran ventaja para la investigación ya que se posibilita la comparación, análisis, reflexión y experimentación de los conceptos y los resultados obtenidos.

El presente trabajo de tesis está dividido en cuatro capítulos. En el primer capítulo se explica de manera general la profesión del Diseño y la Comunicación Visual desde sus antecedentes hasta la actualidad. También se explicará qué es la Producción Audiovisual,

sus antecedentes, como fue su evolución y su relación con el Diseño y la Comunicación Visual desde un punto de vista de composición de la imagen haciendo un análisis de cómo los cinefotógrafos se valen de recursos propios del diseño para componer sus imágenes.

Así mismo, se explicará cómo es el proceso de Producción Audiovisual en sus tres diferentes etapas: pre producción, producción y postproducción.

Por último se definirán terminologías propias de la filmografía que serán utilizadas en los siguientes capítulos.

En el segundo capítulo se analizará profundamente el montaje audiovisual comenzando en sus antecedentes históricos. También se estudiarán los conceptos y teorías más relevantes de montaje cinematográfico, los autores más importantes así como directores, escuelas y conceptos, todo esto a través del Modelo de Representación Primitiva y el Modelo de Representación Institucional, el cual fue propuesto por Noel Burch y es una de las clasificaciones mejor aceptadas y más utilizadas para el estudio del montaje. Por esto y por su sencillez será de gran utilidad para esta investigación.

Para finalizar la revisión documental de los métodos de métodos de montaje, se describirán algunas de las clasificaciones según diferentes autores.

El tercer capítulo es el correspondiente a la propuesta formal del Montaje Aleatorio y comienza analizando al Diseño y la Comunicación Visual desde una perspectiva de Montaje y se establecen vínculos entre ambas disciplinas.

Se realizará una revisión a los antecedentes teórico-conceptuales de la propuesta, y se explicará cómo influyó el pensamiento y obra de Sergei Eisenstein y Lev Kuleshov en el Montaje Aleatorio.

Se definirá la propuesta desde la perspectiva de distintas disciplinas, se describirá como se debe llevar a cabo la aplicación de la técnica así como sus consideraciones prácticas y conceptuales, como la estructuración del desglose y el empleo de raccord de posición variable.

El cuarto capítulo corresponde a la aplicación de la propuesta del Montaje Aleatorio mediante la producción de un video en formato de micrometrage (con duración menor a un

minuto). Se explicará detenidamente como fue utilizado el Método Sistemático para Diseñadores para resolver el problema de diseño en la pre producción y el guion.

Se describirá detenidamente como se llevó a cabo la producción del micro metraje a lo largo de sus tres fases y por último se describirá como se realizó la aplicación del Montaje Aleatorio en las distintas versiones obtenidas.

Por último se realizará la evaluación de la propuesta. Esto se llevará a cabo mediante la experimentación con un grupo de personas, a las cuales se les mostrarán las distintas versiones de montaje obtenidas, con la finalidad de medir el significado que interpretaron de cada una y determinar a través de esto, si se logró construir diferentes mensajes.

Es importante recordarle al lector que los resultados de esta investigación son expuestos a través de la producción de un micrometraje, por lo que es necesario consultar el DVD adjunto para un completo entendimiento.

Capítulo 1 El Diseño y la Comunicación visual aplicado en la producción audiovisual

Para comenzar este trabajo de investigación es importante entender los fundamentos teóricos y conceptuales que constituyen una producción audiovisual, así como su relación tan estrecha con la profesión del Diseño y la Comunicación Visual.

En este primer capítulo nos enfocaremos a entender los orígenes de la producción audiovisual, así como en describir todos los componentes que intervienen en la elaboración de un proyecto audiovisual, desde los elementos gráficos hasta los audiovisuales.

Para poder entender la disciplina del Diseño y la Comunicación Visual es importante conocer el contexto en el que se desarrolla para saber en qué consiste.

Actualmente se vive en una sociedad globalizada, en la cual el acceso a la información es mucho más sencillo que en el pasado. La tecnología ha dejado de ser solo una herramienta para convertirse en algo cotidiano e imprescindible pero también inevitable, resulta casi imposible realizar nuestras actividades cotidianas sin valernos de algún recurso tecnológico.

Este hecho ha provocado que muchas de nuestras conductas y actividades se vayan acoplando a la realidad en que vivimos, y las carreras y disciplinas profesionales no han sido la excepción.

Por ejemplo, basta con reflexionar en lo que hacemos en un día cualquiera. Nos despertamos por la mañana con la ayuda de nuestro celular o reloj despertador, revisamos enseguida si tenemos algún mensaje o llamada perdida, o alguna notificación de email o redes sociales. Encendemos el televisor, escuchamos el pronóstico del clima (el cual influirá en cómo nos vestiremos), bebemos un café cualquiera de marca transnacional y nos dirigimos a la escuela o trabajo. Y así transcurrimos nuestro día saturados de marcas, publicidad y una gran cantidad de cosas que nos intentan vender por distintos medios, y es precisamente aquí donde entra el Diseño y la Comunicación Visual.

1.1 Antecedentes

Desde un principio el hombre ha buscado proyectar sus ideas gráficamente, es decir, plasmar en un medio un mensaje que refleje algún pensamiento, sentimiento o simplemente para comunicarse a través de éste con otros individuos.

Sin embargo la disciplina del Diseño Gráfico es una idea relativamente reciente, aunque la comunicación gráfica tiene sus primeras manifestaciones en el siglo IX. (Meggs, 2000)

Así pues, el Diseño Gráfico ha ido evolucionando desde la invención de la imprenta en 1450, la revolución industrial, hasta llegar a la escuela de la Bauhaus en 1919 (Alemania), donde se puede establecer un parteaguas para el diseño, ya que fue ahí donde se empezó a formalizar su estudio, tanto en materia de investigación teórica – conceptual, como en la parte de la enseñanza de la disciplina.

El Diseño Gráfico en México empezó a tener auge a principios del siglo XIX, en donde, aunque no había alguna academia o industria gráfica como tal, algunos artistas mexicanos empezaron a viajar a otros países, principalmente a Europa, para aprender y conocer cómo desarrollar la profesión.

Aunque hubo varios intentos por traer esta industria gráfica a México, estos se vieron opacados por la Revolución Mexicana, por lo que fue hasta después de 1920 que se concretaron los esfuerzos.

Quienes realizaban la tarea del Diseño Gráfico en aquel entonces eran sobre todo pintores, grabadores, fotógrafos y arquitectos, y es por eso que el Diseño Gráfico se vio influido por otras corrientes artísticas como el expresionismo, el cubismo, el futurismo, el art déco, y el muralismo, por mencionar algunas.

El material gráfico que más se produjo en esos años en el país (1900 – 1960) fueron carteles, estampas postales y periódicos. Después de 1960, cuando empezó el auge de la

televisión, algunos diseñadores empezaron a incursionar con el Diseño Gráfico publicitario para este medio, y con la llegada de nuevas tecnologías es como el Diseño Gráfico fue evolucionando hasta ser como lo conocemos hoy en día.

Hasta este momento se han planteado de una forma muy general las siguientes cuestiones. Se habló en primer del contexto social en el que vivimos. En segundo lugar se habló de como la tecnología ha transformado a nuestra sociedad y las profesiones. Y por último se planteó de una forma muy general de los antecedentes históricos del Diseño Gráfico en México y el mundo. A continuación se explicará cómo se interrelacionan estos tres aspectos, para después definir la disciplina del Diseño y la Comunicación Visual.

Para entender qué es el Diseño y la Comunicación Visual, es de suma importancia comprender que esta disciplina es resultado de la evolución que ha sufrido el Diseño Gráfico gracias al desarrollo de nuevas tecnologías aplicadas a los medios de comunicación, mismos medios que a partir del sistema económico en el que vivimos que nos genera un bombardeo continuo de información y publicidad, han dado lugar a una sociedad consumista que se rige por estratos sociales, los cuales están designados por el poder de consumo y por lo tanto el uso de marcas.

Hoy más que nunca la comunicación visual y gráfica juegan un importante papel en la sociedad, las imágenes están por todas partes y la industria requiere de especialistas que sean capaces de transmitir mensajes de una manera eficaz para lograr que su producto, marca, servicio o cualquier necesidad de comunicación, llegue al mayor número de personas posible, y estas empresas se valen de cualquier medio a su alcance para lograrlo, ya sean impresos como folletos, revistas, periódicos, o medios electrónicos como la televisión y el internet.

1.2 El Diseño y la Comunicación Visual

Según la definición del plan de estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual:

“El Diseño y la Comunicación Visual comprende un conjunto de aspectos que tienen que ver con la dinámica de una sociedad concreta, concebidos como un hecho social y no reducido al aspecto utilitario. Entonces se puede entender que la disciplina del Diseño y la Comunicación Visual es el conjunto de estrategias, instrumentos, procedimientos, técnicas y recursos del profesional para aplicarlo al diseño, producción y difusión de mensajes que serán captados por un receptor a través del sentido de la vista.

Dentro del ejercicio de esta disciplina es importante vincular el aspecto teórico y el práctico para lograr así la solución de problemas específicos para responder, dirigir y producir procesos de comunicación.

La disciplina del Diseño y la Comunicación Visual se lleva a cabo con los recursos tecnológicos disponibles, ya sean analógicos o digitales”. (Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, ENAP, UNAM.)

Cómo el término sugiere, el Diseño y la Comunicación Visual está compuesto por una parte por la disciplina del Diseño y por otra parte por la Comunicación Visual.

Es importante recordar que diseñar es la búsqueda de soluciones a un problema de comunicación, y esto se realiza designando, es decir, transformar un mensaje al lenguaje de los signos.

Por otra parte la Comunicación Visual es objeto de estudio de la Teoría de la Comunicación, la cual estudia los tres tipos: verbal, escrita y visual. María Acaso describe la Comunicación Visual como: “El sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual” (2009:24) y a su vez al Lenguaje Visual como: “El código específico de la comunicación visual”. (2009:24)

Podemos entender entonces al Diseño y Comunicación Visual como una disciplina que tiene como principal objetivo elaborar soluciones a un problema de comunicación, a través de la configuración de signos propios del lenguaje visual.

El Diseño y la Comunicación Visual interviene en muchas áreas, algunas de estas son; audiovisuales y multimedia, diseño editorial, fotografía, ilustración y simbología y diseño en soportes tridimensionales.

Pondremos especial interés en el área correspondiente a la producción audiovisual, ya que este trabajo de investigación gira en torno a esta área específica.

1.3 La Producción audiovisual

De una manera muy general podemos definir la producción audiovisual como el proceso de creación de mensajes para medios que se utilizan los canales visuales y auditivos. Sin embargo para poder dar una definición completa de lo que es la producción audiovisual y poder tener un contexto histórico que facilite su comprensión, se describirán los antecedentes que le dieron origen.

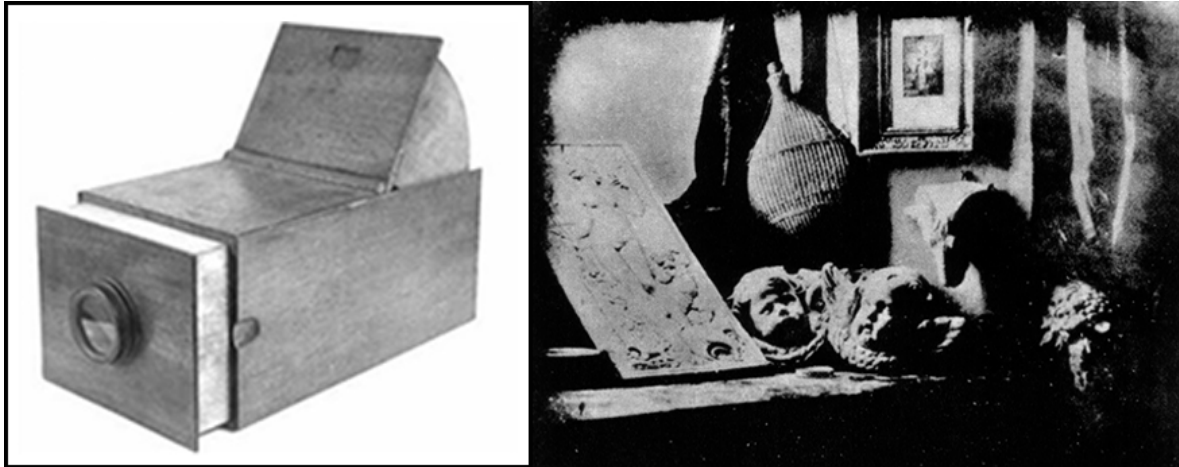
La producción audiovisual tiene como antecedente directo al teatro, ya que comparte diversos elementos estéticos y estructurales como el vestuario, la escenografía, el maquillaje, la iluminación, los actores, la musicalización, los diálogos y efectos de sonido, elementos que retomaría el cine siglos después.

Como nos damos cuenta la necesidad de comunicación que impliquen los canales auditivos y visuales, ha existido desde la antigua Grecia de los siglos XI A.C. hasta nuestros días, pasando por el teatro, el cine, la televisión el video y hasta llegar a ser lo que es actualmente.

Para relatar los antecedentes históricos se seguirán dos rutas, por una parte la fotografía y por otra parte el audio, para así lograr un punto de encuentro entre ambas que den lugar a lo que hoy se le conoce como producción audiovisual.

Los antecedentes de la fotografía se remontan al siglo XVI cuando se utilizaba un artefacto llamado “cámara oscura” que era una caja aislada completamente de la luz, la cual tenía un pequeño agujero que permitía momentáneamente el paso de la luz, la cual se proyectaba sobre una superficie de plata.

Sin embargo es hasta 1839 cuando el francés Louis Daguerre, dio a conocer el primer procedimiento fotográfico llamado “Daguerrotipo”, el cual lograba plasmar fielmente una imagen sobre una superficie fotosensible impregnada de una aleación de mercurio y plata. Le siguieron a éste, distintos métodos para capturar y revelar imágenes fotográficas, tales como el colodión húmedo y la albúmina, los cuales permitían la impresión sobre un negativo, por lo que se podía reproducir la imagen una gran cantidad de veces.



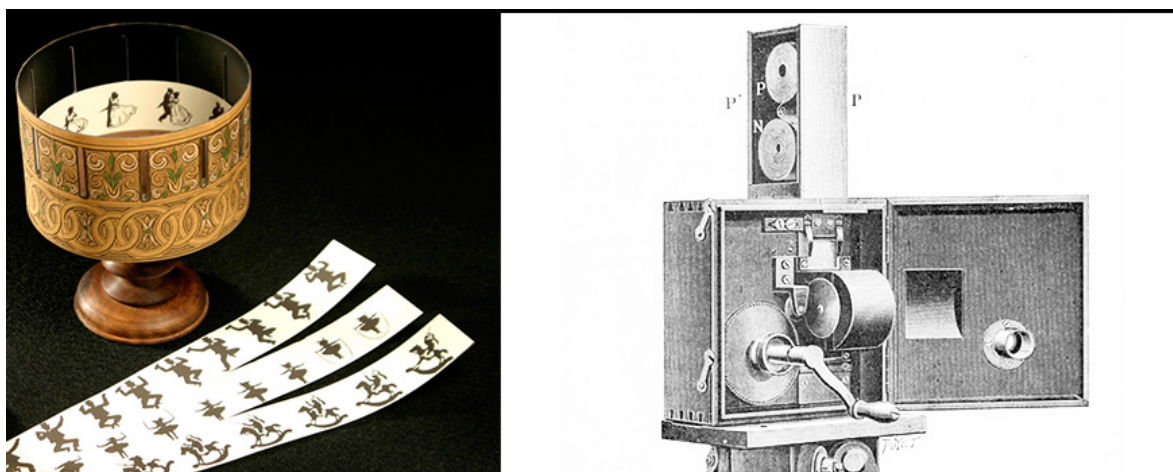
De lado izquierdo se observa una cámara oscura ¹ y de lado derecho un daguerrotipo. ²

Una vez que se logró perfeccionar el proceso fotográfico, surgió la curiosidad de capturar el movimiento en una película fotográfica. Uno de los primeros investigadores del tema fue Edward James Muggeridge, quién mediante su experimento “El caballo en movimiento” en 1872, logró recrear el movimiento del galope de un caballo a través de la sucesión de fotografías.

Por otro lado William George Horner creó en 1834 un dispositivo llamado “zootropo”, el cual se basaba en un fenómeno óptico llamado persistencia retiniana. Este dispositivo estaba compuesto por un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales se veían una secuencia de dibujos que al girarlos se producía la ilusión de movimiento.

Con el zootropo y la fotografía como antecedentes, los hermanos Auguste Marie Louise Nicolas Lumière y Louis Vean Lumière lograron crear un aparato que captaba una serie de

fotografías y las proyectaba a cierta velocidad logrando así la sensación de movimiento, este invento fue llamado cinematógrafo y fue presentado en París en 1894.



Del lado izquierdo se muestra un zootropo ³ y del lado derecho el cinematógrafo de los Lumiere⁴

En 1895 los hermanos Lumiere presentaron su primera película llamada “La sortie des ouvriers des usines Lumière á Lyon Mon plasair” (“Salida de los obreros de la fábrica Lumiere en Lyon mon plasir”) y fue a partir de ésta que comenzó a popularizarse este invento y los fotógrafos se vieron motivados a incursionar en la grabación de películas .

Sergei Eisenstein describe el fenómeno del “movimiento” de imágenes fijas de la siguiente manera: "colocadas una junto a otra, dos imágenes inmóviles fotografiadas resultan en la apariencia de movimiento, pictórica y semánticamente. Pero no mecánicamente, porque de hecho, cada elemento secuencial no se percibe contiguo al otro, sino encima del otro." (Eisenstein, 1986:52)

Por otro lado el audio, así como la grabación y reproducción de éste, también tuvo una larga historia. En 1857 se crea el primer artefacto capaz de registrar sonidos, aunque sólo en un medio visible, éste se llamó Fonoautógrafo. Sin embargo fue hasta 1877 cuando Thomas Alba Edison creó el Fonógrafo, el cual capaz de registrar las ondas sonoras y transformarlas en vibraciones mecánicas, las cuales mueven un estilete que labra un surco

en un cilindro de cera. Al invertir este proceso, el fonógrafo era capaz de reproducir el sonido grabado.

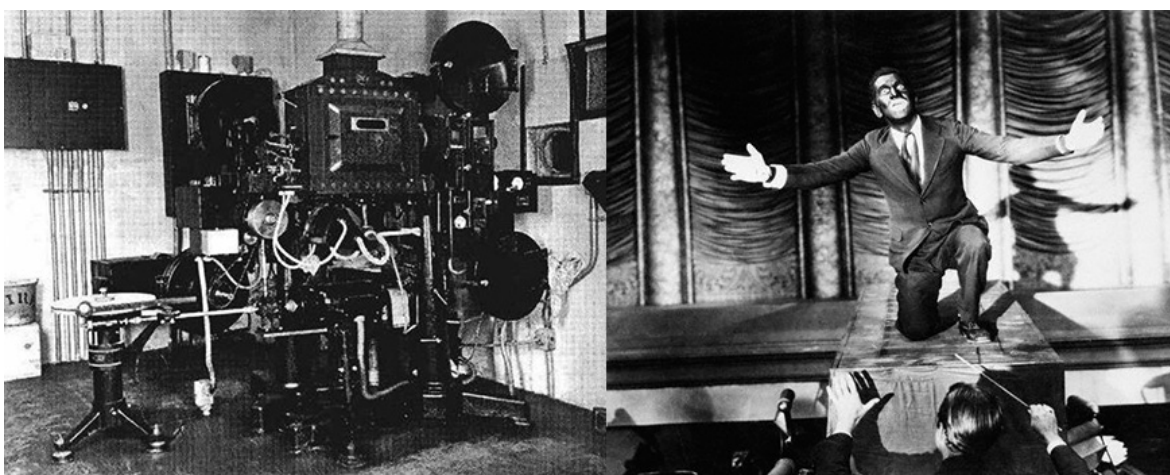
Después vino el gramófono (1888) el cual utilizó un disco plano, a diferencia del fonógrafo, y este artefacto fue el primero en intentar la sincronización del audio con el video.



De izquierda a derecha: Fonoautógrafo³, Fonógrafo⁶ y Gramófono⁷

En los inicios de la cinematografía, las presentaciones ante el público se llevaban a cabo de la siguiente manera; la película era proyectada y había un acompañamiento musical (por lo general de piano) interpretado en vivo. El músico intentaba empatar lo que veía con su instrumento. Posteriormente, con la invención del gramófono, la pista musical era grabada y reproducida después junto con la película.

Sin embargo, es hasta 1923 cuando se inventa el “Phonofilm”, que se hace posible una verdadera sincronización. Este invento resolvía los problemas de sincronización del audio con la imagen, así como la amplificación del mismo, ya que el audio ya era directamente grabado en la película. Pero fue hasta 1927 cuando la película llamada “El cantante de jazz” pasó a la historia como la primer película sonora, cuando el actor Al Jolson se immortalizó al pronunciar las palabras: “Ustedes aún no han escuchado nada”.



Del lado izquierdo, Vitaphone, una máquina que reproduce el Phonofilm⁸. De lado derecho Al Jolson en “El cantante de jazz”⁹

Esta serie de acontecimientos dieron lugar a lo que hoy conocemos como cine. En su libro “La forma del cine”, Eisenstein plantea el impacto y repercusión que tuvo la invención del cine en las diferentes artes:

"Para la escultura: el cine es una cadena de formas plásticas cambiantes que hacen estallar, por fin, épocas enteras de inmovilidad. Para la pintura: el cine no sólo es una solución para el problema del movimiento en las imágenes pictóricas, sino que además es la realización de una forma nueva y sin precedentes del arte gráfico, un arte que es una corriente libre de formas que cambian, se transforman, mezclando cuadros y composiciones, hasta ahora sólo posible en la música. Con la llegada del cine, el flujo melodioso y rítmico de la música adquirió nuevas potencialidades de fantasía. Para la literatura: el cine es una expansión de la dicción escrita lograda por la poesía y la prosa hacia un nuevo ámbito en donde la imagen deseada se materializa directamente en percepciones audiovisuales." (Eisenstein, 1986: 169)

Podemos definir entonces la producción audiovisual como una armonía que se crea entre lo que vemos y lo que escuchamos, con el fin de comunicar un mensaje, relatar una historia, o por fines meramente estéticos. El propósito de una producción audiovisual es influir en el pensamiento del receptor, o bien, transmitir una idea o mensaje.

Entendemos como producción audiovisual cinematográfica al conjunto de elementos que son necesarios para transmitir un mensaje visual y auditivo, que han sido registrados por

una cámara en una secuencia de fotogramas tomando en cuenta una serie de normas propias de la Filmografía.

Si bien el video y el cine comparten un mismo lenguaje, se diferencian principalmente por el soporte en que se registra el material. Por un lado el cine “filma” en una película o celuloide, mientras que video graba en una cinta magnética, o bien video digital. Es importante aclarar que a partir de este punto nos referiremos como producción audiovisual únicamente a lo específico del cine y el video.

Una vez definido lo que es la producción audiovisual nos detendremos a analizar ciertos elementos propios del diseño que se aplican en la composición de la imagen cinematográfica y de video.

1.4 Elementos gráficos que se aplican en la producción audiovisual

La producción audiovisual, al ser objeto de estudio del Diseño y la Comunicación Visual, comparte con dicha disciplina distintos elementos, uno de ellos es la composición de la imagen. En este apartado nos dedicaremos a mencionar y ejemplificar algunos de los elementos gráficos que están presentes en la composición desde la perspectiva del Diseño, y desde la composición en la cinematografía y el video.

Punto. Según Kandinsky “El punto geométrico es invisible. De modo que lo debemos definir como un ente abstracto.” (2003:21) Gráficamente es el signo más sencillo que puede conformar una imagen. Tiene una gran fuerza de atracción a la mirada. Dependiendo de su lugar en la composición puede dar equilibrio o desequilibrio.



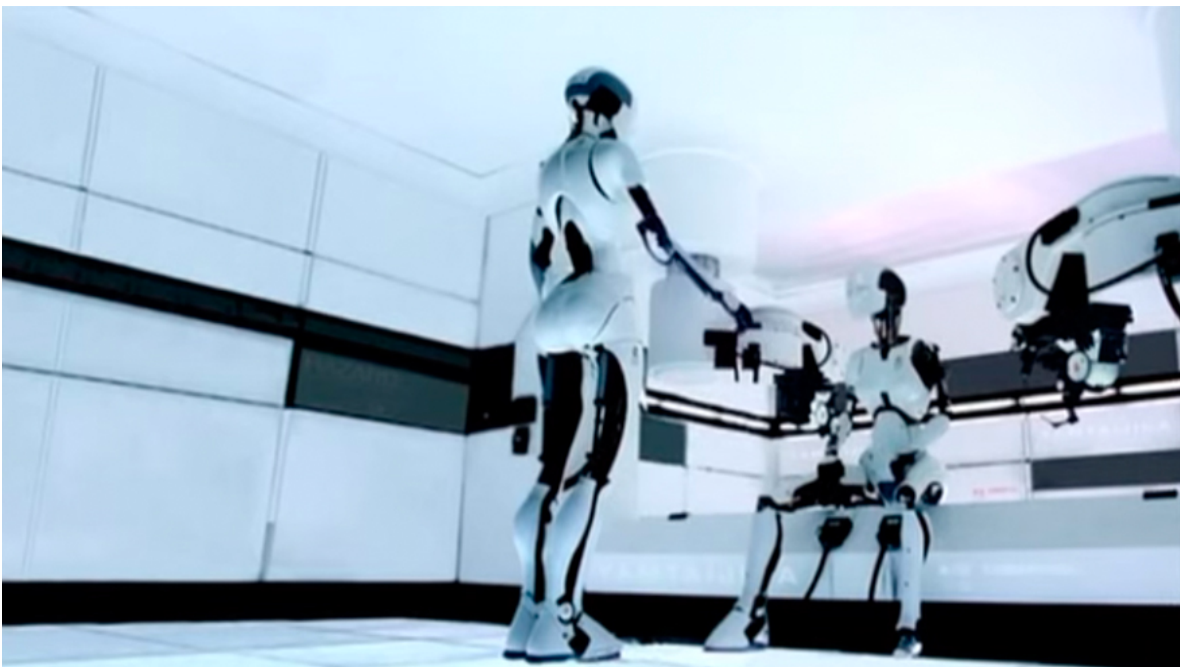
En esta imagen se observa como es utilizado el punto como fuga para atraer la mirada.¹⁰

Línea. “La línea geométrica es un ente invisible. Es la traza que deja el punto al moverse y es por lo tanto su producto. Surge del movimiento al destruirse el reposo total del punto” (Kandinsky, 2003:49). Este elemento guía la mirada del espectador a través de guías imaginarias llamadas líneas de fuerza. Algunos de los efectos que provocan las líneas en la imagen son: sentido de gravedad con las líneas verticales, mientras que la línea horizontal se asocia con un sentido de soporte, las diagonales introducen sensaciones de dirección y dinamismo.



En este ejemplo vemos el uso de líneas para establecer una dirección y darle dinamismo.¹¹

Plano. “Por plano básico se entiende la superficie material llamada a recibir el contenido de la obra”. (Kandinsky, 2003:103). Aparte de la función de soporte que menciona Kandinsky, el plano también ejerce una función de referencia de dirección, es decir, nos ubica arriba, abajo, hacia la izquierda, derecha, atrás o adelante.



Se puede apreciar en esta imagen como es usado como plano el límite del encuadre inferior¹²

Forma. “Los elementos conceptuales no son visibles, el punto la línea o plano, cuando son visibles, se convierten en forma” (Wong, 1995: 13). La forma es lo que nos permite reconocer objetos. La superposición de forma, también es importante para la composición cinematográfica, ya que esta es lo que nos permite distinguir planos y que las formas sean percibidas de manera independiente.



En esta imagen se aprecia cómo se resalta la figura a través de un contraste entre la figura y el fondo. ¹³

Gradación. “La gradación exige no sólo un cambio gradual, sino que ese cambio gradual sea hecho de forma ordenada” (Wong, 1995:43). Se puede tener gradación de figura, de tamaño, de color, de textura, de dirección, de posición, de espacio, de gravedad.



Esta imagen sugiere una gradación de posición, al dejar las marcas de las pisadas representa un cambio de posición gradual y una trayectoria. ¹⁴

Radiación. “La radiación puede ser descrita como un caso espacial de repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común: producen un efecto de radiación” (Wong. 1995:53). Puede haber según su estructura, radiación centrífuga, concéntrica y centrípeta.



En esta imagen se observa un movimiento radial concéntrico ¹⁵

Anomalía. “Es la presencia de irregularidad en donde prevalece la regularidad”. Este elemento se utiliza principalmente para atraer la atención hacia algún detalle, aliviar la monotonía y transformar la regularidad.



En esta imagen vemos como el tronco del árbol presenta una anomalía al sobresalir de entre un terreno donde no existe ningún otro elemento similar.¹⁶

Contraste. El contraste es una clase de comparación, por la cual las diferencias se hacen claras. Según Wucious Wong “el contraste es muy flexible: puede ser suave o severo, difuso u obvio, simple o complejo” (Wong, 1995:71). Existen distintos tipos de contraste: de figura, de tamaño, de color, de textura, de dirección, etc.



El contraste de escala está presente en esta imagen, comparando el tamaño de la mano adulta con un pie de un bebé.¹⁷

Concentración. “La concentración es una organización cuantitativa” (Wong, 1995:79). Este recurso hace referencia a la manera en que se distribuyen los elementos en la composición. La distribución es casi siempre dispareja, es decir, se concentran más elementos en un lugar que en otro. Puede haber concentración hacia un punto, desde un punto, hacia una línea, desde una línea, libre, super concentración y desconcentración.



En esta imagen existe una concentración de elementos hacia un punto al estar los soldados siguiendo al que va al frente (Darth Vader)¹⁸

Textura. “Se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene superficie que debe tener ciertas características, que pueden ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura”. (Wong, 1995:83)



La repetición de los elementos de la naturaleza, junto con el uso de color verde, dan lugar a una textura visual¹⁹

Planos seriados. “Los puntos determinan una línea. Las líneas determinan un plano. Los planos determinan un volumen” (Wong, 1995:107). Los planos seriados son uno de los elementos que están más presentes en la composición cinematográfica y de video, ya que estos determinan volúmenes y profundidades. Siguiendo la definición de Wucious Wong el volumen puede ser representado por una serie de planos, esto significa que podemos otorgarle una profundidad visual a la imagen y utilizarla como un elemento dramático.



La sucesión de planos en esta imagen nos dan una sensación de profundidad. Tenemos la superposición de un primer plano con los personajes, un segundo plano con el castillo, y un tercer plano con los planetas de fondo²⁰

1.5 Etapas de la Producción Audiovisual

La realización de una producción audiovisual para cine o video es una tarea que consta de distintas etapas, que por lo general la realiza un equipo de trabajo muy amplio. Estas etapas aplican a cualquier tipo de producción, ya sea un cortometraje, largometraje o incluso una producción “casera”.

Rafael Sánchez, en su libro “El montaje cinematográfico, arte en movimiento” describe estas etapas de la siguiente manera.

“En el campo de la cinematografía sucede lo siguiente. Aquí las tomas, y su diseño se efectúa cuando se prepara el guion. El material se fabrica durante el rodaje de acuerdo a esas instrucciones y en el montaje se procede a su compaginación para llegar también al producto elaborado, que en el cine corresponde a una continuidad de imágenes y sonidos”. (1971:55-56)

1.5.1 Preproducción

La preproducción es una etapa fundamental para la creación de cine y video, ya que en esta etapa es cuando se fija toda la estructura de la producción, en otras palabras, es la columna vertebral de todo el proceso. En esta etapa es cuando se determinan todos los elementos que conformarán la producción, como el equipo técnico y artístico que serán necesarios para llevarla a cabo.

La etapa de preproducción es una etapa que se debe planear minuciosamente ya que cualquier falla en este proceso puede resultar en una gran pérdida de tiempo y dinero.

La etapa de la preproducción a su vez está conformada de distintos elementos como la planeación de tiempos, el personal necesario para cada área, hasta la elaboración de contratos, derechos de autor y otros asuntos legales. Sin embargo, nos enfocaremos en las etapas más relevantes respecto al campo del diseño y la comunicación visual.

Guion. Cualquier producción nace a partir de una idea y del deseo de comunicar o transmitir un mensaje y estas ideas deben ser plasmadas de una forma literaria, y con cierta estructura, pero para llegar a ello se deben atravesar distintas fases para poder plasmar de la forma más concisa el mensaje que se quiere comunicar.

Los elementos que conforman un guion son los siguientes:

- **Idea.** La idea es lo que queremos comunicar y es el punto de inicio de cualquier historia o narración. Por lo general la idea se redacta sólo en un par de líneas para que sea lo más clara y concisa posible y refleje lo que realmente quiere comunicar el director.
- **Sinopsis.** Es un resumen de la historia que se narrará. Por lo general se hace en 3 a 5 cuartillas. La sinopsis debe ser breve y clara, y se tiene que elaborar de tal forma que se pueda leer casi a primera vista cual es el conflicto, el nudo y el desarrollo de la historia, y de tal manera que se puedan localizar los personajes y su importancia en la historia.
- **Tratamiento.** en este apartado del guion, se hace una descripción general de los personajes que están involucrados en la historia, como sus características psicológicas, así como también las situaciones y acciones que ejecutan durante la trama. En esta parte también se describe la relación que hay entre los personajes así como la atmósfera en que se desenvuelven y los escenarios en que transcurre la historia, es decir, en esta parte es donde se desarrolla la estructura narrativa de la historia, y se marca el género y el estilo que tendrá la producción.

Guion literario. En este apartado se deben describir las situaciones que narran la historia. En el guion literario se deben relatar los sucesos y su orden cronológico en la historia.

Este guion se divide en secuencias y escenas numeradas, también debe incluir los siguientes datos: lugar donde se desarrolla la acción, ya sea en interior o exterior, si la escena se

desarrolla de día o de noche, y también se incluyen aquí los diálogos y narraciones en off, así como el vestuario de cada personaje y la ambientación.

Como se puede ver el guion está constituido por distintos elementos que resultan ser necesarios en la producción, por lo que es muy importante tener mucha claridad y orden a la hora de desarrollarlo ya que como se menciona anteriormente de este dependerá la eficacia con la que se comunique el mensaje. El guion literario por lo general está dirigido a los actores, ya que contiene información que ellos interpretarán para poder realizar su papel.

Así mismo, detrás de toda producción existen muchas personas que se encargan de los aspectos técnicos como la iluminación y la fotografía, por lo que es necesaria la elaboración de un guion técnico que facilite la realización de estas tareas.

Guion técnico. Es un desglose del guion literario pero a diferencia que en este se especifica cada aspecto técnico de tal forma que se anotan directamente los requerimientos de cada equipo de trabajo. En este se incluyen, el tipo de encuadre, de plano, la duración de cada toma, la descripción de iluminación, los movimientos de cámara y el audio correspondiente a cada plano.

Storyboard. Consiste en una representación gráfica que puede ser un dibujo o fotografía de cada toma que se llevará a cabo en la película o producción audiovisual. El objetivo de un storyboard es poder pronosticar, en cada escena, los problemas técnicos que puedan surgir durante el rodaje y conocer las limitaciones técnicas que pueda implicar cada toma.

Otras actividades importantes dentro de la preproducción. La búsqueda de locaciones o scouting, que es encontrar el lugar más adecuado y que cumpla las especificaciones estéticas del director. El casting, que es cuando se realizan una serie de pruebas a los actores interesados para poder encontrar al que esté más preparado y se ajuste mejor a los requerimientos del personaje.

Plan de rodaje. Tiene como objetivo organizar los tiempos de grabación de tal forma que sea lo más fluida posible, y se logre un mejor aprovechamiento de los tiempos.

Aspectos administrativos. Se deben tomar en cuenta aspectos como el presupuesto, recursos humanos disponibles, contratos y permisos.

Dentro de una producción se deben fijar cada uno de los puestos de las personas que participarán en ella. El personal se divide en áreas cada una de las cuales tendrá un jefe que se responsabilice de su área, algunos de los cargos que se ocupan en una producción son:

Director. Dentro de una producción audiovisual de cine o video, el director es el principal encargado del equipo técnico y artístico, pero también es el principal encargado de la puesta en escena.

Productor. Tiene la función de determinar los medios y las personas necesarias para llevar a cabo la producción, también se encarga de distribuir las tareas que debe realizar cada uno de los equipos, así como conocer las necesidades o requerimientos de cada uno.

Guionista. Su labor es en primer lugar la elaboración de los guiones literarios y técnicos, así como también supervisar los contenidos durante la producción para que estén siempre acorde a los objetivos del director.

Escenógrafo. Es el encargado del diseño, armado y montaje de las escenografías de la producción y trabaja siempre de la mano con el director de arte.

Director de fotografía. Es el encargado de dirigir el equipo de fotografía, se encarga de controlar los encuadres, movimientos de cámara, iluminación, exposición de cada toma, y que estos sean siempre llevados a cabo bajo los lineamientos estéticos y técnicos propuestos según la visión del director, en el guion literario y storyboard.

Iluminador. Arma y monta los equipos de iluminación que se requieren, según los lineamientos del guion técnico y las especificaciones del director de fotografía.

Sonidista. Se ocupa de todos los requerimientos técnicos de sonido en la producción, así como del registro del audio.

Continuista. Es el responsable de que todas las escenas mantengan una coherencia, tiene que estar pendiente de todos los elementos al hacer un corte de toma, tales como la posición de los objetos o los personajes y asegurarse que se respeten las mismas condiciones al iniciar la siguiente.

Estos son algunos de los cargos que son necesarios durante una producción, como ya se mencionó antes, estos cargos deben ser designados durante la preproducción.

Una vez que ya están cubiertos todos estos aspectos técnicos-administrativos se puede iniciar la siguiente etapa, la producción.

1.5.2 Producción

La etapa de la producción, también llamada rodaje o filmación en el mundo del cine, o grabación en el video, es la etapa en que se hace todo el registro fotográfico de la puesta en escena, sin embargo, en esta etapa también son necesarios una serie de preparativos para poder llevar a cabo una producción ordenada, a continuación se mencionan algunas de estas consideraciones.

Plan de rodaje. En él se establece el orden cronológico en que se filmarán las escenas por día, con el fin de ahorrar tiempo. Por ejemplo, se programan juntas todas las escenas que se graban en una misma locación, con un mismo vestuario.

También es importante tener una agenda de contactos que incluya cada uno de los teléfonos de las personas que participan en el rodaje.

Guiones. Es fundamental que cada director de equipo cuente con una copia del guion literario, storyboard y guion técnico, además de que lo deben de conocer perfectamente para saber la actividad que realizarán en el momento del rodaje.

Existen también una serie de consideraciones de logística para que no haya espacio para errores, algunas de estas consideraciones son: tener un informe meteorológico de cada locación, contar con espacios de estacionamiento para los miembros de la producción, contar con un servicio de alimentos o catering. Se debe conocer cuál es la hora de llegada de cada uno de los integrantes de equipo.

Una vez que ya se tienen el plan de rodaje, los guiones y todas las consideraciones que se mencionaron antes, se puede comenzar con el rodaje.

Para explicar el proceso de rodaje de una forma más sencilla se relatarán las actividades en el orden que deben suceder durante la grabación.

Para tener una mejor organización y no haya gente de más o estorbando durante la producción se establecen horarios o llamados para cada equipo o actor, este documento se denomina “llamado de producción”.

Las primeras personas en llegar a los llamados de producción son los del área técnica de producción y montaje (también llamados staff o crew) y comienzan descargando todo el equipo de los camiones de transporte. Ya estando en el set o locación donde se filmará, el área de iluminación comienza a preparar los equipos, el equipo de fotografía comienza a disponer lo necesario para la grabación del día como pueden ser cámaras, grúas, dollys, tripíes. Al mismo tiempo el equipo de dirección de arte y escenografía comienza con los preparativos del set. Esta primera etapa en la producción resulta ser muy tardada, ya que son muchos elementos que hay que coordinar y dejar listos.

Una vez que está todo el equipo ensamblado y montado, comienza a llegar el resto del equipo de producción: los actores y directores de equipo. Los actores se dirigen al área de vestuario y maquillaje, y los directores revisan que todo esté a la perfección. El director de fotografía revisa los ajustes finales de iluminación, el director de cámara da los últimos ajustes, discute con el fotógrafo los planos y encuadres que se grabarán.

Cuando todo está listo aparece el director, quien da un último vistazo, y da las últimas indicaciones de control a cada jefe de equipo.

Ya que todo el equipo técnico está acomodado y funcionando se realizan un par de ensayos. En primer lugar se prueba con los actores, quienes practican sus diálogos y movimientos, el director hace observaciones y se ensaya hasta que se logra una buena coordinación de las escenas. En segundo lugar se hacen pruebas con cámaras para ensayar perfectamente los movimientos que éstas realizarán durante cada secuencia, y por último se prueba el equipo de audio.

Cuando se tiene todo controlado y perfectamente ensayado, comienza la grabación: arranca el sonido, luego las cámaras y luego el director da la orden de grabación.

Por lo general se graba tres o más veces cada toma para poder elegir la mejor en la edición, y con el fin de tener material de respaldo en caso de que ocurra una falla durante alguna de ellas.

Al terminar la grabación de una toma y comenzar con una nueva se repite todo el proceso, se vuelven a realizar ensayos de guion, de cámara y de sonido, ya que en cada toma los controles de iluminación, los encuadres y movimientos de cámara son distintos. Al cambiar de toma, es importante que el continuista esté atento a los posibles cambios que pueda tener la toma con respecto a la anterior, como por ejemplo que estén exactamente los mismos elementos en ambas tomas en el mismo lugar.

Después de la grabación cada equipo tiene la obligación de realizar un reporte de cada toma, el cuál será enviado al productor para que a la par del director puedan corregir errores.

Como podemos ver, el proceso de producción puede ser muy sencillo y breve o demasiado complicado, pero todo depende del nivel de organización que se tiene, si todos los miembros de la producción conocen perfectamente la labor que van a realizar y el tiempo y lugar en que deben hacer su trabajo, el resultado será una producción ágil y exitosa.

Una vez que se termina la grabación de todas las tomas, se pasa a la siguiente etapa: la postproducción.

1.5.3 Postproducción

La etapa de la postproducción es una etapa fundamental en el proceso de creación de un audiovisual. Lo que se hace en esta etapa es básicamente armar un rompecabezas, colocar cada pieza en su lugar para que se logre una armonía entre cada una de las partes, o en este caso, tomas.

En la postproducción se realizan diversos procesos, como por ejemplo la edición de video, edición de audio, corrección de color y por supuesto el montaje. Como en las etapas de preproducción y producción, en esta también se dividirá el trabajo en equipos que irán trabajando de la mano con el director.

Edición de video. El trabajo de edición consiste básicamente en seleccionar, cortar y empalmar las tomas que fueron marcadas como buenas (rushes), ya sea por el director o por el asistente de dirección.

Edición de audio. La edición de audio se lleva a cabo en un estudio especializado en postproducción, y el trabajo consiste en elegir las mejores grabaciones que se hayan

registrado, cortar los fragmentos que se necesita, ajustar volúmenes, reducir ruidos, ya sea de los diálogos o de sonidos ambientes o incidentales.

Diseño sonoro. Consiste en crear ambientes y texturas que correspondan con lo que vemos en pantalla, un diseñador sonoro se encarga de darle el volumen adecuado a cada sonido, así como también grabar sonidos incidentales como por ejemplo, pisadas o sonidos de puertas. En este proceso también se escoge o graba la música ambiental que se escuchará en la película.

Corrección de color. En esta etapa entra en acción un especialista que se conoce como colorista, el cual será el encargado de corregir errores de exposición, balance de blancos, o niveles de color.

Montaje. A grandes rasgos (se explicará con más profundidad en el siguiente capítulo), es el proceso mediante el cual se ponen en correspondencia todos los elementos que conforman la película o video. Béla Belázs (1978:87) define al montaje como “una asociación visual que tiene la capacidad de conferir su significado definitivo a las imágenes añadiendo una condición previa, psicológica al espectador”.

1.6 Filmografía y terminologías

A lo largo de este capítulo se han mencionado algunos términos, pero no han sido debidamente considerados, por lo que a través de este apartado se buscará aclarar las terminologías que han sido mencionadas, y establecer las que serán utilizadas a partir del siguiente capítulo

Algunos de estos términos se mantienen en su idioma original, esto es porque se encuentran estandarizados y sin importar el país se identifican de la misma manera.

1.6.1 Filmortografía

Serguéi Eisenstein llamó “Filmortografía” al estudio del lenguaje cinematográfico, es decir, aprender cómo se utilizan los planos o tomas y la interpretación de sus significado.

Plano y Toma. Son dos conceptos que suelen aplicarse por igual, aunque algunos autores (Marcel, 2002) consideran que la diferencia es que la toma son todas las imágenes grabadas por la cámara y el plano son todas aquellas que se seleccionan entre las tomas y son consideradas útiles.

Eisenstein define “toma” y su relación con el montaje de la siguiente manera:

"La toma no es un elemento del montaje. La toma es una célula del montaje. Así como las células forman con su división un fenómeno de otro orden, el organismo o el embrión, así del otro lado del salto dialéctico de la toma está el montaje. ¿Con qué, entonces, se caracteriza al montaje y, consecuentemente, a su célula, la toma? Con un choque. Con el conflicto de dos trozos en oposición. Con el conflicto. Con el choque."
(1986:41)

El plano es la unidad mínima del lenguaje audiovisual, y se puede ver desde el punto de vista temporal: como todo lo que capta la cámara, y se encuentra contenido entre dos cortes, y desde el punto de vista espacial; el cual hace referencia al contenido de la imagen que se ve en cada fotograma.

Escena. Es la unidad narrativa que consta de uno o varios planos con una continuidad espacial y/o temporal.

Secuencia: Es una unidad narrativa, formada por una o varias escenas, que mantienen una continuidad narrativa.

Set. Es un espacio fabricado en un estudio, que tiene la finalidad de servir como escenografía. Usualmente se utilizan los sets para poder controlar todas las condiciones

como la iluminación, o para que la escenografía tenga solo los elementos necesarios para la película o video.

Locación. Es un espacio real que es empleado para la grabación de un audiovisual, un ejemplo es un restaurante, o una calle de la ciudad.



De lado izquierdo el set de grabación de “Life of Pi” ²¹, de lado derecho filmación en una locación .²²

Puesta en escena o Mise en Scène. Se refiere a todo lo que aparece ante la cámara, sets, actores, vestuarios, e iluminación.

Continuidad. El Diccionario de la RAE (DRAE, 2001) define la continuidad como: “Unión natural que tienen entre sí las partes del continuo”. En la cinematografía se busca esta unión natural para darle un sentido de lógica entre las tomas. Por ejemplo la continuidad espacial de un objeto entre dos tomas, o la continuidad de vestuario de un personaje.

Encuadre: “Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador organiza el fragmento de realidad que veremos en la pantalla”. (Marcel, 2002:38)

Exposición. Es una serie de ajustes que se realizan para que la imagen sea captada de forma correcta según la cantidad de luz que hay y la que se quiere representar. Lleva ese nombre porque en las cámaras analógicas se expone la luz sobre una película fotográfica.

Balance de blancos. Es un ajuste que se lleva a cabo a la imagen digital de video mediante el uso de un software, que puede estar incluido en la cámara o en una computadora, el cual tiene la función de conseguir un registro de color exacto sin dominantes de color causadas por el tipo de luz con que se graba una imagen.



En esta imagen se aprecia una misma fotografía con diferente balance de blancos.²³

Movimiento de cámara. Es literalmente el movimiento en pantalla que se genera por el cambio físico de posición de la cámara. Según Martín Marcel (2002:51) las funciones del movimiento de cámara son: acompañar a un personaje u objeto en movimiento, creación de movimiento ilusorio en un objeto estático, descripción de un espacio o de una acción, definir relaciones espaciales entre dos elementos, expresión subjetiva de la visión de un personaje, expresión de la tensión mental de un personaje. Podemos distinguir dos clases de movimientos de cámara: sobre su propio eje, y desplazamiento.

Pan o Paneo. Es el movimiento horizontal que realiza la cámara sobre su propio eje, de aquí el pan right, movimiento hacia la derecha, o pan left, movimiento de la cámara hacia la izquierda.

Tilt. Es un movimiento de cámara que realiza sobre su eje vertical. Podemos tener un tilt up, movimiento de cámara de abajo hacia arriba, o un tilt down, movimiento de la cámara de arriba hacia abajo.

Travelling. Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje. Este movimiento se puede lograr por varios métodos como cámara en mano, mediante el uso de una grúa, o mediante un steadicam que es un sistema de estabilización para evitar vibraciones en la imagen causadas por el movimiento de la cámara.

Dolly. Es un movimiento que realiza la cámara desplazándose de su propio eje. Estos movimientos pueden ser de izquierda a derecha, de atrás hacia delante o de arriba hacia abajo.

1.6.1.1 Sistema Americano de nomenclaturas de planos

Existen dos principales sistemas de nomenclatura de los planos de cámara, el europeo y el americano. En este trabajo se utilizará el sistema americano ya que es el más utilizado y es un estándar en la industria cinematográfica.

Close up o CU. Este plano abarca la figura humana por arriba de los hombros. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje

Medium shot o MS. Significa plano medio, y encuadra desde la cabeza a la cintura. Este plano facilita la relación personal, sobre todo entre dos personajes.

Plano americano o PA. Este plano abarca de la rodilla hacia arriba. Tiene una función descriptiva del personaje y del contexto en que se encuentra.

Long shot o LS. Introduce al espectador en la situación, ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y el contexto en que se desarrolla la acción.

Plano detalle o PD. Se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante que el espectador enfoque su atención en él porque interviene en la trama.

Full shot o FS. Este plano abarca en pantalla la totalidad del sujeto, es decir aparece en cuadro desde los pies hasta la cabeza.

Plano panorámico. Es un plano muy abierto y muestra siempre un gran escenario, muchas veces los personajes no aparecen o se encuentran casi imperceptibles en el entorno.



A la izquierda se muestra un CU²⁴, y a la derecha un MS.²⁵



A la izquierda se muestra un PA²⁶, y a la derecha un LS.²⁷

1.6.1.2 Equipo

Existen una serie de artefactos y herramientas que son propias de la cinematografía que nos ayudan para varias funciones como estabilizar o hacer movimientos de cámara. A continuación se explican los que son mencionados en este trabajo.

Dolly. Es un sistema de rieles, sobre los cuales la cámara se desplaza hacia izquierda, derecha, adelante o atrás, según sea el caso. Esta herramienta se utiliza por ejemplo para seguir a un personaje que se está desplazando, o para hacer una gradación de escala de un detalle.

Tripié. Es un artefacto con tres puntos de apoyo, que tiene la función de fijar y estabilizar la cámara, es utilizado generalmente para evitar vibraciones en la imagen.

Grúa. Es un dispositivo que cuenta con un brazo extensible en donde se fija la cámara, y tiene como función hacer tomas de gran altura que sería imposible realizar con un tripié o cualquier otro artefacto.

Softbox. Su traducción literal es “caja suavizadora” y es una herramienta que se utiliza en la iluminación. Funciona concentrando en su interior una fuente de luz, la cual es suavizada a través de un difusor.



De izquierda a derecha, Dolly ²⁸, tripié²⁹ y grúa³⁰

1.6.2 Terminologías

Metraje. El metraje en los medios audiovisuales (cine y video) es un concepto que se utiliza para clasificar las películas o videos según su duración. Existen cuatro principales clasificaciones: largometraje (superior a 60 minutos), cortometraje (inferior a 60 minutos), video minuto (tiene una duración de un minuto) y micrometraje cuya duración es menor a un minuto. (Marcel, 2002)

Video digital. Es un tipo de sistema de grabación de video en el cual se hace una digitalización de la imagen, lo que quiere decir que se hace una conversión de lo óptico a lo informático.

Película. Es un soporte fotográfico mediante el cual se registra la imagen que es captada por la cámara. También se le refiera a ella como “celuloide” esto por el material plástico con que está elaborado, se obtiene de la mezcla de un derivado de celulosa con alcohol y alcanfor.

Clip. Se le llama clip a la representación virtual de una toma de video. Cuando se trabaja en edición de video digital, cada toma se le llama clip.

Track. Significa literalmente pista, y es la representación virtual de un fragmento de audio.

Sonido. Es un fenómeno físico, resultado de la vibración de las partículas en un medio como el aire, todo lo que es percibido por el oído es sonido.

Audio. Hace referencia a un sonido que es grabado y reproducido por un aparato especializado como un micrófono y una bocina. Es decir, es una representación eléctrica o digital de un sonido.

Audio MOS. El término MOS son la siglas de “Motor Only Shot”. El audio en MOS se utiliza en el cine y el video para indicar que alguna toma no hay audio sincrónico, esto quiere decir que se omite la grabación de sonidos en una toma en particular.

Audio WILD o WILD track. Es una pista de audio destinada a ser sincronizada con una película o video, pero se registra por separado. Un ejemplo son los sonidos incidentales, que son grabados en un estudio y sirven para empalmarlos con una acción en el video.

1.6.2.1 Edición y montaje

Cutting. Es literalmente “La acción de cortar” (Amiel, 2005:202). El cutting representa hacer la selección del contenido útil dentro de la toma, y eliminar los retales, esto mediante la segmentación de las tomas.

Rough cut o corte en bruto. El rough cut es la primera etapa en el montaje, cuando se realizan los cortes de los planos seleccionados y se ponen juntas las tomas. En el rough cut no existe ningún tipo de raccord óptico o transición.

Pegado. “Es la unión física realizada en la película” (Amiel, 2005:205). O dicho de otra forma es el momento en que se unen dos planos provocando un punto de raccord.

Rush. “Conjunto de las escenas rodadas, entre las cuales se escogen los elementos definitivos del montaje” (Amiel, 2005:206). Es decir, son las tomas útiles para ser utilizadas en el montaje.

Retal. “Trozos de planos, descartados en el montaje definitivo”. (Amiel, 2005:202) Se trata literalmente del sobrante de una toma cuando se hacen el cutting, como por ejemplo, el principio de una toma que incluye la aparición de la claqueta.

Raccord. Es una palabra del idioma francés que significa “conexión”, Amiel (2005:206) lo define como: “la búsqueda de una relación entre los planos que se van sucediendo. Está destinado a suavizar las cortes entre planos para dar una sensación de continuidad entre dos tomas.

Raccord óptico. “Enlace entre los planos que no se debe a la mise en scène, sino que se efectúa por trucaje” (Amiel, 2005:206) Los fundidos, las cortinillas, las superposiciones son tipos de raccord óptico.

Crossfade o fundido encadenado. “Un plano se borra por efecto óptico y simultáneamente aparece otro, superponiéndose durante unos fotogramas”. (Amiel, 2005:203)

Fade in. Es un tipo de raccord óptico el cual consiste en el apareamiento progresivo de la imagen en la pantalla, sirve para dar una entrada suave y lenta al plano.

Fade out o fundido en negro. “Oscurecimiento progresivo de la pantalla, que permite cerrar un plano lentamente”. (Amiel, 2005:202)

Raccord sonoro. Es la utilización de un elemento sonoro para lograr continuidad entre dos planos. Por ejemplo, una pista musical que permanece mientras se enlazan dos tomas.

Falso raccord. “Se llama de este modo al paso de un plano a otro que no se corresponde con las convenciones de continuidad. Por ejemplo, cuando se percibe un salto espacial o temporal”. (Amiel, 2005:202)

Flash back. Es un salto hacia el pasado en la temporalidad de la historia. Por ejemplo cuando un personaje recuerda un acontecimiento que tuvo lugar en el pasado y lo vemos en pantalla.

Jump cut. “Se refiere a un salto entre dos planos, produciendo con ello un falso raccord” (Amiel, 2005:202). Se realiza dejando la cámara inmóvil al efectuar un cambio de eje o de distancia.

Montaje en cut o corte franco. “Es donde los planos suceden sin raccord óptico” (Amiel, 2005:204). Es decir los planos se cortan en seco o bruscamente, y se juxtaponen de forma continua uno tras de otro sin ningún tipo de continuidad.

1.6.2.2 Tecnología

Software. Es un programa de cómputo el cual permite a la computadora realizar determinadas tareas. Existe software especializado para cine y video digital, algunos de estos son programas de edición, de composición, o de animación.

Sistema de edición multipista. Es una propiedad que tienen los softwares de edición de video y audio, el cual permite reproducir al mismo tiempo clips o tracks, según sea el caso. Esto resulta de mucha utilidad ya que podemos realizar composiciones en diferentes planos.

Plugin. Es un complemento, el cual sirve para aportar nuevas funciones a un software. Por ejemplo, existen plugins de corrección de color que podemos instalar en un software como Final Cut, esto es de gran utilidad ya que estos complementos son mucho más específicos y efectivos para realizar funciones.

Render. Es un proceso que realiza una computadora a través de un software que consiste en generar una imagen a partir de una serie de elementos. En el campo del video, se hace referencia al proceso mediante el cual se genera la versión final a partir de los fragmentos editados. Este es el proceso final en la cadena de edición y producción audiovisual.

Masterización. Esta palabra proviene del término en inglés “master” la cual hace referencia a un producto final. La masterización es el equivalente en el audio de lo que es el render en el video. Es conformar una sola pista a partir de la edición de muchas otras.

Capítulo 2 El montaje

En el capítulo anterior nos dedicamos a establecer una base conceptual en cuanto al Diseño y la Comunicación visual, y se describió como ha sido su evolución a través de la historia hasta llegar al presente.

También se describió el proceso de producción audiovisual. Se estableció a grandes rasgos como es su elaboración, las etapas que la conforman, así como las terminologías y conceptos que se emplean.

Este capítulo está enfocado en el montaje audiovisual cinematográfico y de video, se describirá cómo ha sido su evolución, desde sus antecedentes hasta el día de hoy. También se hablará de las principales teorías y conceptos desde la perspectiva de diferentes autores y directores.

2.1 Antecedentes

El concepto de montaje ha estado presente en las actividades del hombre desde tiempos muy antiguos, pese a lo que pueda parecer a primera vista, el montaje no nació con la invención del cine mismo, sino que se fue imponiendo poco a poco, forzando nuestras costumbres como espectadores y utilizando convenciones cada vez más elaboradas (Amiel, 2005) hasta llegar a ser prácticamente invisible como lo conocemos hoy en día.

A lo que se refiere Henry Lanz al decir que “Uno no "oye" una melodía. Somos capaces o incapaces de seguirla, lo cual significa que tenemos o no la capacidad de organizar los sonidos en una unidad superior” (1931:271, citado en Eisenstein, 1974:62), es que el hombre nace con ciertas habilidades para poder entender como una unidad la sucesión de fragmentos, pero como se mencionó antes, a diferencia de lo que establece Lanz, en el campo de la cinematografía esta habilidad no es algo que simplemente se nazca con ello, sino que a través de los años se fue adoptando.

Por ello es importante establecer algunos antecedentes que nos ayuden a entender cómo se fue dando esta evolución para dar origen a al montaje cinematográfico, porque como se habló en el capítulo pasado el arte de la cinematografía es relativamente nuevo, por lo que muchas de sus bases y conceptos se retomaron de otras artes y actividades como la escritura.

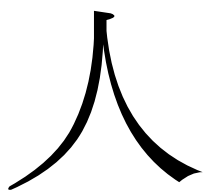
2.1.1 El ideograma y el pictograma como principio de montaje

El principio del ideograma ha sido utilizado por el hombre como una herramienta para poder plasmar o transmitir una idea, incluso desde antes del desarrollo de un sistema alfabético.

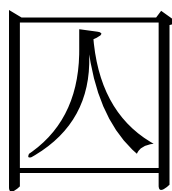
Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua española (2001) un ideograma es una “imagen convencional o símbolo que representa un ser o una idea, pero no palabras o frases fijas que los signifiquen”.

Eisenstein (1986) explica el concepto del ideograma de la siguiente manera: “De la combinación de dos representables se logra la representación de algo gráficamente irrepresentable.” Es decir, se le asigna un valor a un símbolo que represente un concepto, y dos conceptos al ser combinados dan lugar a un nuevo significado que ninguno de los dos símbolos contiene por sí mismo.

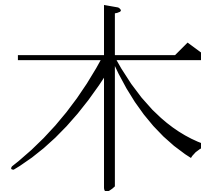
En el siguiente ejemplo se puede observar como la escritura japonesa, al ser representacional, se basa en el principio básico del ideograma.



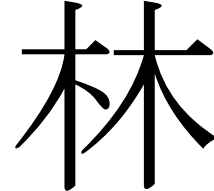
Persona



prisionero



árbol



bosque

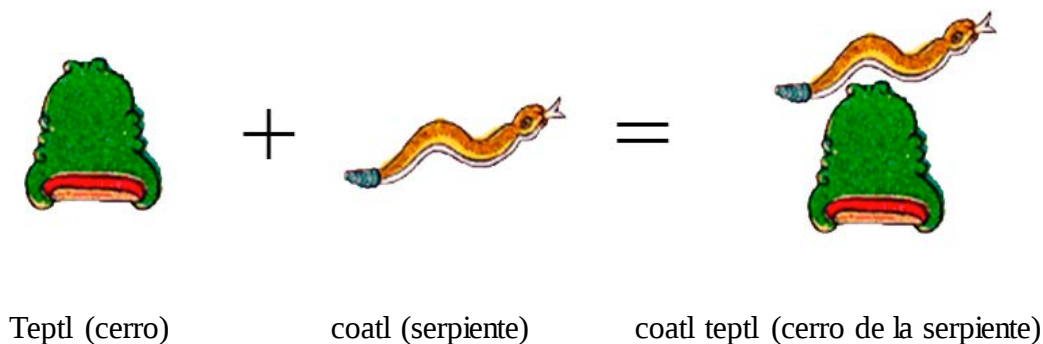
El pictograma por otra parte es una representación literal del concepto, es decir un dibujo de un símbolo, objeto real o figura.

La cultura Mexica tenía un sistema de pictograma significativo representacional en el que se puede ver la representación de figuras como un maguey, una bandera, etc.



Pictogramas ³¹

Al igual que el ideograma, este sistema hace uso de la yuxtaposición de conceptos para dar un nuevo significado:



Como podemos ver tanto el ideograma como el pictograma tienen una naturaleza representacional y descriptiva, por lo que pueden ser asociados con una realidad concreta, una realidad abstracta, una acción o inclusive una narración. Para Eisenstein esto representa el principio básico del montaje, y lo utiliza como una base para desarrollar la mayor parte de su teoría. En sus propias palabras:

"El hecho de que la copulación de dos jeroglíficos de la serie más simple habrá de ser considerada no como su suma, sino como su producto, es decir, como un valor de otra

dimensión, de otro grado: cada uno, separadamente, corresponde a un objeto, a un hecho, pero por su combinación corresponde a un concepto". (1986:35)

Este principio es exactamente lo que se hace en el montaje cinematográfico. Se eligen cierto número de tomas representativas y significativas, y se combinan para dar lugar a un nuevo significado, el cual se entiende como un todo, más que la suma de sus partes.

2.1.2 El montaje en el teatro

De acuerdo con Manuel Gómez (1997:795), “El teatro es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo” Si tomamos esta definición como punto de partida nos damos cuenta que el teatro y el cine comparten varios puntos para la realización de su discurso, por lo que el cine, en un primero momento se apropió de muchos de los referentes del lenguaje del teatro, entre ellos la forma de realizar montaje.

Los primeros cineastas como Meliés, ante la carencia de un lenguaje estrictamente cinematográfico, no marcaban una distinción entre teatro y cine. En realidad lo que hacían era algo más parecido a una obra de teatro filmada a una película como tal.

Sergei Eisenstein, como muchos de los cineastas de su época, antes de dedicarse al cine fue director de teatro, por lo que toda la teoría que realizó sobre montaje cinematográfico tuvo una influencia de sus conocimientos teatrales, sobre todo del teatro Kabuki (forma de teatro japonés tradicional que se caracteriza por su drama estilizado y el uso de maquillajes elaborados en los actores) en el cual observó cómo los movimientos, los colores y el sonido, se integraban en un acto escénico formando una unidad orgánica de expresividad artística. Aunque utilizó esto como punto de partida para la teorización de sus conceptos, siempre marcó una gran distinción entre teatro y cine.

2.1.3 El montaje en otras artes

Antes de la cinematografía, detenerse a reflexionar sobre el montaje y sus principios no era algo muy común entre las artes, ya que se ponía atención únicamente en la pieza completa y no a sus componentes. Sin embargo no porque no se le dedicara la suficiente importancia quiere decir que no existiera el montaje en las diferentes representaciones artísticas como señala Andréi Tarkovsky: "el montaje existe evidentemente en cualquier arte, a consecuencia de la selección y el ensamblaje que debe efectuar siempre el artista". (1989; citado en Amiel, 2005:138)

El escultor por ejemplo, realiza un proceso de selección en cuanto al material que utilizará, debe encontrar la “piedra” perfecta que se adecúe a las necesidades técnicas y expresivas de la obra. El pintor debe saber cómo disponer los diferentes elementos al realizar una composición, objetos, colores, luces, texturas, etc.

El cine también extrajo mucho de su lenguaje a partir del de otras artes, como por ejemplo de la música. Muchos cineastas veían en el montaje una especie de equivalente visual de lo que eran los ritmos musicales. (Amiel, 2005)

Eisenstein hace una reflexión en donde destaca como el cine obtiene distintos elementos de distintas artes y los hace convivir entre ellos: “Aquí, en el cine, por primera vez hemos logrado un arte genuinamente sintético, un arte de una síntesis orgánica en su esencia misma, y no un "concierto" de artes coexistentes, contiguas, "entrelazadas", sino realmente independientes". (1986:180)

2.1.4 Las nuevas vanguardias

De forma paralela al desarrollo de la cinematografía, a principios del siglo XX se dieron una serie de corrientes artísticas que fueron denominadas “vanguardias”. Entre las vanguardias se encuentran el Futurismo, el Cubismo, el Dadaísmo, el Surrealismo, etc.

Estas corrientes influyeron de cierta manera a algunos cineastas de la época, los cuales experimentaron con algunas de las técnicas que se usaban en otras artes como la pintura.

Una de esas técnicas es la que utilizaban los artistas cubistas y que intentaron utilizar en el montaje cinematográfico: el collage. Esta técnica consiste en cortar y pegar fragmentos de película que no tienen relación aparente entre sí, esto lo hacían con fines más estéticos que narrativos.

Por otro lado el Futurismo en su “Manifiesto” introduce la idea de la fascinación por la máquina y la captación de movimiento como signo de progreso, esto impulsó a que los artistas se vieran interesados por el cine.

De igual manera el “Film d’Art” fue una corriente que nació en Francia en 1907, cuyo principal objetivo era dotar al cine de especificidad y darle una categoría de arte.

Esta serie de acontecimientos que surgen a partir de las vanguardias representan un antecedente muy importante para el desarrollo del cine; la experimentación de técnicas de montaje, el despertar la curiosidad de los artistas para realizar cine, y definir al cine como un arte genuino con un lenguaje propio.

2.2 Conceptos y teoría de montaje audiovisual cinematográfico

2.2.1 Definiciones de montaje

Hasta el momento se ha hablado de montaje bajo criterios muy generales como yuxtaposición, selección y ensamblaje y algunos conceptos dados por Sergei Eisenstein. Sin embargo no se ha dado una definición concreta de lo que es el montaje, y esto es porque existen muchas acepciones desde perspectivas muy distintas de cada director o estudioso del tema, por lo que resulta importante hacer una revisión de cada una.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua española (2001) define al montaje como “acción y efecto de armar, o poner en su lugar las piezas de un aparato o máquina”. Como podemos ver la palabra montaje en su primera acepción hace referencia al campo de la ingeniería refiriéndose al ensamblaje de piezas, aunque también menciona que es “la combinación de las diversas partes de un todo”, lo que nos acerca un poco más hacia el campo de la cinematografía.

Hablando ya estrictamente de montaje en el campo del cine, y de manera muy general, los primeros teóricos han estudiado el tema desde las siguientes perspectivas: el tiempo y duración de planos (métrica y rítmica) , la relación entre planos (yuxtaposición y semiótica) y desde el punto de vista estético.

En cuanto al significado de las tomas y sus relaciones al ser yuxtapuestas Jean Mitry explica que "el montaje consiste en empalmar dos o más planos de tal suerte que su puesta en relación determine un sentido que no pertenece a ninguno de estos planos separadamente" (1990:12). Con esto nos dice que cada toma tiene un significado en concreto o representa una idea o concepto, pero dos tomas al ser combinadas suman sus significados dando lugar a un concepto nuevo.

Sergei Eisenstein nos dice que "dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad, que surge de la yuxtaposición" (1974:12). Joan Pellicer retoma esta definición de Eisenstein y describe de una forma muy poética: "una mano que se posa sobre la espalda o el muslo de otro cuerpo no pertenece ya a aquel del que proviene: ella y el objeto que toca o agarra forman juntos una nueva cosa". (2010:54)

Desde una perspectiva del tiempo y duración de los planos Vincent Pinel se refiere al montaje como "organizar el tiempo jugando con la elasticidad de las relaciones entre el tiempo real del rodaje, el tiempo presentado en la película y el tiempo experimentado por el espectador". (2004; citado en Pellicer, 2004:41)

Los teóricos contemporáneos del cine engloban en sus acepciones de montaje el tiempo y la yuxtaposición, logrando definiciones más completas como Jacques Aumont, quien lo define como “el principio que regula la organización de los elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración”. (1996:62)

Manuel Fernández, incluye en su definición de montaje a la televisión y el video, y lo describe como : “el proceso creador mediante el cual se da forma definitiva al discurso y contenido cinematográfico de la película, programa, o video ordenando los planos y cuidando las transiciones entre esos planos y las secuencias, con un sentido narrativo y estético”. (1997:38)

Como podemos ver no existe una acepción definitiva del concepto de montaje, pero cada autor aporta su punto de vista, lo que nos ayuda a entender de una forma más global el término.

2.3 Autores, directores, escuelas y conceptos

Desde que el montaje se volvió objeto de estudio, ha habido una gran cantidad de directores y teóricos del cine que se han enfocado a su análisis. Para poder hablar de los principales conceptos y teorías que se fueron estableciendo se seguirá un orden cronológico de los hechos.

Existen distintos periodos en la historia del montaje cinematográfico, los cuales varían según el autor. Por ejemplo Vincent Amiel (2005) divide los periodos del montaje según su técnica y los medios utilizados. El primer periodo corresponde al pegamento en mano, el segundo periodo a los pegados móviles, el tercer periodo corresponde al video y el cuarto periodo al viraje al numérico o digitalización. Esta clasificación es útil para conocer la técnica que se utilizaba según el periodo, sin embargo no tomó en cuenta el aspecto teórico y conceptual del montaje.

Por otra parte André Gaudreault distingue tres periodos según el modo de representación fílmica que presentan:

" El primer periodo de la película en un sólo plano, el periodo de la película realizada en varios planos no continuos: rodaje y montaje, pero sin que el primero esté, de manera verdaderamente orgánica, aún efectuado en función del segundo; El periodo de la película en varios planos continuos: rodaje en función del montaje". (1995; citado en Amiel, 2005:27)

La clasificación de Noel Burch (2007), también basada en un modelo de representación fílmica, distingue dos grandes periodos en la cinematografía y el montaje; el Modelo de Representación Primitiva(MRP) y el Modelo de Representación Institucional (MRI).

Para explicar de manera clara los conceptos y teorías del montaje en su orden cronológico, se utilizará esta clasificación, ya que es una de las más utilizadas por los teóricos del cine para hablar del tema.

2.3.1 Modelo de Representación Primitiva (MRP)

El Modelo de Representación Primitiva abarca aproximadamente el periodo de entre 1897 al 1915. En términos generales es una forma de organización, todavía no regulada por las técnicas y teorías cinematográficas.

Algunas de las características del MRP son: cada toma es independiente de su antecedente y su consecuente, por lo que carece de cualquier sentido de yuxtaposición o siquiera intención por hacerlo por lo que todavía no está desarrollada la continuidad (raccord). En cuanto a la composición cinematográfica de la toma, esta se acercaba a lo que se hace en el teatro, la cámara se tomaba el lugar del espectador y se posicionaba de forma horizontal, frontal y fija hacía el sujeto o acción. (Burch, 2007)

2.3.1.1 El plano único de Lumiere

Los franceses Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière, mejor conocidos como los hermanos Lumière, fueron los inventores del cinematógrafo, y por lo tanto los primeros creadores de películas. A grandes rasgos sus cintas consistían en una acción simple, de personas u objetos que era registrada por un solo fragmento de película en un plano único e ininterrumpido. (Reisz, 1986)

Sin embargo gracias al éxito que tuvieron en películas como “Salida de los obreros de las fábricas Lumière”, “Llegada del tren a la estación” y “El jardinero regado”, Louise Lumière tuvo la idea de empalmar una tras otra, cuatro películas que se convirtieron en una verdadera secuencia dramática. (Villain, 1994; citado en Fernández, 1997:41)

Esto podría entenderse como un primer intento de montaje, sin embargo carecía de cualquier intencionalidad narrativa y se hizo más bien con una finalidad de entretenimiento.

Algunos autores (Villain, 1994) se refieren al cine de los Lumière como un tipo de “montaje en plano” ya que, aunque carecían de cualquier método de montaje cinematográfico, la elección de las tomas y encuadres estaba siempre cuidada.

2.3.1.2 El montaje rudimentario de George Meliès

George Meliès proviene del mundo del espectáculo, en especial de la prestidigitación y la magia. Sus antecedentes en el teatro le fueron de gran utilidad para desarrollar su narrativa en el cine.

Una de las principales aportaciones de Meliès para el montaje cinematográfico fue la invención del “truco de la parada” o “paso de manivela”, que consistía en sustituir elementos de la película a través de la superposición de dos tomas. Su truco se realizaba filmando un objeto o persona, se detiene la filmación, se retira el objeto o persona de

cuadro, y luego sigue rodando desde la misma posición de cámara. El truco es sencillo, pero el efecto obtenido causó un gran impacto en el público.

Otras de las grandes aportaciones de Meliès es el descubrimiento del fundido y la sobreimpresión, elementos que ahora son fundamentales en el montaje y posteriormente fueron llamados *raccord* ópticos (enlace entre los planos que es externa a la puesta en escena).

2.3.1.3 La escuela expresionista alemana

El cine expresionista alemán nace a principios del siglo XX junto con toda una corriente artística cuyo principal propósito era la expresión de los sentimientos y emociones del autor más que una representación objetiva de la realidad. En el cine surge en el año de 1920 con la película dirigida por Robert Wiene, “El gabinete del doctor Caligari”.

Otras películas importantes para la escuela expresionista alemana fueron “Nosferatu” de Friedrich Murnau, y “Metrópolis” de Fritz Lang.

Según Vicente Sánchez Biosca (1996), el cine expresionista alemán tenía una fuerte resistencia hacia el encuadre, es decir, a una negativa a formalizar un espacio de referencia que se articulara sobre la diversidad de planos (variación de puntos de vista, ángulos, escala, etc.).

En la escuela alemana se puede ver un montaje primitivo que Eisenstein denominaba "montaje en cuadro" que consistía en la representación del movimiento en términos de intensidad lumínica de la toma. Aunque en realidad no existió una intención por estructurar un montaje sino que se utilizaba más bien con fines estéticos.

2.3.1.4 La escuela de Brighton

Según el historiador cinematográfico George Sadoul, es en Inglaterra, en la playa de Brighton donde se descubre el montaje cinematográfico. En este lugar algunos fotógrafos recién iniciados en la imagen en movimiento, entre ellos George Albert Smith, James Williamson y Alfred Collins, dan lugar al nacimiento de un lenguaje puramente cinematográfico. (Fernández, 1997)

El aporte de George Smith al montaje se remite al uso de primeros planos, aunque no con un sentido narrativo o significación propia, simplemente subraya un efecto (Mitry, 1986), como en su película “El pequeño doctor”, dos niños dan una poción a un gato enfermo. En primer plano se muestra la cabeza del gato a punto de beber una cucharada de leche, lo cual ayuda a ampliar los detalles de la acción que no hubiese sido posible apreciar en un plano general.

En la película “Las aventuras de Mary Jane” (1903), George Smith muestra por primera vez una acción compleja en planos diferentes dando una idea de montaje y continuidad. Esto sucede mostrando una sucesión de tomas de un acontecimiento dramático, de una explosión que sucede en una cocina y hace elevar el cuerpo de Mary, que sale por la chimenea y luego vuelve a caer al suelo.

Por otro lado James Williamson realiza por primera vez un montaje narrativo en su película “Ataque a una misión china” donde usa una alternancia de planos de cuatro escenarios, se muestra en un momento a las víctimas y a continuación a las tropas salvadoras. Otro de sus grandes aportes fue el uso de una toma subjetiva (POV) por primera vez en 1901 en su película “Un gran trago”. En palabras de Manuel Fernández “la idea de Williamson es puramente cinematográfica y no teatral; si bien el montaje se limita todavía al empalme de escenas que suceden unas tras otras”.

En 1903 Alfred Collins realiza una de las primeras obras de persecuciones llamada “La boda en motor” en el cual hace uso por primera vez de uno de los recursos más utilizados en el montaje; el plano-contraplano.

2.3.1.5 El montaje narrativo de Edwin S. Porter

Edwird Porter trabajaba como proyccionista, por lo que estudiaba detenida y minuciosamente las películas de Meliès y sus contemporáneos.

En 1902 realiza su primer película “Salvamento de un incendio”, considerada por los historiadores como la primera cinta realizada con guion y con una primera tentativa de desglose narrativo. Para la construcción de la historia Porter alternó distintas acciones mostrando de forma sucesiva la acción de los bomberos combatiendo el fuego y el drama de una mujer y su hijo atrapados en las llamas. Había dos acciones paralelas sucediendo al mismo tiempo. Resiz nos dice acerca de esto que “por primera vez el significado de un plano no tenía un contenido concreto, sino que podía variar según fuera su situación con respecto a los otros”. (1986:17)

El mismo año Porter realiza la película “Asalto y robo de un tren” y lo hace de una forma mucho más compleja al hacer uso de lenguaje cinematográfico del montaje como la utilización de panorámicas y de primeros planos.

En 1906 Porter realiza “El ex convicto” y “El cleptómano”, en éstas dos películas hace uso del montaje de acciones paralelas y “en lugar de dividir la acción en secciones ligadas por un título, Porter se limitó a unir los planos”. (Reisz, 1986:18)

Por lo tanto Porter se da cuenta que el cine debe basarse en la sucesión continua de encuadres y establece de ese modo, el principio básico de todo montaje “demostrando que el plano aislado, pieza incompleta de la acción, es la unidad sobre la cual debe construirse el film”. (Reisz, 1986:19)

2.3.2 Modelo de Representación Institucional (MRI)

La tentativa de montaje narrativo y el uso de un lenguaje puramente cinematográfico que experimentó Porter en sus películas, marca simbólicamente el final del periodo del MRP, aunque se extendió ese periodo hasta aproximadamente 1915 con la película de David Griffith "El nacimiento de una nación".

Por Modelo de Representación Institucional (MRI) entendemos toda una serie de lineamientos y normativas que regulan los modelos de representación, es decir, el uso de un lenguaje cinematográfico. A lo que nos referimos con esto es que, hasta este momento, el cine comenzó a ser cinematográfico y a tener un lenguaje propio.

"Al igual que los pintores que descubren que los colores son percibidos de distinta manera según la distancia y el punto de vista de los que los rodean, los cineastas entienden muy rápidamente el enorme partido que pueden sacar de la respectiva yuxtaposición de los planos". (Amiel, 2005: 76)

A partir de ese momento se comenzó a realizar un montaje propiamente cinematográfico.

2.3.2.1 Del desglose al montaje

Para la creación de una película se necesita de un guion, en el cual se presenta un orden de las acciones dramáticas y narrativas. Pero este orden tiene un origen literario, es decir, es parecido a la narración que haría un novelista en un libro, por lo que carece de sentido cinematográfico.

Las imágenes en el cine tienen un orden diferente al de la literatura, y la forma en que se desarrollan es mediante el empleo de diferentes miradas o puntos de vista como un primer plano, un movimiento de cámara o un plano contra-plano.

Eso es el desglose, una serie de elecciones cinematográficas que se entienden gracias a la continuidad narrativa y visual, creando lazos entre la representación de la realidad y la realidad misma. El desglose es parte esencial del montaje, pero no es el montaje mismo, ya que este es sólo un principio de articulación más de no de asociación.

Lev Kuleshov explica el principio del desglose, aunque él lo llamaba montaje de planos americanos, de la siguiente manera:

“Por ejemplo, un actor abre el cajón de un escritorio, encuentra allí un revolver y luego piensa matarse. Si se filma la escena en un plano único en que se vea al mismo tiempo el personaje, la habitación, el escritorio y el momento esencial de la escena donde se muestra la apertura del cajón, el revólver y el rostro del actor, los ojos del espectador no podrán focalizarse y errarán por la superficie de la pantalla buscando el ademán que realiza el actor en el instante determinado de que se trata. En cambio si cortamos la escena según los momentos que la componen: 1) la mano abre el cajón, 2) el revólver, 3) el rostro del actor, podremos mostrar cada instante y a la escala que deseamos, lo que el espectador percibirá directamente (ya que su mirada no se distraerá en cada instante con algo que sea inútil en la imagen)”. (Kuleshov, 1920; citado en Albéra, 1998)

Esto es entonces el principio del desglose, representar una realidad extrayendo de ella algunos detalles en los que se desea centrar la atención del espectador y dar una idea de una realidad en conjunto. O en palabras de Vincent Amiel es “lograr que el autor y el espectador tengan en mente la misma representación del mundo”. (2005:20)

El desglose por lo tanto es esencial en la cinematografía ya que aporta uno de los elementos más importantes en el montaje, la continuidad cronológica entre planos y la continuidad lógica entre las acciones que son representadas, en otras palabras *raccord*.

Cuando los directores descubren la verdadera utilidad narrativa del desglose, como un modo de concebir la sucesión de los planos en función de la percepción del espectador es lo que da lugar años después al surgimiento del montaje de la mano de David Griffith.

2.3.2.2 Escuelas y tendencias en el montaje

El filósofo e historiador de cine francés Gilles Deleuze explica que "en el montaje se distinguen tres tendencias principales: la orgánica de la escuela norteamericana, la dialéctica de la escuela soviética y la cuantitativa de la escuela francesa". (Deleuze, 1986:39)

2.3.2.2.1 Tendencia orgánica de la escuela norteamericana

La tendencia de la escuela norteamericana era crear un montaje orgánico que diera sentido de unidad y que no se hiciera notar, en otras palabras transparente. Para los cineastas estadounidenses era muy importante que el espectador no fuera consciente del montaje y esto lo conseguían escondiéndolo detrás del discurso narrativo.

El gran reto del montaje clásico americano fue preservar la diégesis y conseguir una fluidez y transparencia a pesar de la fragmentación espacial y temporal.

2.3.2.2.1.1 El montaje de David Griffith

Las aportaciones de Griffith a la cinematografía y en especial al montaje fueron muy amplias, tanto que algunos historiadores (Sadoul, 1949) consideran a Griffith el padre del montaje cinematográfico.

Entre 1908 y 1914 Griffith trabajó en la productora Biograph, donde rodó cerca de 450 películas, de duraciones de entre los diez y los doce minutos. En este periodo realizó su primer gran aporte, en 1908 en la película "Las aventuras de Dorotea" utiliza por primera vez el montaje de retroacciones, que más tarde se denominaría como flashback, insertando en el tiempo presente acontecimientos de un suceso del pasado.

En el mismo año, Griffith realiza la película "Después de muchos años" y utiliza en ella un montaje alternado y las acciones paralelas, inspirado por Porter. En 1909 en la cinta "El

teléfono” Griffith innova con la utilización de un montaje en plano contra-plano o también llamado cross-cut o switch back.

Otras de las aportaciones que realiza Griffith es el cambio de puntos de vista en los planos, no por razones físicas o estéticas, sino por razones dramáticas. Esto llevo a que desarrollara por primer vez las transiciones por raccord de movimiento y raccord de mirada para lograr una continuidad narrativa.

En la cinta de 1909 “Edgar Allan Poe”, Griffith hace otra gran innovación, utilizando por primera vez la iluminación como un recurso dramático, haciendo uno de contraste, contraluz y claroscuros.

Griffith también aportó a la cinematografía el gran plano general, cambios de emplazamiento de la cámara, primeros planos con sentido dramático, la utilización de acciones paralelas y los saltos en espacio y tiempo.

En 1915 Griffith realiza la que para muchos es la obra cumbre de su carrera; “El nacimiento de una nación”. En esta película se narra la guerra de Secesión, el asesinato de Lincoln y el nacimiento de la organización racista el Ku-Klux-Klan. Esta obra es un parteaguas en la cinematografía ya que en ella utiliza todos los recursos que había descubierto años atrás. La utilización del montaje en esta película es magistral ya que alterna en cada secuencia planos generales con primeros planos, planos americanos, planos medios y panorámicas, lo que produjo un gran efecto en los espectadores. Esta obra se convierte en una narración compleja con una gran coherencia, ritmo y agilidad narrativa. Donde la velocidad en el montaje incrementa hacia la culminación, aumentando con ello la tensión dramática. (Fernández, 1997)

A partir de “El nacimiento de una nación” el cine adquiere su verdadero lenguaje, alejado totalmente del teatro. La idea de montaje que aporta Griffith permite un mayor desarrollo dramático y narrativo en el cine. Según Fernández (1997) “el descubrimiento más

importante de Griffith habrá de descansar sobre la idea de que el orden de los planos dentro de la secuencia venga dado por las exigencias dramáticas de la acción”.

Jean Mitry (1986) escribe sobre Griffith que “si bien no fue el inventor del montaje ni del primer plano, ni de ciertos procedimientos de que se sirvió, fue al menos el primero en haber sabido organizarlos en un medio de expresión”.

2.3.2.2.1.2 El montaje de Orson Welles

Para Orson Welles el montaje siempre fue un tema fundamental en su carrera. En una entrevista se le cuestionó sobre la importancia del montaje y comentó lo siguiente: “No me puedo creer que el montaje no sea esencial para un director, siendo este el único momento en que controla completamente la forma de su película”. (Citado en Amiel, 2005)

“Ciudadano Kane” realizada en 1941, es una de las obras de Welles que más ha sido estudiada desde el punto de vista del montaje narrativo. Vincent Amiel describe el montaje de esta película como “una búsqueda por establecer un puente entre lo interior y lo exterior o, más exactamente, entre interioridad y exterioridad”. (2005:59)

Lo que hace a “Ciudadano Kane” una obra maestra del montaje es precisamente lo que comenta Amiel, la búsqueda de puentes o conexiones entre un mundo y otro. Welles logra estas conexiones a través de la continuidad, o más específicamente los raccord.

Vincent Amiel describe como se llevó a cabo uno de los raccord más complejos y emblemáticos en la historia del cine:

“Mientras la ventana de un mirador gótico ocupa toda la superficie de la pantalla, pasamos del exterior al interior sin darnos cuenta. Los detalles arquitectónicos que enmarcaban a la ventana iluminada son reemplazados por elementos de la decoración interior-cortinas-sofá que aparecen gracias al apagón momentáneo de luz. Para efectuar ese paso del exterior al interior, Welles cambia por completo nuestra lógica de la percepción. Toda la potente ambigüedad del montaje narrativo

por continuidad se nos ofrece aquí al desplegar los objetos sensibles de su utilización". (2005:61)

Este es el gran aporte de Orson Welles al montaje, la utilización de la continuidad y el raccord con un sentido narrativo, para significar a partir de ellos un sentido de cohesión entre el espacio y el tiempo.

2.3.2.2.2 Tendencia dialéctica de la escuela soviética

Si bien, la utilización del montaje ya era algo normal para los cineastas, aún se carecía de una teoría cinematográfica que sustentara todos los conocimientos desarrollados desde los hermanos Lumière hasta las grandes aportaciones de Griffith para el cine, y son los rusos quienes se preocupan por plantear las primeras teorías.

El Formalismo Ruso como fue llamado, nace aproximadamente en el año de 1915 en el Círculo Lingüístico de Moscú, aunque fue hasta después de 1919 con la creación de la Escuela Cinematográfica del Estado que tuvo su mayor apogeo.

Para Vladimir Lenin (líder político de la U.R.S.S.) y para la revolución bolchevique el cine era la más importante de las artes, por lo que se encontraba prácticamente al servicio del estado y se utilizó mucho tiempo como un recurso político y de propaganda.

Sin embargo, en la Escuela Cinematográfica del Estado, creada por Lenin, será de gran importancia en descubrimientos de montaje y la cuna de algunos de los cineastas soviéticos más importantes.

Desde la perspectiva de la escuela soviética el montaje lo era todo: "El montaje ha sido establecido por el cine soviético como el nervio del cine. Determinar la naturaleza del montaje es resolver el problema específico del cine". (Eisenstein, 1986:51)

2.3.2.2.2.1 El montaje de Dziga Vertov

Vertov fue un teórico del montaje y cineasta ruso, principalmente documentalista. Tenía la visión de captar una objetividad integral de la realidad y decía que eso sólo era posible por la “inhumana impasibilidad de la pupila de cristal de la cámara”. (Vertov, 1973:209)

Vertov entendía el montaje como la organización del mundo visible y lo diferenciaba en varias etapas: En una primera etapa, el montaje será el inventario de todos los datos documentales que tengan una relación con el tema tratado. En una segunda etapa, el montaje es el resumen de las observaciones realizadas sobre el tema. Y en una tercera etapa, a la que llama montaje central, será la asociación, o sea, la suma resta, multiplicación, división y colocación entre paréntesis de los planos filmados. (Vertov, 1973: 232-233)

Vertov creía que la composición del encuadre y la elección del montaje por sí mismos, alteraban siempre la realidad e imprimían un sentido no contenido en ella, alejándose de la objetividad.

2.3.2.2.2.2 El montaje de Lev Kuleshov

Lev Kuleshov fue alumno de uno de los grandes teóricos rusos de la Escuela Cinematográfica del Estado, Geo Bauer. Mitry (1986) explica que el enfoque que le daba Geo Bauer al montaje era “más que un medio de ligar hábilmente significaciones decorativas, desarrollar un ritmo plástico en una duración relativa”, por lo que Kuleshov desarrolló sus teorías a partir del pensamiento de su maestro.

Kuleshov define al montaje como una cualidad distintiva del cine y creía firmemente que las películas se creaban en la mesa de montaje más allá que en el momento de la filmación.

En cuanto a los planos, según Kuleshov, debían ser simples, legibles y expresivos para que el espectador pueda leer correctamente el contenido, y las reacciones emocionales del espectador las adjudicaba al ritmo.

Las mayores aportaciones que realiza Kuleshov a la cinematografía las realiza cuando crea en 1922 el “Laboratorio Experimental”. En éste laboratorio, junto con sus colegas, trabajó en lo que llamaba “filmes sin película” en los cuales intentaba demostrar el gran potencial creador del montaje. En estos filmes realizaba secuencias con únicamente fotografías las cuales contenían planos fijos encadenados.

En ese mismo año Kuleshov publica un texto llamado “Americanitis” en el cual afirmaba que el cine auténtico es el montaje del estilo americano y su método la esencia del cine para lograr las más fuertes impresiones. (Fernández, 1997)

Otro de sus grandes aportes fue el denominado “Efecto Kuleshov” o como él lo nombra, montaje estructural (será explicado con detalle en el siguiente capítulo). El concepto de “geografía ideal” también es una de sus aportaciones que realiza dentro de su Laboratorio Experimental, y esto consiste en “crear un espacio homogéneo y coherente a partir de espacios heterogéneos e incoherentes” (Gubern,1982), este principio es muy utilizado en el montaje moderno para dar un sentido de continuidad espacial, es decir vincular dos espacios independientes para dar una idea que es uno sólo.

Kuleshov concibe al montaje como una construcción de continuidad y el fragmento es simplemente un ladrillo y explica que "Si se tiene una idea-frase, una partícula de historia, un eslabón de toda la cadena dramática, esa idea, entonces deberá ser acumulada y expresada por tomas-clave, al igual que los ladrillos, tornillo a tornillo, ladrillo a ladrillo". (Kuleshov, 1929; citado en Eisenstein, 1986:40)

Al final la gran aportación de Lev Kuleshov al cine es que estableció que “la principal fuerza del cine, la fuerza básica, estaba en el montaje y con él era posible tanto la fragmentación como la reconstrucción del material filmico” (Fernández, 1997:71)

“Las experiencias de Kuleshov dieron nacimiento a las primeras teorías del cine elaboradas no ya sobre vagas especulaciones teatrales o literarias, sino sobre el análisis de las posibilidades funcionales de un medio de expresión específicamente fílmico”. (Mitry, 1986:335)

2.3.2.2.2.3 El montaje de Vsevolod Pudovkin

Pudovkin fue un teórico y director soviético. Realizó sus primeras películas entre 1925 y 1926. Entre estas películas destaca “La madre” por una utilización magistral de procedimientos específicos del lenguaje cinematográfico al utilizar el montaje rítmico, diferentes ángulos de cámara, y metáforas visuales.

En 1928, Pudovkin firma junto con Eisenstein y Alexandrov el “Manifiesto”, un texto en el que “consideran al montaje como la máxima expresión de efectividad y que ha llegado a ser el axioma indiscutible sobre el cual se ha levantado la cultura universal del cine”. (Fernández, 1997:72)

El gran aporte que realiza Pudovkin al cine es que sistematizó unos de los principios generales que utilizaba en sus películas a los que llamó “montaje constructivo” y “montaje de relación” en los cuales consideraba que el principal elemento en la cinematografía son los fragmentos de película y que el material rodado está sujeto al punto de vista del director o montador en el momento del montaje.

Pudovkin también colaboró en el “Laboratorio Experimental” de Kuleshov en donde establecieron que “el plano A más el plano B, es igual al plano C, acumulándose en C, lo que A y B le dan. A este tipo de montaje lo denominarían “montaje estructural”. (Fernández, 1997:69)

Pudovkin, bajo la influencia de las teorías de Kuleshov, defiende categóricamente una comprensión del montaje como un encadenamiento de trozos o ladrillos, a esta concepción

del montaje Pudovkin lo llamaba “montaje de encadenamiento”. Eisenstein se opuso siempre a esta perspectiva del montaje y decía que “los primeros cineastas conscientes, consideraban el montaje como un medio de descripción, colocando las tomas individuales una tras otra, como ladrillos” (1986:51), y alegaba que el encadenamiento era sólo una posibilidad dentro del montaje.

2.3.2.2.2.4 El montaje de Sergei Eisenstein

Para algunos historiadores (Sadoul, 1949) Sergei Eisenstein es uno de los cineastas rusos más importantes en la cinematografía mundial, tanto a nivel práctico como teórico. El principal objeto de estudio de Eisenstein fue el montaje cinematográfico en el que se dedicó a estudiar y poner en práctica en sus películas.

Al inicio de sus estudios Eisenstein distingue dos grandes rasgos particulares en el cine: “Primo: se graban fragmentos de foto de la naturaleza; Secundo: estos fragmentos se combinan de diversas maneras. De ahí el cuadro o toma, y de ahí el montaje” (1986:11) A partir de esta observación divide sus estudios en lo que el llamaría la Filmografía o lingüística del cine, y el montaje.

Como ya se mencionó Eisenstein solía poner en práctica sus teorías en sus propias películas. Una de sus grandes obras es “La huelga” de 1925, en la cual pone en práctica lo que él denomina “montaje de atracciones”. El montaje de atracciones en realidad lo concibió durante su periodo como director de teatro, sin embargo siempre tuvo en mente que sería un método de montaje cinematográfico.

Lo que Eisenstein propone en su montaje de atracciones es un método de asociaciones y metáforas en el cual se produce una colisión o choque, o que se traduce en un conflicto en el espectador. A lo que Eisenstein llama “atracción” es, en sus palabras:

"Todo elemento que despierte en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influyen en sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y

matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final". (Eisenstein, 1974:172)

La intención de Eisenstein con el montaje de atracciones era principalmente someter al espectador a estímulos de acción psicológica y sensorial, a partir de la planeación del montaje, con el fin de producirle un “choque” emotivo.

Ese mismo año realiza la película “El acorazado Potemkin” en el que utiliza un “montaje rítmico” del cual había teorizado. Eisenstein creía que el ritmo es el elemento más simple, fácil y frecuente del montaje audiovisual. En el montaje rítmico, la longitud de los planos está determinada por el contenido y el movimiento del cuadro, por lo que el movimiento que vemos en pantalla es principalmente de la acción y del montaje que produce diversos choques y conflictos.

En 1927 propone un nuevo método de montaje en la película “Octubre”. Eisenstein describía su método de la siguiente manera: “Se realizan juegos de asociación más o menos arbitrarias que deben conducir “psicológicamente” el espíritu del espectador hacia los conceptos y después hacia las ideas preestablecidas por el cineasta” (1986) por ese motivo lo llamó “montaje intelectual” porque lo que buscaba era precisamente evocar al intelecto del espectador y sus emociones, a través de las ideas impuestas por el director.

Para Eisenstein el montaje lo era todo, por eso se dedicó a desarrollar procedimientos y técnicas orientadas a mejorar la capacidad expresiva del discurso fílmico. Para él la teoría no es algo fijo, sino más bien representa un ir y venir mediante la puesta en práctica. Así era como medía sus resultados y redefinía sus teorías, a partir de la experiencia.

Eisenstein concluye sobre el montaje que:

"Para los capaces, el montaje es el medio de composición más poderoso para contar una historia. Para quienes no saben de composición, el montaje es una sintaxis para la construcción correcta de cada partícula de un trozo fílmico. Y, por último, el

montaje es simplemente una regla elemental de la filmografía para aquellos que equivocadamente colocan juntos trozos de película como mezclaría uno recetas de medicina ya preparada". (1986:106)

2.3.2.2.3 Tendencia cuantitativa de la escuela francesa

Dentro de la escuela francesa se distinguen principalmente dos periodos en cuanto a montaje se refiere, en primer lugar está la llamada “Vanguardia francesa” que se llevó a cabo en los años 20 aunque tuvo presencia y repercusión hasta los años 50 con la “Nouvelle Vague” que representa el segundo periodo.

En la primera etapa de vanguardia, la escuela francesa concebía al montaje como un equivalente visual de los ritmos musicales y como un instrumento susceptible de crear emociones y ciertos efectos dramáticos. Por lo que los directores utilizarían a menudo algunas expresiones procedentes del léxico musical para tratar al cine según lo concebían. (Amiel, 2005)

Para la escuela francesa de los años 20 el cine era una expresión de un flujo visual, como la música es organización de un flujo sonoro. Por lo que la expresión narrativa debía estar ligada al tempo de la música, al flujo temporal de las imágenes, al movimiento de la luz y de los cuerpos sobre la pantalla y por la sucesión de planos.

2.3.2.2.3.1 El montaje de Jean Epstein

Epstein es considerado el primer teórico francés con trascendencia universal en montaje cinematográfico (Fernández, 1997). Publica sus primeros escritos entre 1920 y 1922 y es precisamente su pensamiento el que influye a la creación de la escuela de la vanguardia francesa.

Durante los años 20, Epstein intenta utilizar el “montaje acelerado” o “montaje precipitado”. Uno de los aspectos básicos de este tipo de montaje era ligar las emociones de los personajes con la velocidad de la película. En el montaje acelerado la brevedad de los

planos va entrecortando la percepción, mientras la rapidez de la sucesión de planos va creando falsas superposiciones. El principio básico de este montaje era dar una función de percepción y no de representación a las secuencias.

Respecto al montaje acelerado de Epstein los críticos comentaban que: “parece ser sólo el pretexto para llevar a cabo un logrado experimento de montaje y ritmo, que utiliza casi de forma sistemática el primer plano, y el dinamismo de una cámara que parece participar en la acción”. (Diccionario del cine, 1991:58)

2.3.2.2.3.2 El montaje de Germaine Dulac

En general Germaine Dulac se dedicó a darle continuidad a las teorías propuestas por Epstein, aunque también se dedicó a algunas nuevas investigaciones como las sobreimpresiones y otros procedimientos estéticos.

Según Fernández (1997) las películas de Dulac dejaban de ser narraciones lineales y más bien se convertían en “sinfonías visuales”. Algunas de sus películas más destacadas son “La fete espagnole”, “Etude cinematographique sur une arabesque”, en las cuales jugaba con el “tiempo cinematográfico” basándose en el montaje acelerado de Epstein.

2.3.2.2.3.3 El montaje de André Bazin

Según algunos autores (Varios, 1991), Bazin no fue un teórico y menos un dogmático, sino un crítico despierto. Pero su gran aportación fue en realidad esa, realizar críticas objetivas acerca de las teorías de sus contemporáneos.

Bazin tenía una fascinación por el realismo en el cine por lo que rechaza todo principio de fragmentación en el montaje cinematográfico, ya que lo considera como una manipulación de la realidad. Según sus propias palabras “la especificidad cinematográfica alcanzada una vez en estado puro, reside por el contrario en el simple respeto fotográfico de la unidad de

espacio y no en el montaje” (Bazín, 1999:73). Para Bazín el montaje sólo debe utilizarse dentro de ciertos límites muy precisos y no debe distorsionar la realidad.

2.3.2.2.3.4 El montaje de Jean Mitry

Jean Mitry por el contrario, se oponía a todos los principios de Bazín, y se ocupó en gran medida a estudiar los temas de montaje relativos al ritmo cinematográfico. Mitry en realidad no se ocupó por establecer aspectos técnicos del montaje sino más bien se preocupó por los principios del montaje y en su operación artística.

Uno de los grandes aportes de Mitry al montaje son sus observaciones sobre ritmo y dinamismo y su relación con el contenido, de lo cual establece que: “dos planos de la misma longitud o igual duración, pueden dar una impresión de duración mayor o menor según sea el dinamismo de su contenido y su carácter estético (encuadre, composición)”. (Mitry, 1986:419-420)

2.3.2.2.3.5 El montaje de la Nouvelle Vague

La Nouvelle Vague, o la Nueva Ola, es una corriente cinematográfica que surgió a finales de los años 50 impulsada por un grupo de cineastas franceses, entre ellos Andre Bazin, Jean Luc Godard, Francois Truffaut y Alain Resnais.

La Nueva Ola era una especie de reacción contra las estructuras que el cine francés y el discurso clásico imponía hasta ese momento. Pero también supone una exploración y renovación del lenguaje cinematográfico.

Algunos de los cuestionamientos del montaje que proponía la Nouvelle Vague destacan los siguientes:

- 1) Quebrantamiento sistemático de la ley de los 30 grados (Jump Cut). La ley de los 30 grados, a grandes rasgos, establece que se debe evitar montar dos planos

consecutivos cuya diferencia de perspectiva sea menor de 30 grados. Durante este periodo cineastas como Godard deciden no obedecer esta ley con fines narrativos para el montaje.

- 2) Indiferencia ante el raccord de dirección. Se opta por la elección de cualquier dirección de ejes en función de parámetros funcionales.
- 3) Quebrantamiento del raccord de mirada e intencionalidad. Con la ruptura de continuidad de la mirada se puede desorientar al espectador, pero proponen una cohesión narrativa para que las escenas se construyan, aun sin continuidad.
- 4) Intemporalidad. Se eliminan las marcas temporales que conforman la cronología y el avance de la narración.
- 5) Negación de las formas tradicionales de fragmentación. Se realizan montajes de plano secuencias como negación a la fragmentación de la narración visual.
- 6) Asincronías sonoras. Se buscan nuevas formas del montaje sonoro, como la ironía, la complementariedad y la oposición de los planos sonoros y visuales.

Estas rupturas en los lineamientos del montaje clásico hacen que a partir de la Nouvelle Vague se considere el nacimiento de la edad moderna del cine.

2.3.2.2.3.6 El montaje de Jean Luc Godard

Jean Luc Godard es uno de los más importantes representantes del Nouvelle Vague. Según Godard La Nueva Ola era un cine verdaderamente puro en donde se podía tener la libertad de experimentar con el lenguaje cinematográfico, innovar en el campo de la imagen. Entre algunas de las películas que realizó durante ese periodo están, “Al final de la escapada”, “El soldadito”, “Pierrot el loco”, “Alphaville” y “La Chinoise”.

Su principal aportación la hace mediante sus filmes, donde estableció los principales cuestionamientos de la Nouvelle Vague. A Godard le gustaba atraer la atención del espectador sobre el proceso de filmación que empleaba, “le gustaba mostrar las costuras, quebrar la supuesta transparencia del montaje clásico para con ello dar mayor impresión de verdad” (Deleuze, 1986). En películas como “Al final de la escapada” Godard decide

ignorar la ley de los 30 grados y hace un repetido uso de jump-cuts o cortes bruscos, en lugar de articular las secuencias mediante el uso del plano contraplano.

2.3.2.2.3.7 El montaje de Alain Resnais

Resnais también pertenece a la corriente del Nouvelle Vague. Su visión del montaje era exterior a todo realismo, “los planos sucesivos no se dan tanto como correspondientes a una unidad constituida, que sería como tal la realidad, sino más bien en tanto que elementos de una totalidad que se construye a sí misma en un discurso”. (Amiel, 2005:107)

Una de sus películas más relevantes en cuestión de montaje es “Hiroshima mon amour”. En esta película Resnais utiliza un montaje discursivo en la cual recurre a contrastes, oposiciones, utilizando cada imagen o sonido como signos que dependen de la estructura entera. En esta película Resnais retoma los conceptos de Eisenstein del montaje intelectual pero a diferencia de él, utiliza instrumentos sensibles para conseguirlo. “Son así ritmos, luces, contrastes de blanco y negro, y de color los que provocan y sostienen un proceso intelectual”. (Amiel, 2005:108)

Respecto al montaje discursivo e intelectual que fusiona Resnais en “Hiroshima mon amour” el crítico de cine Youssef Ishaghpur comenta lo siguiente:

“Aquí hay por primera vez en la historia del cine, un flujo de pensamiento y de emoción tal como quería conseguirlo Eisenstein. Es Resnais quien por fin ha realizado la “cuarta dimensión del cine” gracias al montaje mimético, rítmico, armónico, en contrapunto, intelectual, sirviéndose de las luminosidades, tonalidades, los ínfimos matices del gris para los paisajes, las duraciones, los volúmenes, el grafismo, las direcciones, los motivos musicales y la asincronía del sonido respecto de la imagen”. (1982)

2.3.2.2.3.8 El montaje de Chris Marker

Chris Marker se inicia en el cine en 1952 con la película “Olympia 52” estaba muy influido por la Nueva Ola ya que trabajó como asistente y codirector de Alain Resnais. Algunas de sus películas más importantes desde el punto de vista del montaje se encuentran “Lettre de Sibérie”, “La Jetee” y “Sans soleil”.

El aporte de Chris Marker al montaje cinematográfico se da desde su perspectiva del cine documental. Según Vincent Amiel (2005:152), Chris Marker “filmaba al mundo para escoger ciertos fragmentos y ponerlos en mutua correspondencia”.

Para Chris Marker la multiplicidad de las imágenes es más importante que su unidad. En sus montajes Marker juega con el contenido y el contextos de las imágenes utilizando diferentes tonos, diferentes exposiciones y por lo general mezcla fotografías con secuencias filmicas.

2.3.3 El montaje moderno

Según algunos historiadores (Deleuze, 1986) este periodo abarca desde la Nouvelle Vague hasta el Dogma 95. Es por eso que se considera que cineastas como Jean Luc Godard y Chris Marker pertenecen a este periodo.

La principal característica del montaje moderno, es la oposición a las normas del montaje clásico institucional como la dialéctica de la escuela rusa. En realidad el montaje moderno no cambio mucho ni hubo grandes aportes después de Godard, en términos generales el desarrollo de nuevas técnicas de montaje estuvo en pausa hasta 1995.

2.3.3.1 El montaje del Dogma 95

En 1995 un grupo de cineastas, entre ellos Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, y Søren Kragh Jacobsen, hicieron un documento llamado “Manifiesto Dogma 95”, en el que planteaban la necesidad de modificar la forma en que se realizaba la cinematografía.

Los realizadores del manifiesto se proclamaban en contra de lo que se había hecho durante la Nouvelle Vague, tachando a la corriente como algo falso:

“En 1960, ¡ya era suficiente! El cine estaba muerto y pedía su resurrección. ¡El fin era justo, pero no los medios! La Nouvelle Vague no se atrevía a ser más que un pequeño oleaje que iba a morir en el río convirtiéndose en lodo. Los eslóganes del individualismo y la libertad hicieron nacer obras durante algún tiempo, pero nada cambió. La ola fue pasto de los más voluntariosos, así como de los directores. Pero nunca fue más fuerte que aquellos que la habían creado. El cine antiburgués se hizo burgués, era entonces...!falso! (Manifiesto Dogma 95)

Según los directores del Dogma, la democratización de los medios de producción, fruto de la revolución digital del video, fue lo que provocó el surgimiento de esa nueva vanguardia.

El Dogma 95 presenta una serie de normas indiscutibles conocidas como el voto de castidad.

Decálogo Dogma 95:

- 1) El rodaje debe realizarse en exteriores.
- 2) El sonido no debe ser producido por separado de las imágenes y viceversa.
- 3) La cámara debe sostenerse con la mano.
- 4) La película tiene que ser en color. La iluminación especial no está aceptada.
- 5) Los trucajes y filtros están prohibidos.
- 6) La película no debe contener ninguna acción superficial.
- 7) Los cambios temporales y geográficos están prohibidos.

- 8) Las películas de género no son válidas.
- 9) El formato de la película debe ser 35 mm.
- 10) El director no debe aparecer en los créditos.

Esta serie de reglas produjo una nueva forma de realizar cine y por lo tanto de concebir el montaje. Algunas de las características que presentó el montaje dentro del Dogma son:

- 1) Por el cumplimiento de la norma 7 del decálogo se descarta la posibilidad de poder usar montajes en paralelo o alternados, así como los saltos temporales como flash-backs y flash-forward.
- 2) El cumplimiento de la norma 2 que prohíbe la utilización de sonidos separados de la imagen, hacen que todo tipo de raccord sonoros sean utilizados.
- 3) Sobre la puesta en escena se generan tomas que son montadas entre sí. En este montaje el único criterio es la selección arbitraria de los actos narrativos que hacen que la narración avance.
- 4) El montaje en el dogma comparte muchos puntos con la Nouvelle Vague; transgresión de la ley de los 30 grados, rompimiento de los ejes de mirada y dirección, eliminación de marcas temporales y la ausencia de raccord de movimiento.

La corriente del Dogma terminó en el 2002 cuando los fundadores deciden terminar la “Secretaría Dogma”. El Dogma fue muy criticado ya que era muy contradictorio en muchos de sus planteamientos, como el querer imponer normas en su decálogo para combatir las normas del cine clásico. Sin embargo su importancia reside en el cuestionamiento de la forma de hacer cine y de la importancia de realizar cambios sustanciales en la cinematografía.

2.3.4 El montaje postmoderno

El montaje postmoderno se caracteriza por integrar y alternar el montaje clásico con la modernidad. El cine postmoderno nace de la absorción de las nuevas corrientes y discursos como el videoclip, el videojuego, el cómic, la televisión, etc..

La mayoría de los autores señalan el nacimiento del cine postmoderno a comienzo de los 80, pero es hasta finales de los 90 cuando empiezan a definirse las características de su discurso.

Algunos de los rasgos que distinguen al montaje postmoderno son:

- 1) Eclecticismo en el montaje, por lo que en una secuencia se utiliza un tipo de montaje y en la siguiente una diferente. Este punto refuerza la idea del postmodernismo ya que una misma película puede variar entre las ideas del montaje clásico y la modernidad.
- 2) En el montaje postmoderno se trata de evidenciar la naturaleza cinematográfica de la narración, por lo que en ningún momento pretende ocultar la existencia del montaje, o volverlo transparente.
- 3) El montaje postmoderno suele poseer una fuerte estructuración episódica o coral. En ocasiones estos episodios se entremezclan generando una especie de rompecabezas que propone un juego de conexiones al espectador.
- 4) El montaje postmoderno se caracteriza por la ruptura de la linealidad temporal y usa muy frecuentemente la elipsis como instrumento de síntesis.
- 5) El montaje postmoderno funciona como una especie de collage que integra toda clase de imágenes provenientes de distintos medios.
- 6) El montaje postmoderno parodia otros montajes, es decir, roba patrones para crear ironía.

2.3.4.1 El montaje muralista de Alejandro González Iñárritu

Una de las más claras manifestaciones del montaje postmoderno la lleva a cabo el cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu en su tríptico cinematográfico de las películas: “Amores perros”, “21 gramos” y “Babel”.

A primera vista sus películas dan una impresión “como si le hubieran vendado los ojos al montador y este hubiera unido los fragmentos de película de forma completamente aleatoria, la narración va abriéndose paso a partir de un aparente caos.” (Pellicer, 2010)

Sin embargo al analizar detenidamente sus películas nos damos cuenta que en realidad las decisiones se tomaron conscientemente y que el montaje busca retar al espectador a que ordene las piezas del rompecabezas y otorgue un sentido a la narración.

El escritor y guionista mexicano José Revueltas destaca en su libro “El conocimiento cinematográfico y sus problemas” (1981:66) que: “la pintura mexicana contemporánea, Siqueiros, Orozco, Rivera, Atl, Castelanos, encierra grandes enseñanzas para la cinematografía”. Esto es algo que Iñárritu tiene muy presente a la hora de montar sus películas.

Juan Pellicer realizó un análisis de la trilogía de Iñárritu y concluye que si bien existe un orden propio del montaje narrativo en sus películas, también existe otro orden más complejo, el cual, compara con el tipo de “montaje” que realizaban los muralistas mexicanos en sus pinturas.

El “montaje muralista” de Iñárritu se caracteriza por la falta de linealidad en su narración, mezcla secuencias del presente con secuencias del pasado, tal como lo vemos en las pinturas de Siqueiros. La narrativa de Iñárritu sucede tanto en el plano horizontal como en vertical, suceden acciones paralelas pero con discontinuidad de tiempo entre ellas. Con plano horizontal se hace referencia a que la narración sucede con cierta linealidad en el

tiempo y con verticalidad nos referimos a acciones que pasan al mismo tiempo pero en distintos planos, momentos cronológicos y en distintas historias y personajes.

Estas características son las que resalta Pellicer y son las que hacen que el montaje de Iñárritu esté más cerca de la estructura del muralismo pictórico que de cualquier categoría de montaje.

En una entrevista que le realiza Juan Pellicer a Iñárritu, le pregunta que es para él el montaje, a lo que contesta que:

"El montaje es una reescritura, es el verdadero proceso el que realmente revela la película; es el verdugo porque en la edición te cargas cualquier cosa, al mejor actor lo puedes destruir, y una escena mal actuada la puedes salvar, o a algo que en apariencia no tiene sentido, se lo puedes dar en la yuxtaposición con otra toma o secuencia; realmente creo que el montaje se convierte en el climax y en el punto absoluto de la esencia, el éxito o del fracaso de la comunicación. Donde realmente se crea la poesía de la película es ahí, es el momento más intelectual de la película".
(Iñárritu, 2010; citado en Pellicer, 2010:70)

2.4 Clasificaciones de montaje

Hasta el momento hemos revisado a grandes rasgos como se ha dado el desarrollo del montaje cinematográfico, así como los diferentes puntos de vista desde la perspectiva de diferentes autores y cineastas, pasando por los antecedentes, el MRP, el MRI, el montaje moderno y el montaje postmoderno.

Dentro de todo este desarrollo, muchos autores y estudiosos del cine han intentado realizar una clasificación de los tipos de montaje que existen, dando lugar a un gran número de clasificaciones.

Vincent Amiel (2005:26) nos dice que "cada película está constituida por varios tipos de montaje, ninguna película está hecha sólo de un sólo procedimiento, pero posee

características dominantes de uno u otro, cuyo equilibrio va cambiando de una película a otra, incluso a veces de una a otra secuencia". (Amiel, 2005: 26)

Es por eso que resulta difícil realizar una clasificación definitiva y exacta de los tipos de montaje. Sin embargo muchos autores han distinguido tendencias características y rasgos dominantes en el montaje.

A continuación revisaremos algunas de las categorías más relevantes del montaje cinematográfico según la perspectiva de diferentes autores.

2.4.1 Categorías de montaje según Eisenstein

Eisenstein dedicó gran parte de sus estudios a realizar una categorización de los tipos de montaje. La tipología que propone Eisenstein, si bien no recoge todos los tipos posibles de montaje, es una de las más profundas . (Fernández, 1997)

En 1929 Eisenstein realizó el artículo llamado “Métodos de montaje” en el que establece cinco grandes categorías en los que se puede incluir cualquier variante de montaje.

Categorías formales de montaje que distingue Eisenstein (1986) son:

- 1) Montaje métrico: El criterio fundamental para esta construcción es la longitud de los trozos. En este tipo de montaje la tensión se obtiene a partir de la aceleración mecánica de acortar los planos.
- 2) Montaje rítmico (primitiva-emotiva): En este caso al determinar la longitud de los trozos, el contenido dentro del cuadro es un factor con derechos iguales a considerar. En este tipo de montaje, siempre hay un movimiento dentro del cuadro que impulsa el movimiento de un cuadro a otro.
- 3) Montaje tonal (melódica-emotiva): Se basa en el sonido emocional del fragmento de su dominante. En este montaje el movimiento es percibido por los componentes sensibles del fragmento como, luz, sombra, la composición del encuadre, etc.

- 4) Montaje sobretonal: Se distingue por el cálculo colectivo de todos los atractivos del trozo. Surge del conflicto entre el tono principal del trozo (su dominante) y el sobretono.
- 5) Montaje intelectual: Es el que resuelve el conflicto yuxtaposición de los sobretonos fisiológicos e intelectuales.

Además de estas categorías formales Eisenstein hace una división de montaje según su característica dominante, las cuales pueden ser: montaje según el tiempo, según la tendencia principal dentro del cuadro y según la longitud de las tomas. (Eisenstein, 1976)

2.4.2 Categorías de montaje según Pudovkin

Pudovkin realizó una clasificación mucho más simple de los tipos de montaje de la siguiente manera:

- 1) Montaje de contrastes
- 2) Montaje paralelo
- 3) Montaje simbólico
- 4) Montaje simultáneo
- 5) Montaje leit-motiv (motivo central)

Esta clasificación de Pudovkin no fue muy aceptada porque se le consideraba incompleta, aún para su época.

2.4.3 Categorías de montaje según Raymond Spottiswoode

El inglés Raymond Spottiswoode publica en su libro “Gramática del cine” (1935) las siguientes categorías de montaje:

- 1) Montaje primario: se refiere a los conceptos derivados de la observación del contenido de las tomas sucesivas.

- 2) Montaje simultáneo: es derivado de los conceptos de las tomas y de los sonidos referentes a ellas dentro del filme.
- 3) Montaje rítmico: es en el que intervienen una serie rítmica de cortes, abstrayendo los efectos de las tomas que lo dividen.
- 4) Montaje secundario: los elementos secundarios como el tono del corte o el tono del contenido, son los que generan los efectos emocionales producidos en el espectador.
- 5) Montaje implicacional: es el que a través de la comprensión de las implicaciones secundarias produce el concepto de totalidad.
- 6) Montaje ideológico: es que resulta del choque de un concepto derivado de un elemento. Es el montaje intelectual que propone Eisenstein.

2.4.4 Categorías de montaje según Antonio del Amo

Antonio del Amo distingue en su libro “Estética del montaje” (1974), seis grandes categorías de montaje, las cuales se subdividen en otras categorías de la siguiente manera:

- 1) Montaje según el tiempo
 - a) Montaje sucesivo: es el más simple y se desarrolla linealmente.
 - b) Montaje paralelo: resulta de dos acciones en contraposición.
 - c) Montaje de anticipación: resulta de la anticipación visual o sonora al raccord.
 - d) Montaje de presagio: el espectador conoce anticipadamente lo que va a pasar.
 - e) Montaje de síntesis: esquematiza y resume. Se puede convertir en elipsis.
 - f) Montaje de evocación: hace uso del flash-back.
 - g) Montaje incisivo: utiliza ráfagas intercaladas en las escenas.
 - h) Montaje de tiempo muerto: utiliza fotogramas congelados.
 - i) Montaje intemporal: resulta de la condensación o falseamiento del tiempo real.
 - j) Montaje analítico: se da la descomposición y análisis de detalles en el plano.
- 2) Montaje según el espacio
 - a) Montaje espacial: hace uso de la profundidad de campo, y de espacios físicos.
- 3) Montaje según el tiempo y espacio
 - a) Montaje elíptico: utiliza la elipsis como principal herramienta.

- b) Montaje múltiple: utiliza la división de la pantalla dentro del cuadro.
- c) Montaje objetivo: expone las cosas de manera neutral.
- d) Montaje de relación: Es un truco, como un hombre que cae de una ventana.
- 4) Montaje según el contenido
 - a) Montaje de leit-motiv: es un tema que se repite una y otra vez.
 - b) Montaje de omisión: en este montaje las acciones son sugeridas.
 - c) Montaje de evasión: se dicen las cosas a medias, para evadir la realidad.
 - d) Montaje subjetivo: corresponde a la visión en primera persona.
 - e) Montaje antitético: nos informa de algo que es contrario a lo que vemos.
 - f) Montaje intelectual: no existe un orden narrativo, solo uno intelectual.
 - g) Montaje de atracciones: es de yuxtaposiciones.
 - h) Montaje mágico: se realiza por trucaje con maquetas, efectos especiales, etc...
 - i) Montaje de lo absurdo: va contra la lógica y el sentido común.
 - j) Montaje simbólico: tiene varios sentidos dependiendo de quién lo interprete.
 - k) Montaje ideológico: forma parte del montaje intelectual.
- 5) Montaje según el contenido y forma

Esta clasificación que realiza Antonio del Amo es una de las más aceptadas debido a lo específica y exhaustiva que es. En esta clasificación se incluye la gran mayoría de montajes que puede haber, sin embargo Fernández establece los contras de esta clasificación de la siguiente manera: “a pesar del esfuerzo del autor, esta clasificación llega a ser poco operativa y si bien es clara a nivel práctico no está teorizada y simplificada lo suficiente y carece de una síntesis de pensamiento cinematográfico” (1997:108)

2.4.5 Categorías de montaje según Vincent Amiel

Vincent Amiel (2005) realiza una clasificación en tres grandes grupos en donde cualquier tipo de montaje puede entrar, sus clasificaciones son:

- 1) Montaje narrativo
- 2) Montaje discursivo
- 3) Montaje de correspondencias.

Para explicar mejor su clasificación Amiel (2005:26) creó la siguiente tabla:

Tipo de montaje	Articulación de los planos	Relación entre los planos	Principio de ensamblaje	Principio de trasmisión	Representación del mundo	Procedimiento estético dominante
Montaje narrativo	Continuo	Articulación	Collage	Transparencia mimética	Un mundo evidente	Desglose
Montaje discursivo	Discontinuo	Confrontación	Elecciones Inteligibles	Demostración	Un mundo por construir	Injerto
Montaje de correspondencias	Discontinuo	En eco	Conexiones aleatorias	Sugestión	Un mundo por percibir	Collage

Extraído de Amiel, 2005:26

Capítulo 3 El montaje aleatorio

En este capítulo se realizará una vinculación directa entre el Diseño y la Comunicación Visual y el montaje cinematográfico para poder entender cómo se relacionan entre sí y establecer aspectos en común.

Posteriormente se planteará la propuesta formal del montaje aleatorio, comenzando por una aproximación de las teorías del montaje cinematográfico clásico de Eisenstein y Kuleshov con el método experimental que se propone, así como de su influencia y aplicación.

Finalmente se plantearán los conceptos que rigen al montaje aleatorio, se explicará y describirá la propuesta teórica y se establecerán los lineamientos y consideraciones para su aplicación como técnica experimental.

3.1 El diseño y la comunicación visual vistos desde una perspectiva de montaje

“El montaje es una operación retórica de incalculables consecuencias”

Vicente Sánchez-Biosca (1996:26)

En el capítulo anterior nos enfocamos a hablar sobre los conceptos y teorías que rigen al montaje cinematográfico desde la perspectiva de diferentes autores. Sin embargo es de gran importancia realizar una vinculación conceptual entre todas estas teorías y el Diseño y la Comunicación Visual.

Aunque a primera vista no haya una conexión aparente entre estas dos disciplinas, tienen mucho en común. Si retomamos la definición de montaje de Eisenstein: "dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad, que surge de la yuxtaposición" (1974:12), y la transportamos hacia el campo del diseño, nos damos cuenta que en realidad el proceso de montaje cinematográfico y el proceso de “montaje” en el diseño son similares.

Es decir, ¿no es la misma operación técnica – creativa, que se realiza en el diseño?, ¿tomar cierto número de elementos de cualquier clase; una tipografía, una ilustración, una fotografía, colores, y unirlos mediante un proceso de yuxtaposición para crear un concepto? Y es que el diseño tiene implícito en su naturaleza el montaje, en un proceso de selección de elementos y unión de los mismos, a través de las cuales buscamos crear un concepto general (mensaje), para comunicarlo al receptor (espectador), y evocar su atención, interés, reflexión o una sensación específica.

Tomemos como ejemplo el uso del color. Tanto en el montaje cinematográfico como en el Diseño y la Comunicación Visual se sigue el principio que: "colores particulares ejercen influencias específicas en el espectador" (Eisenstein, 1974:88). De esa misma manera un diseñador entiende que una imagen, así como los colores, tiene que transformarse al contacto de unas con otras, que la combinación de dos colores primarios da lugar a uno secundario y que la combinación de dos elementos gráficos da lugar a un nuevo significado que no posee ninguno de los dos de forma separada.

Al igual que la composición en el diseño, el montaje implica un criterio estético desde una perspectiva semiológica, es decir, son procesos de significación que dependen de una armonía visual.

Por lo que, tanto el cine como el diseño, son capaces de producir sentido, en particular en el proceso de montaje (o composición), ya que es susceptible a desencadenar articulaciones de orden intelectual. Esto lleva tanto a cineastas como diseñadores a utilizar los elementos visuales en combinaciones expresivas que van mucho más allá del objeto mostrado, y cada plano, tipografía, color, o elemento gráfico del montaje o composición, se vuelve un fragmento del discurso y es captado como un signo, es decir una imagen en el sentido figurado de la palabra, y por lo tanto una designación. (Amiel, 2005: 93)

En este trabajo de designar sentido a las imágenes no se obedece una ley que abarque todo en cuanto a significados y correspondencias absolutas entre elementos gráficos en una composición, y su relación sobre reacciones específicas; por el contrario, significa que

nosotros como diseñadores decidimos qué colores y elementos servirán más para la expresión, emoción o mensaje que necesitemos comunicar.

Podemos entonces ver al diseño y al montaje audiovisual, como procesos de significación que se basan en criterios estéticos y operaciones retóricas, para crear, a través de la yuxtaposición de elementos, un concepto o mensaje que se pueda transmitir a un receptor para persuadirlo o provocar una reacción específica en él.

3.2 La semiótica visual y el montaje aleatorio

Es de igual importancia para la propuesta del montaje aleatorio, contextualizarlo dentro de la teoría de la comunicación visual. Es por ello que se hará una revisión de los puntos más importantes que conforman la semiótica visual.

Como se mencionó en el capítulo uno la comunicación visual es objeto de estudio de la Teoría de la Comunicación y su sistema de transmisión de mensajes es el lenguaje visual.

El análisis del contenido de los mensajes se realiza a través de la semiótica, la cual se puede definir como el campo del saber que estudia los signos. Uno de los más importantes estudiosos de la semiótica es Umberto Eco quien escribió el “Tratado de la semiótica general” (1975) en donde define la define como el estudio de cualquier cosa en el mundo que puede representar otra. (Acaso, 2009:23)

Sin embargo hay que recordar que nos interesa únicamente el lenguaje visual por lo que se hablará de semiótica visual, la cual es la rama de la semiótica que se preocupa por entender qué son los signos visuales y se centra en los problemas de la comunicación a través del lenguaje visual. (Acaso, 2009:22)

Según nos dice María Acaso, “El lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo, ya que a través de él absorbemos y creamos información”

(2009:22) Con esto la autora nos quiere decir que en el lenguaje visual existe un proceso de representación y por tanto de interpretación.

La representación visual implica transformar la realidad (mensaje) en un signo o imagen, la cual sustituye a la realidad a través del lenguaje visual para que un espectador la pueda interpretar, es decir otorgar un significado a las cosas.

Es importante reflexionar acerca del proceso de interpretación que realiza el observador, ya que para este trabajo de investigación la relación significante y significado juegan un papel sumamente importante. Antes de profundizar más en este tema, nos detendremos a definir una serie de conceptos para entender mejor el lenguaje visual.

Signo. Cualquier cosa que representa a otra. Es una unidad de representación.

Signo visual. Cualquier cosa que representa a otra a través del lenguaje visual. Es una unidad de representación a través del lenguaje visual.

Indicio, huella o señal. Es un tipo de signo visual formado a través de algún rastro físico del elemento representado. Por ejemplo un plato vacío representa que hubo comida antes.

Ícono. Es un tipo de signo visual en el cual el significado ha perdido parte de las características físicas del original, sin dejar de mantener una relación de semejanza con lo representado. Por ejemplo el dibujo de una manzana que representa una marca de computadoras.

Nivel de iconicidad. Es el grado de semejanza que hay entre una representación visual y el objeto que representa, puede parecerse un poco o no parecerse en nada. Una fotografía por ejemplo, tiene un nivel alto de iconicidad.

Símbolo. Es un tipo de signo visual que ha perdido por completo las características del original, de tal manera que la realidad se representa en virtud de los rasgos que se asocian

con ésta por una convención socialmente aceptada. Por ejemplo el dibujo clásico de un corazón, que aunque no tiene semejanza alguna con la forma del corazón humano simboliza amor.

Como podemos ver hay diferentes formas para representar un concepto a través de un signo, y sin importar el soporte que utilicemos, ya sea un cartel o un producto audiovisual podemos hacer uso de los signos visuales.

Es importante mencionar que los signos visuales pueden funcionar desde dos niveles: nivel literal y nivel de significado. El nivel literal es el significante, es decir la parte física del signo, y de él se desprende el discurso denotativo, o sea el mensaje objetivo del signo. El nivel de significado o significado, es el concepto o la unidad cultural que se otorga al signo por medio de una convención socialmente establecida. Atiende a lo subjetivo y lo inconsciente. Del significado se desprende el discurso connotativo, en el que el observador interpreta libremente los elementos de la imagen. El resultado de la interpretación tiene que ver con la experiencia del sujeto y el contexto de visualización. (Acaso, 2009:41)

Esto quiere decir que toda representación visual tiene un significante, que es lo que se quiere decir y un significado que es cómo el espectador interpreta lo que se está diciendo. Esto puede hacer que nos preguntemos si un producto visual tiene una interpretación correcta y una incorrecta. Existen infinitas interpretaciones, casi tantas como las personas que las perciben. Sin embargo de entre todas las interpretaciones posibles hay una más especial, la que la da el autor, ésta es llamada interpretación histórica.

Por último se define Punctum, a lo que consigue que el espectador aporte significado a la imagen y de un salto entre el significante y significado, del discurso denotativo al connotativo.

Esta serie de elementos que conforman el lenguaje visual se verán aplicados dentro de la propuesta del montaje aleatorio, más adelante se explicará con mayor detalle cómo fueron utilizados

3.3 Antecedentes teórico conceptuales del montaje aleatorio

Antes de establecer la propuesta formal del montaje aleatorio, es importante establecer ciertos antecedentes teórico-conceptuales que den un soporte a la propuesta. De igual forma es importante entender cómo repercute la influencia del pensamiento de autores como Eisenstein y Kuleshov para la conceptualización de este proyecto de investigación.

Como hemos visto, a lo largo de los años, el montaje ha ido creciendo en cuestión de teorización y de nuevos enfoques y posibilidades que este brinda para el desarrollo creativo y narrativo del cine y lenguaje audiovisual. Esto ha favorecido para que surjan nuevas formas de estructurar o montar los mensajes cinematográficos y audiovisuales, y así se puedan diversificar los discursos narrativos.

El pintor francés Pierre-Auguste Renoir, establece en su manifiesto “La Société des Irrégularistes” (1884): “La belleza de toda descripción encuentra su encanto en la variedad. La naturaleza aborrece el vacío y la regularidad. La única posibilidad de mantener el gusto en el arte es hacer entender a los artistas y al público la importancia de la irregularidad”. (Venturi, 1939; citado en Eisenstein, 1986:54)

Esta necesidad por la irregularidad de la que nos habla Renoir, fue perfectamente entendida por los cineastas del siglo XX, pues se dieron cuenta que aunque existe un lenguaje formal en la cinematografía, no existe ningún tipo de regla que someta al montaje a ser de tal o cual forma, por lo que surgió una diversificación de los métodos de montaje y estructuras narrativas que enriquecieron el lenguaje cinematográfico.

Friedrich Engels, desde un punto de vista filosófico, habla también del cambio y la irregularidad como parte estructural de la naturaleza:

"Cuando nos paramos a pensar sobre la naturaleza, nos encontramos con que nada permanece en lo que era, ni cómo y dónde era, sino que todo se mueve y cambia, nace

y perece. Vemos ante todo la imagen en conjunto en la que los detalles pasan a segundo plano; nos fijamos más en el movimiento, en las transiciones, en la concatenación, que en lo que se mueve, cambia y se concatena". (Engels, 1980; citado en Eisenstein, 1986:132)

Dentro de este pensamiento de Engels, cabe resaltar como describe el modo en que percibimos las cosas. Nos dice que vemos una “imagen en conjunto” y que no nos detenemos a pensar en el constante cambio de los elementos o en las partes que se concatenan.

Pero, ¿si nos detenemos a pensar en esos factores de cambio que determina Engels, y entendemos que todo se mueve y cambia, nace y perece, y pensamos en las partes que dan lugar a la concatenación y a esa imagen en conjunto que producen, como partes de una estructura de montaje?

Este cuestionamiento representa un punto esencial para este proyecto de investigación: entender el todo por las partes, y entender que esas partes tienen una naturaleza en la variedad, y en el cambio constante, y que como menciona Amiel (2005) el montaje, no está limitado por ningún tipo de necesidad impuesta por un sistema de ubicaciones exterior: al contrario, tiene la posibilidad de hacer nacer, desde lo interior a ella, cierto número de nuevas resonancias.

Durante este proceso de “redefinir” el montaje, o por lo menos de ampliar sus posibilidades, muchos cineastas y montadores han buscado nuevos recursos que enriquezcan sus procesos creativos. Entre algunos de estos recursos se encuentra el azar.

Chris Marker, por ejemplo. Se ha mencionado anteriormente la relevancia que tienen los documentales y su estructura de montaje para lenguaje cinematográfico, y es precisamente el azar uno de los factores que influyen en su montaje, según sus palabras:

"Mi hipótesis de trabajo era que toda memoria está estructurada de lo que parece. Que unas fotos tomadas aparentemente al azar, o unas postales escogidas según el

humor del momento, empiezan a dibujar un itinerario, a cartografiar el país imaginario que se extiende dentro de nosotros. Recorriéndolo de modo sistemático, estaba seguro de ir a descubrir que el aparente desorden de mi reserva de imágenes escondía un plan". (Marker, 1988; citado en Amiel:116)

Y es que, de acuerdo con Amiel (2005) en el desorden aparente y en la fragmentación de las fuentes aparecen lazos nuevos, así como sentidos inusuales. Es una de las características fundamentales en el montaje moderno, concebido para escapar a la lógica ordinaria y susceptible de construir otros esquemas, otros modelos, formas de pensamiento nacidas de nuevas asociaciones generadas por el azar.

Se trata de permeabilidad, de ir trastocando lo aceptado en lo que era el orden inicial, usando los fragmentos del momento. Lo que representa una concepción moderna del montaje, que le entrega al azar, el peso en la elección y la ambigüedad de los significados, al igual que los collages de los pintores surrealistas o los de Picasso, al asociar materias y figuras inesperadas, provocan formas nuevas y apasionantes accidentes. (Amiel, 2005: 23)

Esta serie de concepciones del montaje moderno generan un marco teórico-conceptual que sirve como antecedente directo para la propuesta formal del montaje aleatorio. Es decir, de cierta manera, ver al montaje con la perspectiva de distintos autores, desde filósofos como Engels o documentalistas como Chris Marker generan inevitablemente una fuerte influencia de su pensamiento sobre la propuesta de este trabajo de investigación.

3.4 Influencia de Sergei Eisenstein y aplicación de sus teorías en el montaje aleatorio

Como se mencionó en el capítulo anterior, el aporte teórico, conceptual y práctico que realizó Sergei Eisenstein para el montaje cinematográfico es inmenso. A pesar de la formalidad de su trabajo, y del régimen soviético en cuestión de cine, Eisenstein siempre tuvo una mente muy abierta para la experimentación en el campo del montaje. Por ello siempre estableció una postura en contra de esa concepción de ver al montaje como una especie de receta que se puede realizar con una serie de pasos.

Eisenstein tenía la idea que "la imagen de una escena, no existe como algo fijo y ya hecho, al contrario: tiene que surgir, que desplegarse ante los sentidos del espectador" (1974:20) y que el verdadero trabajo del cine es "hacer que el público "se sirva" y no "entretenerlo". Atraparlo, no divertirlo" (1986:82). Es decir, creía firmemente que el montaje es un principio orientador de la expresividad fílmica y que más allá de condicionar al espectador para provocarle cierta reacción, se debe sugerir para que el espectador mismo, a través de un proceso intelectual, se "sirva", o llegue a un proceso de reflexión y comprensión.

Sin embargo, para fines prácticos de la propuesta del montaje aleatorio, la principal influencia que ejerce Eisenstein es por su visión de explorar las distintas posibilidades del montaje. Con su planteamiento: "el encadenamiento lineal es solo un caso especial posible de montaje" (1986) establece una serie de interrogativas en cuanto a que otras maneras de estructurar un mensaje pueden existir.

Según Eisenstein (1986:12), "El fragmento distorsionable mínimo de la naturaleza es la toma; la ingenuidad en sus combinaciones es el montaje" Por lo que el montaje, a través de la combinación de las tomas, se convierte en el medio más eficaz para un reacomodo o remodelación de la naturaleza.

En el siguiente ejemplo Eisenstein plantea la posibilidad de estructurar un mensaje de diferentes maneras, (reacomodar la naturaleza) y obtener como consecuencia distintos significados, únicamente cambiando de lugar los enunciados.

"Si en lugar de:

*...de la tienda,
de numerosos favoritos rodeado,
Pedro sale...*

el texto hubiera sido:

*...Pedro sale,
de numerosos favoritos rodeado,
de la tienda.*

*Si la aparición hubiera comenzado con Pedro en lugar de llevar a él, la impresión
habría sido completamente distinta.". (Eisenstein, 1974:41)*

Pero si, en lugar de enunciados habláramos de tomas, ¿no podríamos también obtener los mismos resultados?, ¿Es posible obtener impresiones completamente distintas a partir del orden de las tomas?, ¿Qué sucedería si se experimenta con esa “ingenuidad en las combinaciones” que plantea Eisenstein para hacer una remodelación de la naturaleza?

Eisenstein (1986:12), nos dice que: "Por su propia naturaleza, los sonidos, los colores y las palabras, cuando se les ponen juntos pierden todo indicio visible de estar combinados y aparecen como una unidad orgánica". ¿Es posible conseguir la misma “unidad orgánica” a través del montaje aleatorio de las tomas?

3.5 El efecto Kulechov y su aplicación en el montaje aleatorio

Como se mencionó anteriormente, Lev Kuleshov crea en el año de 1922, el “Laboratorio experimental” en el cual, realizó diversos “filmes experimentales” con el principal objetivo de demostrar el potencial creador del montaje.

El más conocido de sus experimentos es el que nombró como “Efecto K” o “Efecto Kuleshov”. Éste consistía en un primer plano, siempre el mismo, inexpresivo, del actor Iván Mosjugin, al que le yuxtaponía diferentes tomas: una mujer, un plato de sopa, una niña en un ataúd, etc.

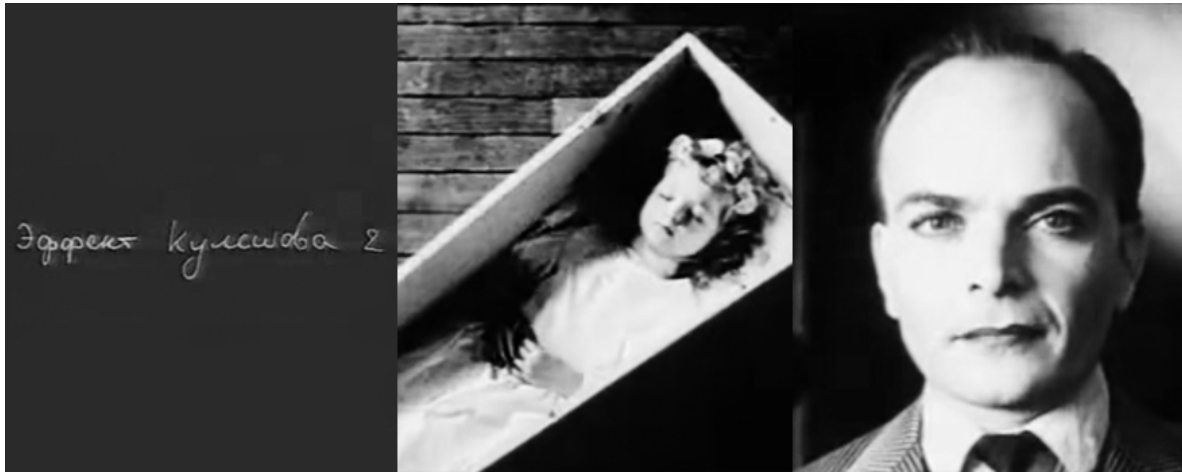


Como podemos ver el rostro del actor por sí solo no refleja una expresión en concreta, esto es porque se observa fuera de un contexto, no se sabe lo que está mirando y por tanto no se puede saber lo que piensa. Pero si agregamos una imagen después, estamos otorgando contexto, el cual se interpretará como lo que está mirando el actor.



Efecto Kuleshov 1

sopa + rostro inexpresivo = hambre



Efecto Kuleshov 2

niña muerta + rostro inexpresivo = tristeza



Efecto Kuleshov 3

mujer seduciendo + rostro inexpresivo = deseo

Efecto Kuleshov³²

“Los espectadores que presenciaron esta secuencia de imágenes elogiaron la interpretación del actor diferenciada en cada una de las tres situaciones: hambre ante el plato de sopa, su dolor por la niña muerta, y deseo por la mirada seductora de una mujer. Por supuesto, estos espectadores desconocían que el primer plano era idéntico en los tres casos y por lo tanto tenía la misma expresión”. (Jiménez, 1989:60)

De esa manera conseguía Kuleshov infundir en el espectador diferentes emociones de acuerdo con el plano yuxtapuesto al actor inexpresivo. (Fernández, 1997:69)

Alfred Hitchcock en la entrevista “A Talk with Alfred Hitchcock” para un programa de “The Canadian Broadcasting Corporation”, explica el Efecto Kuleshov a su manera:



plano A + plano B + plano C = ternura



plano A + plano D + plano C = deseo

"Hitchcock's Pure Cinema- "The Kuleshov Effect" ³³

“Las imágenes inconexas que Kuleshov combinaba, no tenían relación real alguna, pero sí tenían una relación ideal por medio del raccord, y de cierto valor de entendido que aporta por sí sola la yuxtaposición”. (Del Amo, 1972; citado en Fernández, 1997:71)

Este principio es utilizado como base conceptual para el montaje aleatorio, el vincular imágenes que parecen no tener nada en común y darles un sentido a través del raccord y la yuxtaposición.

En términos generales, el efecto Kuleshov ayuda al montaje aleatorio desde el punto de vista que una idea remite a otra que desencadena una comparación, y que se vincula a una escena previa, lo que quiere decir que por medio de este efecto se buscará construir una

unidad orgánica que dé lugar a nuevos significados a partir de la combinación aleatoria de sus componentes.

3.6 El montaje aleatorio como técnica experimental para la producción audiovisual de cine y video.

Antes de realizar la propuesta formal, es importante establecer los criterios bajo los cuales se llevará a cabo. Los dos puntos básicos a definir son el carácter experimental de la propuesta y el factor de aleatoriedad.

3.6.1 Carácter experimental

Federico Arana en su libro “Método experimental para principiantes” (1975) establece que: “Se califica de experimental a una situación, objeto o fenómeno siempre que se lo entienda como el resultado de una prueba que busca variar los parámetros normales para tal elemento o experiencia y que todavía no ha sido establecido oficialmente como nuevo elemento”.

El empleo de una técnica experimental siempre depende de la práctica de prueba y contraprueba, con el fin de obtener nuevas soluciones y posibilidades que puedan aplicarse a determinados problemas.

Otra de las características de este tipo de investigación es que el objeto de estudio y su tratamiento dependen completamente del investigador y de las decisiones que tome para manejar el experimento. Esto es de gran ayuda para la propuesta del montaje aleatorio, ya que favorece a que se puedan manejar de manera deliberada las variables experimentales y observar lo que ocurre con ellas en condiciones totalmente controladas.

De igual manera es importante aclarar que por el carácter experimental que representa la propuesta, no se garantiza que los resultados sean del todo positivos. Sin embargo cabe

recordar que todas las propuestas o técnicas de montaje fueron experimentales en algún momento.

3.6.2 Factor de aleatoriedad como variable experimental

Es importante establecer el concepto de aleatoriedad que se utilizará para el desarrollo de la propuesta. La aleatoriedad no debe confundirse con la impredecibilidad y mucho menos con caos o desorden.

Para tener claro el concepto de aleatoriedad que se utilizará para la propuesta, es necesario definir varios conceptos. El estudio de este fenómeno es objeto de la Probabilidad y Estadística que a su vez es propia de las Matemáticas, por lo que se definirán los conceptos a partir de esta ciencia. Deborah Bennet define en su libro “Randomness” (1998):

- **Aleatoriedad.** Todo proceso cuyo resultado no es predecible más que en razón de la intervención del azar.
- **Azar.** Fenómeno determinado por la casualidad y no tiene orden ni intención determinada.
- **Sistema determinista.** Es aquel en el que el azar no está involucrado y su comportamiento puede ser completamente determinado conociendo sus condiciones iniciales.
- **Pseudo-aleatorio.** Es una variable que ha sido creada a través de un procedimiento determinista, por lo que el azar no es un factor en el desenvolvimiento de los futuros estados del sistema.
- **Experimento aleatorio.** Es aquel que bajo el mismo conjunto aparente de condiciones iniciales, puede presentar resultados diferentes.
- **Sistema caótico.** Trata ciertos tipos de sistemas dinámicos muy sensibles a las variaciones en las condiciones iniciales.

3.6.3 Propuesta formal

"Se ha dicho: el todo es más que la suma de sus partes. Es más correcto decir que el todo es algo distinto de la suma de sus partes, porque sumar es un procedimiento que no significa nada, mientras que la relación entre el todo y la parte significa mucho". Kurt Koffka (1935; citado en Eisenstein, 1974:14)

Robert Bresson (1997), nos dice que: "Crear no es deformar ni inventarse personas y cosas. Es establecer vínculos nuevos entre personas o cosas que ya existen y tal como ya existen" (citado en Amiel, 2005:88) Lo que nos lleva a pensar que si tenemos un conjunto de elementos "tal y como existen" podemos establecer una infinidad de nuevos vínculos entre ellos para dar a lugar a diferentes creaciones.

Eisenstein nos recuerda a través de un ejemplo las grandes posibilidades del montaje:

"Recuérdese el número infinito de combinaciones conocido en física capaz de surgir del choque de esferas, dependiendo si las esferas son elásticas, no elásticas o mixtas. Entre todas las combinaciones hay una en la que el impacto es tan débil que el choque se ve limitado a un movimiento uniforme de ambas partes en la misma dirección". (Eisenstein, 1986:41)

Este planteamiento nos hace cuestionar: ¿Es posible encontrar a través del montaje aleatorio, ese "choque" que logra unificar el "movimiento de las esferas"? o, ¿Se pueden encontrar múltiples "choques unificadores" a partir del mismo número de esferas?

Estos cuestionamientos nos llevan a plantear la siguiente hipótesis:

"Sí se altera aleatoriamente la estructura de un mensaje audiovisual a través de una técnica de montaje, se pueden construir distintos significados".

Para comprobar esta hipótesis se propone la creación de una técnica experimental, la cual se define a continuación.

3.6.3.1 Definición de montaje aleatorio

Podemos definir la propuesta del montaje aleatorio, desde el punto de vista metodológico, como una técnica experimental, cuyo principal objetivo es proponer una nueva alternativa en el empleo del montaje audiovisual cinematográfico y de video, el cual se establece conforme un marco teórico y conceptual que nos lleva a la aplicación de la técnica mediante el manejo deliberado de las variables experimentales bajo condiciones controladas, con el fin de verificar la hipótesis, teniendo en cuenta que los resultados no tienen un carácter rigurosamente definitivo.

Desde el punto de vista de la Probabilidad, podemos establecer que el uso de la variable experimental de la aleatoriedad en esta propuesta debe ser visto más bien como un proceso pseudo-aleatorio y determinista, donde el azar no es un factor, ya que se conocen las variables iniciales y por tanto es posible determinar y predecir los resultados que se pueden obtener. Y como un sistema caótico, ya que es sensible al cambio mediante la variación de las condiciones iniciales.

Desde el punto de vista del Diseño y la Comunicación Visual, el montaje aleatorio es un proceso de significación que realiza un cuestionamiento hacia la forma en que se estructura un mensaje audiovisual. Y plantea que cada fragmento de dicho mensaje tiene un carácter semántico propio, y dependiendo de cómo se interrelaciona con otros fragmentos dan una distinta interpretación de los conjuntos totales.

Desde el punto de vista cinematográfico, el montaje aleatorio propone una nueva forma de organizar el discurso narrativo, en donde podemos ver nacer nuevas posibilidades a través de la variación aleatoria en la estructuración del discurso. Pero no supone la utilización exclusiva de una sola técnica sino la construcción compuesta de diversos métodos y conceptos acumulados, como el montaje de atracciones, montaje de correspondencias, montaje discursivo, el efecto Kuleshov, etc.

3.6.4 Aplicación de la técnica experimental

La propuesta del montaje aleatorio tiene como principal propósito su aplicación práctica. Sin embargo, como en cualquier otro método hay una serie de consideraciones que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo.

3.6.4.1 Consideraciones para su aplicación

Como se ha mencionado la variable experimental de este método es el factor de aleatoriedad, pero para lograr realmente una significación a través de este factor y no dar la impresión de una simple acción anarquista de revuelta, hay varias consideraciones prácticas y ciertos cuestionamientos que debemos establecer.

Uno de los grandes retos con el montaje aleatorio es que hay que mezclar una serie de imágenes sin relación aparente alguna entre ellas, para llegar a ciertas conclusiones intelectuales o emotivas. Según el orden en que se combinan los diferentes fragmentos los resultados serán también diferentes. Es decir, en vez de articular los elementos mediante una mecánica lineal, se trata de ponerlos en correspondencia de modo aleatorio, ponerlos a jugar unos con otros como motivos que pueden ganar significado de un modo distinto al de su simple colocación uno tras otro.

Hay que tener en cuenta que al realizar este juego entre motivos, uno de los riesgos que se corren es que den lugar a efectos de repetición, rupturas inesperadas, o la impresión constante de que la narración se encuentra desfasada en relación con la anécdota.

Lo que nos lleva a cuestionar: ¿Se puede hablar realmente del montaje aleatorio como forma narrativa si no se da a partir de una construcción consciente?

En este tipo de montaje, los motivos necesarios para hacer la distribución de los elementos, deben obrar de manera consciente, pero “la conciencia no se detiene a explicar esos

motivos: se apresura a completar la estructura misma. Cuando uno crea, no explica". (Eisenstein, 1974:157)

Se debe recurrir a la aleatoriedad en busca de conseguir nuevos significados, no para provocar desorden. Utilizar este método no implica bajo ningún concepto que la construcción no se haga de una forma consciente, por lo que el montaje puede recurrir a la aleatoriedad y la espontaneidad y aceptar sus efectos. La intencionalidad no es siempre necesaria en este proceso creativo.

Crear una forma de unidad a partir de elementos heterogéneos extraídos de otras unidades y aproximar las cosas que no habían sido acercadas entre sí (y que no parecían dispuestas a hacerlo). Esto es lo que le da la riqueza a la propuesta, pero es también lo que desencadena la turbia dualidad del montaje aleatorio, que es capaz de expresar la evidencia y la incertidumbre al mismo tiempo, por lo que es un enorme reto inclinar la balanza hacia lo evidente y evitar la incertidumbre en todo momento.

3.6.4.2 Consideraciones prácticas para su aplicación

Como ya se ha dicho, lo que se busca es una correspondencia entre las distintas tomas procurando siempre un sentido de narración. Pero debemos tener en mente, que esta imagen general de relato que debe percibir el espectador es en realidad otorgada por la narrativa visual y no sólo por una estructura de nivel intelectual, es lo que define Alain Masson como: "contar lo que se ve". (1994; citado en Aniel, 2005:53)

He de ahí la importancia tan grande que tiene la forma en que debemos concebir la imagen para el montaje aleatorio. A continuación se describirán las principales consideraciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la aplicación de la técnica.

3.6.4.3 Estructuración del desglose

Como se ha mencionado, el montaje no es sólo una operación técnica que se ejecuta en la mesa de edición. El proceso de montaje comienza desde la escritura del guion en donde se realiza el desglose de la narración en tomas.

Es fundamental para esta propuesta darle importancia a la estructuración de las tomas, principalmente porque una de las grandes dificultades que enfrentamos, es que, por el factor de aleatoriedad, existe un “raccord de posición variable” entre cada una de las tomas.

Una característica principal que debemos buscar en las tomas es la incertidumbre o la ambigüedad en la narración, ya que es lo que da al montaje aleatorio su potencial creador: la falla, la relación, el uso incierto del detalle, la alternativa del argumento y de la intriga.

La posición variable de cada toma nos obliga a darle a cada entidad su propia autonomía pero a su vez que se puedan completar unas con otras. Cada fragmento debe estar lo suficientemente separado, para así no llevar demasiado lejos la mirada y la conciencia, pero también deben ser lo suficientemente dependientes para que no tengamos la impresión de desorden o falta de sentido.

Se debe designar a cada toma, la cualidad de ser abstracta respecto a la acción como un todo y tener en cuenta que cada fragmento sólo tiene una función de percepción, fuera de toda voluntad de representación concreta.

El reto entonces en cuestión de desglose enfocado al montaje audiovisual es crear tomas que sean representativas, únicas en su significado, pero neutrales en su contenido, que tengan su propia autonomía y que a su vez necesiten de otras para dar un sentido general de conjunto narrativo.

3.6.5 Método de empleo

Una vez establecidas las consideraciones prácticas y conceptuales, podemos determinar cómo se propone llevar a la práctica la propuesta de montaje aleatorio.

Si el desglose de las tomas se lleva a cabo con todas las consideraciones que fueron establecidas el trabajo de montaje se ve facilitado, ya que nos podemos concentrar únicamente en el proceso creativo sin preocuparnos de los aspectos técnicos que debieron ser tomados en cuenta con anterioridad.

Debemos recordar que este proyecto se trata de una técnica experimental por lo que es fundamental que antes de realizar una prueba formal, se desarrolle una prueba piloto. En el caso del montaje aleatorio se realiza esta prueba a través de la creación de un guion gráfico, el cual fue obtenido mediante un método de diseño (se explicará este proceso con mayor detalle en el siguiente capítulo)

También es importante recordar que una de las características de un método experimental es que el investigador puede manipular las variables según crea conveniente, lo que supone una ventaja para realizar el proceso creativo. Por último recordemos que esta técnica tiene un carácter pseudo-aleatorio y determinista.

Esto quiere decir que conocemos las variables, que en este caso son el número de tomas así como su contenido, y que el azar no es un factor que interviene en el empleo del método. Las implicaciones pragmáticas de estos factores son, que el orden de las escenas no se entregan a una especie de sorteo en donde cada fragmento toma una posición de manera impredecible o azarosa. Al contrario, el montador conoce perfectamente cada fragmento y tiene la libertad de decir su posición y determinar la forma en que se utiliza respecto al sentido dramático y narrativo que se quiere representar.

Con esto en mente, el proceso de montaje aleatorio es en realidad muy parecido a cualquier otro. Podemos incluso hacer uso del montaje discursivo o de correspondencias para ayudarnos a dar significantes.

Debemos procurar que la representación A y la representación B sean correctamente escogidas, buscadas entre todos los aspectos posibles del tema que se desarrolla, de tal manera que su yuxtaposición, evoque en la percepción y sentimientos del espectador una imagen completa del tema. Lo interesante aquí es que esta operación la podemos repetir varias veces, por lo que podemos crear numerosas versiones y por tanto distintos temas.

Otro aspecto importante que se debe tomar en cuenta es que cada toma es una variante experimental, por lo que podemos utilizarla de la manera que creamos más conveniente, en cuestión de duración es válida su alteración, así como de color, velocidad, o incluso si la narrativa lo sugiere, se puede prescindir de las tomas. Esto nos proporciona una gama más amplia de posibilidades para su combinación y significación.

La forma en que Johann Sebastian Bach componía nos sugiere también una forma de realizar el montaje: "Consideraba sus voces como si fueran personas que conversaran juntas. Si había tres, cada una podía estar algunas veces silenciosa y escuchar a las otras hasta que nuevamente tuviera algo que decir al respecto". (Forkel, 1945)

Esta idea la podemos utilizar en el montaje aleatorio, es decir, si al igual que Bach vemos la narración como una conversación y las tomas como las personas que intervienen en ellas, podemos entonces hacer que una toma intervenga cierta cantidad de veces conversando con otras tomas o podemos simplemente dejar que una toma no intervenga si no tiene algo que aportar.

3.6.5.1 Empleo de *raccord* de posición variable

Debemos tener claro que cada pieza de montaje tiene una doble responsabilidad: construir la línea total y continuar a la vez el movimiento dentro de cada uno de los temas parciales. Esto quiere decir que cada toma tiene una lógica inerte, y una necesidad por contar algo, pero es nuestra responsabilidad asociar cada fragmento con un correspondiente que juntos

ayuden tanto a contar una historia como a dejar una puerta abierta para una nueva asociación o un tema parcial.

El “raccord de posición variable” es en realidad una nomenclatura propia del montaje aleatorio, y se refiere a que es un raccord en el que su posición física en la disposición de los elementos del montaje es variable.

Es decir, debido a la naturaleza cambiante de la estructura que provoca el montaje aleatorio, provoca que la continuidad lógica se encuentre excluida, lo que da como resultado que lo que en una primera versión sea la toma uno, en la siguiente sea la toma cuatro, por tanto la posición del raccord se encuentra en constante cambio entre las distintas versiones.

El uso del correcto del raccord en el montaje aleatorio es de vital importancia. De hecho es el elemento más importante, ya que mediante su empleo es que se logra dar una verdadera significación a las distintas versiones que se deriven.

3.6.6 Experimentación

En el siguiente capítulo se verá a detalle la puesta en práctica o experimentación de la propuesta. Desde el desarrollo del estudio piloto, hasta las etapas de pre producción, producción y postproducción, y por supuesto el montaje del micrometraje que servirá como experimento.

Capítulo 4 Producción del micro metraje

En el capítulo anterior se realizó una recopilación documental de las principales teorías de montaje audiovisual y se hizo una aproximación de éstas con el Diseño y la Comunicación Visual. Se presentó la propuesta formal de la técnica de montaje y se describieron las consideraciones prácticas y conceptuales para su aplicación, pero resulta muy abstracto y poco relevante realizar una propuesta teórica de un método de montaje si éste no se lleva a cabo en un trabajo práctico-experimental.

Este capítulo está dedicado a la puesta en práctica de la técnica de montaje aleatorio que se llevará a cabo en un formato de micrometraje (con todas las variantes posibles). Se desglosarán todos los conceptos que se tomaron en cuenta en cada fase de la producción, y se analizará detenidamente cómo es el proceso de aplicación de la técnica de montaje. También se hará una evaluación de la propuesta para conocer si es viable desde el punto de vista de la práctica.

Para la realización de los micrometrajés se siguió el método de diseño propuesto por Leonard Bruce Archer, “Método sistemático para diseñadores”, a continuación se describirá todo el proceso.

4.1 Método sistemático para diseñadores

Como ya se mencionó, resulta de gran importancia realizar la fase experimental que ponga en práctica la técnica de montaje aleatorio propuesta en este trabajo de investigación, ya que aunque se trata de un trabajo de carácter teórico, la finalidad es que se vea expuesto en una producción audiovisual real.

A lo largo de este trabajo de investigación se ha hecho hincapié en analizar el montaje y la producción audiovisual desde una perspectiva de Diseño (y viceversa), por lo que es conveniente utilizar una metodología propia del Diseño para lograr la resolución práctica a la propuesta teórica del montaje aleatorio.

Leonard Bruce Archer publicó el “Método sistemático para diseñadores” en 1963 en la revista inglesa Design, en también define al diseño como: "seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles".

El método sistemático para diseñadores está estructurado de la siguiente manera:

1 Fase analítica

- Definición del problema y preparación del programa detallado.
- Programación: establecer aspectos cruciales; proponer un curso de acción.
- Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y retroalimentar la fase 1.

2 Fase creativa

- Análisis: identificar problemas secundarios; preparar especificaciones de rendimiento; reevaluar el programa propuesto y las estimaciones.
- Síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
- Desarrollo de prototipos, preparar y realizar estudios de validación.

3 Fase ejecutiva

- Comunicación: preparar documentos para la producción.

Este método de diseño resulta muy útil para los fines de esta trabajo de investigación por sus correspondencias pragmáticas a los requerimientos que implica la producción audiovisual y a las tres fases que lo componen. Entendemos entonces que la fase analítica se adapta a la pre producción, la fase creativa a la producción y la fase ejecutiva a la postproducción.

La aplicación de este método de diseño estará orientado hacia desarrollar el estudio piloto que sirva como guía antes de realizar la experimentación, tal como lo indican los lineamientos de una metodología experimental.

4.1.1 Fase analítica

Definición del problema

Se necesita realizar la producción de un micrometraje en el cual pueda ser probado el montaje aleatorio. Debido a la naturaleza de la propuesta, no existe una historia definitiva ni lineal, sino que se pueden obtener diversas variantes e interpretaciones, por lo que es difícil realizar dicha producción con los esquemas regulares de planeación audiovisual. Se necesita tener ciertas consideraciones prácticas para llevar a cabo la grabación del micrometraje, por lo que es necesario diseñar un procedimiento que se adapte al montaje aleatorio.

Programación

Para llevar a cabo un montaje aleatorio es importante tener muy claro desde la preproducción qué es lo que se va a hacer para conseguir los resultados deseados, por lo que se debe tener una buena planeación, pero sobre todo, una preproducción orientada al montaje aleatorio como se indicó en las consideraciones prácticas en el capítulo pasado.

Obtener información

Para lograr los resultados deseados es necesario considerar lo siguiente:

El propósito del montaje aleatorio es plantear una nueva forma de estructurar el discurso narrativo de un mensaje audiovisual, ya sea de cine o de video, por lo que en realidad no existe un solo hilo narrativo, sino que podemos obtener diversos significados a partir de muy pocas tomas. Con esto surge la importancia de tener en mente al momento de escribir un guión específicamente para un montaje aleatorio.

Se debe tener en cuenta que no existe un orden lineal específico en las tomas, ya que, al ser aleatorio, la que llamamos en un montaje toma uno, en el siguiente podría ser toma tres.

Se debe tener en cuenta en el tratamiento y en el discurso dramático de los personajes que la neutralidad de acciones, como gesticulación y diálogos, nos ayudan a tener un mayor número de posibilidades de montaje ya que facilita la coherencia entre tomas.

4.1.2 Fase creativa

Análisis de datos

Al conocer que esta propuesta de montaje carece de estructura y linealidad para un formato de guión, es necesario idear un método distinto para realizar el ensamblaje de las distintas historias. También hará falta un buen trabajo de dirección con los personajes para lograr que sus acciones sean neutrales.

Se debe analizar cuidadosamente la propuesta formal del montaje aleatorio como técnica experimental para la producción audiovisual descrita en el capítulo anterior.

Síntesis de datos

Se debe idear un sistema aleatorio de escritura de guión y planeación de tomas que facilite la producción del micrometraje. Una de las opciones más viables es elaborar una historia base a partir de la cual pueden surgir todas las posibles variaciones. Para emular las variaciones posibles que tiene la historia, una solución podría ser elaborar una especie de rompecabezas en donde podamos experimentar con cada una de las piezas y encontrar las variantes.

Desarrollo de prototipos

Para realizar un micrometraje que será trabajado con la técnica de montaje aleatorio se seguirá la siguiente metodología:

- 1) Crear una historia base, debemos tener siempre en mente que el orden de las tomas nunca será el mismo en las distintas variaciones, por lo que aunque partamos de una narración en específico, ésta será transformada.
- 2) Se debe procurar ser neutrales y poco contundentes en las acciones descritas en el guión para poder lograr una continuidad narrativa en todas las posibles variaciones.
- 3) Realizar un guión literario convencional resulta poco práctico en términos de montaje aleatorio, por lo que se obtará por realizar un guión gráfico a partir del cual se pueda experimentar de una forma más lúdica las posibles variaciones que nos ofrece una historia.

- 4) El guión gráfico con el cual desarrollaremos el micrometraje se va a manejar a manera de rompecabezas o collage, de tal forma que podamos tener físicamente las distintas piezas que conforman nuestra historia para facilitar la experimentación con las distintas combinaciones.
- 5) El desarrollo de este prototipo de guión gráfico nos ayudará a predecir las variaciones de montaje posible que nos ofrece una historia.

4.1.3 Fase ejecutiva

Comunicación

La solución al problema de diseñar un procedimiento que se adapte al montaje aleatorio, es solucionada con la creación de un guión gráfico que nos permita predecir todas las variantes.

La producción del micrometraje será llevada a cabo con esta metodología, lo que nos permitirá concretar la propuesta del montaje aleatorio como técnica experimental para la producción audiovisual.

Como se puede ver, la metodología de diseño nos ayudó a desarrollar una estrategia para la creación del micrometraje, a través del seguimiento de los pasos descritos, se determinó el problema, se recopiló y analizó la información, lo que nos llevó a la solución del problema del diseño del estudio piloto, que en este caso resultó ser un guion gráfico, la mejor alternativa.

A continuación nos centraremos en describir paso a paso cómo es construido el micrometraje en todas sus etapas: preproducción, producción y postproducción.

4.2 Preproducción

Como se mencionó en el primer capítulo, una producción audiovisual consta de distintas etapas cada una de las cuales es indispensable. Trabajar con medios audiovisuales como el video es una tarea muy elaborada que requiere de mucha planeación, pero sobre todo de orden. El orden en cada una de las etapas nos asegura obtener resultados positivos.

En este apartado se describirá paso a paso el proceso de preproducción del micrometraje, desde la creación de la historia hasta toda la planeación técnica que implica para poder llegar a la etapa de producción.

4.2.1 Desarrollo del guion

Para el desarrollo del guion se siguió la estrategia desarrollada con la metodología de diseño antes mencionada.

La creación de un guion de este tipo puede ser tan complicada como el escritor se lo proponga, sin embargo para efectos prácticos de esta tesis se buscó simplificarla para lograr una mayor comprensión del efecto causado con el montaje aleatorio.

Antes de iniciar el desarrollo del guion gráfico que, como se ha mencionado será a partir del cual se desarrolla la planeación del micrometraje en lugar de un guion literario convencional como se hace normalmente, fue indispensable realizar un proceso de análisis acerca de los elementos que compondrían la historia.

Uno de estos elementos son locaciones. En una producción normalmente se utilizan muchas locaciones en donde se desarrolla la historia. Sin embargo, se tomó la decisión de trabajar en una sola locación para reducir la variable de aleatoriedad y poder tener un mayor sentido de continuidad entre las distintas historias.

Otro de los elementos que se tuvieron que tomar en cuenta fueron los diálogos. Una mala planeación en los diálogos puede resultar en una mala práctica del montaje aleatorio y se podría perder todo sentido de narrativa y continuidad de las distintas variantes de la historia. Por esta causa se tomó la decisión de no utilizar diálogos entre los personajes.

De igual forma, se buscó una historia que se contara en un lugar donde pudieran desarrollarse distintos acontecimientos sin necesidad de cambiar de locación, por lo que se eligió que la historia base se desarrollará en un restaurante en un contexto de un encuentro entre dos personas, que sin necesidad de intercambiar diálogos, podamos entender lo que sucede entre las personas.

Otro aspecto importante a tomar en cuenta antes del desarrollo del guion gráfico fue el número de tomas y su duración. Un menor número de tomas aumenta la predictibilidad de las posibles ramificaciones narrativas en cuestión de montaje, por lo que se decidió manejar un rango de 10 a 15 tomas con una duración de entre 5 y 15 segundos cada una.

Por último, se decidieron los recursos dramáticos que contendría la historia y sus ramificaciones, es decir, qué variaciones discursivo narrativas podrían darse a partir de la historia base. Al tener la aleatoriedad como factor principal en la narración, uno de los recursos que se busca representar es la confusión entre los personajes, ya que uno de los principales objetivos del montaje aleatorio es demostrar cómo un mensaje puede ser distorsionado al modificar su estructura, se busca que las distintas variaciones de montaje nos puedan ofrecer fuertes contrastes en su narrativa tales como amor-desamor, humor-angustia.

Recopilando lo anterior, los elementos que la historia debía contener son: uso de una sola locación, la narrativa no debe contener diálogos, habrá sólo dos personajes, la historia se desarrollará en un restaurante, se usarán de 10 a 15 tomas de entre 5 y 15 segundos, y se buscará dar contrastes de narrativa entre las versiones.

Una vez aclarados esos puntos se comenzó el proceso de creación del guion gráfico. En la metodología del diseño se mencionó la importancia de ver esta producción como una especie de rompecabezas, en donde cada una de las piezas tiene una posición variable. Así que se decidió llevar el sentido de piezas a una forma literal y se construyeron de tal forma que se pudieran tener físicamente cada toma y realizar de una forma muy lúdica la mezcla de cada una. En cada cuadro se fueron describiendo conceptos y acciones que pudieran dar un sentido narrativo y a manera de prueba y error se fueron eliminando o agregando más cuadros para lograr el discurso narrativo.



Una vez realizadas distintas pruebas de combinaciones y continuidad entre las tomas se eligieron 15 que conforman el micrometrage. A continuación se presentará la carpeta de producción de la historia base para tener una referencia clara de lo que se debe hacer en términos de producción.

4.2.2 Guion

Descripción general

Título: “Circunstancias”

Género: Comedia romántica

Formato: Video digital.

Duración: 50s

Director: Diego Trejo Avila

Idea

Se llevará a cabo un encuentro romántico de una pareja en un restaurante que tendrá como desenlace un encuentro sexual en el baño del mismo.

Objetivos

Transmitir el amor pasional que vive una pareja.

Generar morbo hacia el hecho de mantener relaciones sexuales en un lugar público.

Persuadir al espectador de sentir empatía con los personajes.

Público meta

Hombre y mujeres de 15 a 50 años de edad, de nivel socioeconómico medio, medio alto, que tengan un interés en nuevas propuestas en el campo de los medios audiovisuales.

Tratamiento

Se busca generar en el espectador un sentimiento de romanticismo para que la historia pueda ser digerida con un toque de humor y curiosidad hacia lo prohibido.

Los recursos narrativos que se ocuparán serán en su mayoría planos medios y algunos planos detalle para enfatizar la atención hacia ciertos puntos. Los recursos dramáticos que se aplicarán serán las expresiones faciales y corporales de los personajes, el uso de música incidental y el manejo del ritmo dentro de la trama.

Sinopsis

Arturo, un joven apuesto, llega a un restaurante en donde lo espera su pareja, Ana. Tras una comida romántica y varias copas de vino la pareja se escabulle al baño de las mujeres para tener un encuentro sexual.

Perfil de los personajes

Ana, mujer de 25 años, estatura promedio, delgada, atractiva, cabello oscuro y tez clara. Psicológicamente es simpática y extrovertida. Durante la trama se muestra feliz, seductora y muy pasional.

Arturo, hombre 26 años, estatura promedio, bien parecido, cabello oscuro. Psicológicamente es un hombre serio que piensa siempre antes de actuar, le importa lo que piensa la gente de él.

GUIÓN LITERARIO “CIRCUNSTANCIAS”

Nota: El siguiente guion es una adaptación de una de las múltiples posibilidades que ofrece la propuesta de tesis “El montaje aleatorio como técnica experimental para la producción audiovisual”. Dado la naturaleza del proyecto, las escenas se caracterizan por su ambigüedad y aparente falta de lógica, ya que resulta muy difícil limitar la propuesta a la estructura narrativa de un guion literario.

ESCENA 1

1. EXT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo, vestido formal con un traje oscuro, aspecto serio, se asoma desde el exterior por la ventana principal de un restaurante elegante, tapando la luz con ambas manos para obtener visibilidad al interior del lugar, busca a alguien con la mirada y se detiene al ver donde está sentada. Su rostro refleja incertidumbre y sorpresa.

2. INT. RESTAURANTE. DÍA

Ana, porta un vestido negro formal, de aspecto relajado se encuentra sentada sola en la mesa frente a su comida sin probar bocado, está un poco seria, nostálgica y pensativa. Voltea hacia izquierda y derecha lentamente, pareciera que está esperando algo.

3. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo entra por la puerta principal del restaurante, se dirige con paso acelerado y un aspecto seguro y serio hacia una mesa en el interior.

4. INT. RESTAURANTE. DÍA

Ana y Arturo se encuentran sentados en una mesa, conversan animadamente. Ambos sostienen una copa de vino en la mano y entre sonrisas brindan chocando sus copas. Se puede sentir una gran conexión entre los dos, pero a la vez cierto nerviosismo.

5. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo se dispone a comer su platillo, voltea a ver el plato.

6. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo toma el cuchillo de la mesa con cierta fuerza, agresividad y decisión.

7. INT. RESTAURANTE. DÍA

Ana, con un rostro que refleja seriedad, se levanta bruscamente de la mesa, y camina con gran seguridad.

8. INT. RESTAURANTE. DÍA

Ana camina hacia donde se encuentra el baño, al llegar a la entrada gira su cuerpo lentamente y observa hacia la derecha e izquierda asegurándose con discreción que nadie la vea entrar, enfoca su mirada hacia la cámara y sonríe de una manera seductora, continua su camino y entra al baño.

9. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo se encuentra tenso y pensativo en la mesa, está muy atento de lo que sucede a su alrededor.

10. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo se nota nervioso y desesperado. Su expresión da a pensar que está tomando una decisión muy difícil.

11. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo se dirige cauteloso hacia los baños, detiene su camino y gira para asegurarse que nadie lo vea entrar, sonríe con un tono pícaro y continua su camino hacia el interior del baño.

12. INT. RESTAURANTE. DÍA

Desde el exterior vemos la entrada del baño de mujeres, se pueden escuchar ruidos que suceden dentro del baño.

13. INT. RESTAURANTE. DÍA

Se observa a detalle una mesa para dos con platillos y copas de vino servidas, no hay nadie sentado.

14. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo sale muy acelerado del baño, se detiene para arreglar su corbata y continua su camino, se le nota muy nervioso.

15. INT. RESTAURANTE. DÍA

Arturo camina apresuradamente hacia la salida, antes de llegar a la calle se detiene un instante, se abrocha el saco y voltea nervioso hacia el interior del restaurante. Continúa su paso por la calle.

4.2.3 Carpeta de producción

Locación

“La Casa de Cantera” Restaurante de Carnes y Mariscos ubicado en Yucatán No. 147 esquina Coahuila, 06700 México, D. F. El lugar es amplio, con paredes de cantera blanca y loseta grande color marrón, hacen juego con las sillas de madera con barníz brillante natural, al igual que con las servilletas del servicio. La decoración es contemporánea estilo italiano y urbano, hay botellas de vino empotradas en la pared con una retícula de madera.

Se eligió este lugar porque cuenta con los cuatro escenarios que se necesitan; area de mesas y comedor, la ventana que da a la calle, la entrada y salida del lugar, y los baños. La decoración ayuda a reforzar la historia brindando un ambiente cálido y romántico.



Casting

Se realizó una convocatoria abierta en un grupo de Facebook y se recibieron tres currículos para el papel de Ana y dos para el papel de Arturo. Por las características de la historia, se necesitaban actores que tuvieran un muy buen manejo del lenguaje corporal así como de la gesticulación, ya que al carecer de diálogos el canal principal de comunicación es el cuerpo. Por ello se eligieron los actores con más experiencia y que tuvieran un perfil de teatro.

Personajes principales

Para el papel de Ana se eligió a Lizzy Auna, actriz mexicana de 23 años con la carrera de actuación por parte de CASAZUL Artes Escénicas Argos y estudios en The Lee Strasberg Theatre & Film Institute en Los Angeles CA. Ha participado en 6 cortometrajes y 5 obras de teatro.

Para el papel de Arturo, se eligió a José Luis Anaya, actor mexicano de 25 años con la carrera de actuación por parte de CASAZUL Artes Escénicas Argos. Ha participado en 3 largometrajes, 12 cortometrajes y 8 obras de teatro.



Hoja de desglose

La hoja de desglose es un documento que está dividido en las diferentes áreas de la producción y nos sirve para llevar un control sobre cada uno de los requerimientos técnicos, materiales y humanos que se van a necesitar para la grabación.

Desglose de reparto

Número	Personaje	Reparto	Tipo
1	Arturo	José Luis Anaya	Principal
2	Ana	Lizzy Auna	Principal
3	Comensal 1	Jesús Cruz	Extra
4	Comensal 2	Cecilia Malba	Extra
5	Comensal 3	Levi Ortiz	Extra
6	Comensal 4	Anay Arango	Extra

Hoja de contacto

Talento

#	Personaje	Reparto	Teléfono	Email
1	Arturo	José Luis Anaya	5539117913	jose.luis.anayactor.88@gmail.com
2	Ana	Lizzy Auna	5522369851	lizzy@lyzzauna.com
3	Extra 1	Jesús Cruz	5510727979	chuchochava@hotmail.com
4	Extra 2	Cecilia Malba	5544828712	ceci.mba@live.com
5	Extra 3	Levi Ortiz	5543937480	levi_itu@gmail.com
6	Extra 4	Anay Arango	5514998678	anayarangop12@hotmail.com

Crew

#	Nombre	Cargo	Teléfono	Email
1	Diego Trejo Avila	Director	5521197250	diego.trejoavila@gmail.com
2	Carolina Malagón	Asistente de dirección	5527442456	carolina.keyframes@gmail.com

Desglose de Locaciones

Número	Tipo	Locación	Posiciones de cámara
1	INT	Restaurante elegante	8
2	INT	Baño	4
3	INT	Ventana a exterior	1
4	INT	Salida de restaurante	2

Desglose de Ambientación y Utilería

Set o decorado	Ambientación	Utilería	Acción	T.	Locación
INT. RESTAURANTE (A)	Decoración: Mesas para dos personas. Sillas	Platos Cubiertos Copas Manteles Servilletas	Pareja cenando	2,4, 5,6, 7,9, 10, 13	Restaurante Bar “La casa de cantera” Yucatán No. 147 Col. Roma
INT. BAÑO (B)	Entrada al baño	*	Entran al baño	8, 11, 12, 14	Restaurante Bar “La casa de cantera” Yucatán No. 147 Col. Roma
INT. VENTANA (C)	Ventana	*	Arturo se asoma por la ventana	1	Restaurante Bar “La casa de cantera” Yucatán No. 147 Col. Roma

INT. PUERTA PRINCIPAL (C)	Entrada y salida	*	Arturo entra. Arturo sale.	3, 15	Restaurante Bar “La casa de cantera” Yucatán No. 147 Col. Roma
---------------------------	------------------	---	-------------------------------	----------	---

Planta de locación



Plano proporcionado por el propietario del restaurante.

Desglose de Vestuario (por Escena)

Escenario	Acción	INT/EXT	Vestuario/caracterización	Observaciones
Restaurante	Una pareja se encuentra en un restaurante para tener una cena romántica.	INT	Vestimenta formal	/

Desglose de Vestuario (por personaje)

Número	Escena	Vestuario
1	Restaurante formal	Traje negro, camisa blanca, corbata roja.
2	Restaurante formal	Vestido negro formal.
3	Restaurante formal	Saco, camisa, pantalón de vestir.
4	Restaurante formal	Vestido oscuro formal
5	Restaurante formal	Saco, camisa, pantalón de vestir.
6	Restaurante formal	Blusa oscura, falda.

Breakdown

Día	Hora	Actividad	Cantidad	Material
1	07:00	Montaje	1	Cámara réflex Nikon d5100
			2	Baterías
			1	Filtro de densidad neutra variable
			1	Cabeza Manfrotto HD701
			1	Tripié 4 Kg
			1	Dolly riel 90 cms
			1	Dolly base
			1	Luz 5500 °K, 500 W con softbox
			2	Luz 5500 °K 250 W con sombrilla
			3	Tripié de iluminación
			3	Extensiones de luz
			2	Multicontacto
			6	Platillos para escenografía
			3	Botellas de vino
			6	Juego de cubiertos
			6	Copas
	07:50	Rodaje tomas 2,7,8	=	////////////////////////////////////
	09:00	Snack	1	Servicio de café y cattering para 10 personas
	09:30	Rodaje tomas 4,1,3,6,9,10,11,14,15	=	////////////////////////////////////
	11:30	Rodaje tomas 5,12,13	=	////////////////////////////////////
	12:00	Desmontaje		

Extras

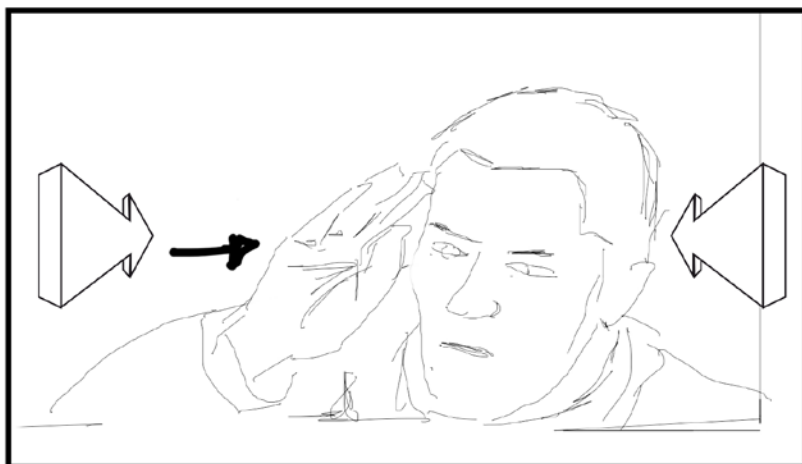
Cantidad	Material
1	Vehículo de transportación
4	Artículos de limpieza (una escoba, un recogedor, un trapo y un limpiador de vidrio)
5	Accesorios de producción (una cintas adhesiva, una cinta gaffer, dos extensiones de corriente, un multicontácto)

Guión técnico

Esc.	Toma	Acción	Cámara	Audio	Duración
1	1	Arturo se asoma por la ventana.	Dolly in de MCU a CU frontal.	MOS	00:09
	2	Ana sentada en la mesa.	Cámara fija en MS frontal.	MOS	00:12
	3	Arturo entra al restaurante.	Paneo hacia la derecha en PA frontal.	MOS	00:15
	4	Ana y Arturo sentados en la mesa.	Cámara fija en MS overhoulder de Arturo.	MOS	00:20
	5	Arturo voltea a ver el plato.	Dolly in de PD en POV	MOS	00:05
	6	Arturo toma el cuchillo de la mesa.	Dolly in de PD lateral	MOS	00:09
	7	Ana se levanta de mesa y camina.	Tilt up y pan left siguiendo al sujeto en PA frontal	MOS	00:10
	8	Ana camina hacia el baño.	Pan left siguiendo al sujeto en MS	MOS	00:15
	9	Arturo sentado en la mesa.	Cámara fija MS frontal	MOS	00:05
	10	Arturo sentado en la mesa.	Dolly in de MS a CU frontal	MOS	00:05
	11	Arturo camina hacia el baño	Pan left siguiendo al sujeto en MS	MOS	00:10
	12	Vista exterior del baño.	Dolly in en LS frontal	MOS	00:05
	13	Vista de la mesa vacía	Dolly in en MS frontal	MOS	00:05
	14	Arturo sale del baño	Cámara fija en MS frontal	MOS	00:12
	15	Arturo sale del restaurante	Pan left siguiendo al sujeto en MS back	MOS	00:10

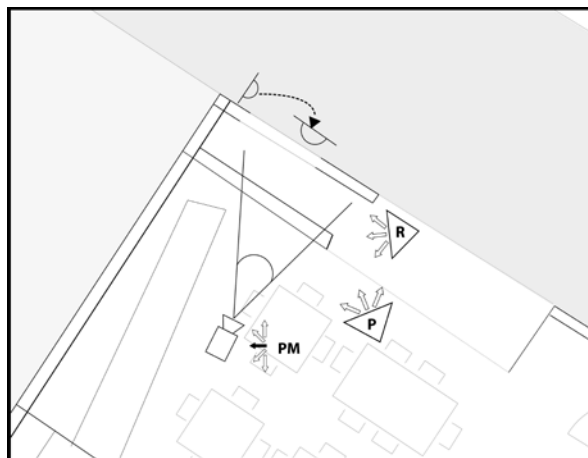
4.2.4 STORYBOARD

ESCENA No. 1 Toma No. 1 Página del guion 1 Duración de la toma 00:09



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☒ CU ☐ MS ☐ LS ☐ ELS



EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

1. EXT. RESTAURANTE.DÍA

Dolly in de MCU a CU frontal

Arturo con aspecto serio se asoma por la ventana principal del restaurante tapando la luz con ambas manos a manera de obtener visibilidad al interior del lugar, busca a Ana con la mirada y se detiene al ver donde está sentada. Su rostro refleja incertidumbre y sorpresa.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
2 R 500°K 250 W
3 R 500°K 250 W

SONIDO

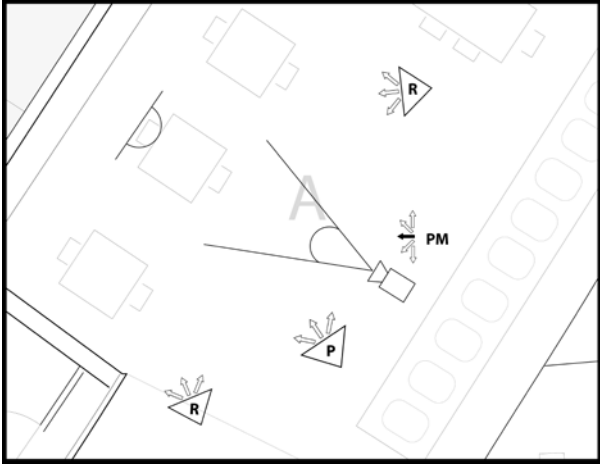
☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte izquierda.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Encuentra a Ana con la mirada y continúa su camino saliendo de cuadro hacia la derecha.



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

2. INT. RESTAURANTE. DÍA
Cámara fija en MS frontal

Ana de aspecto relajado se encuentra sentada sola en la mesa frente a su comida sin probar bocado, está un poco seria, nostálgica y pensativa. Voltea hacia izquierda y derecha lentamente, pareciera que está esperando algo

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

- 1 P 5500°K 500 W
- 2 R 500°K 250 W
- 3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

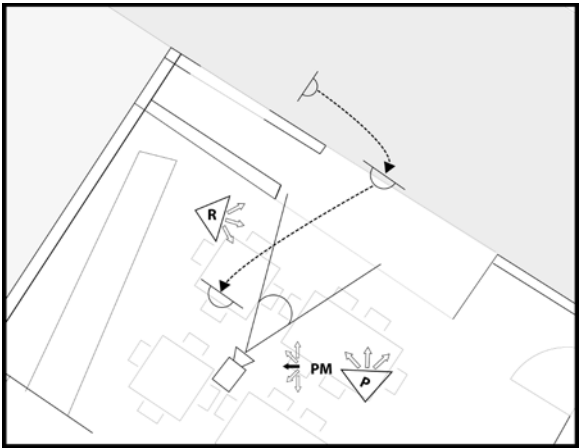
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Ana se encuentra semtada sola en la mesa.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Voltea hacia izquierda y derecha lentamente, pareciera que está esperando algo.

ESCENA



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

3. INT. RESTAURANTE. DÍA

Paneo hacia la derecha en PA frontal

Arturo entra por la puerta principal del restaurante, se dirige con paso acelerado y un aspecto seguro y serio hacia una mesa en el interior.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
2 R 500°K 250 W
3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

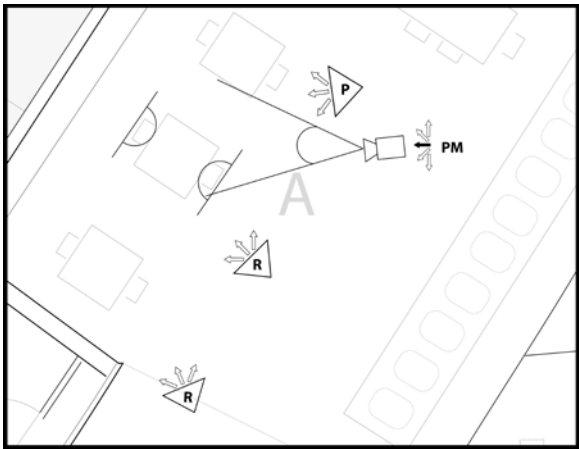
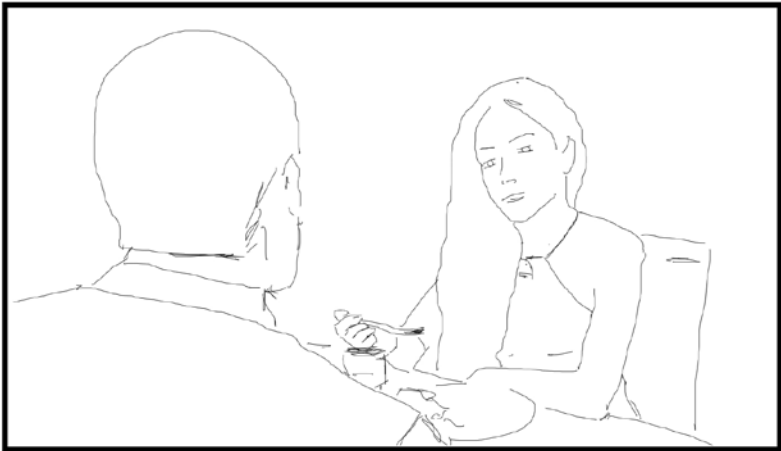
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte izquierda.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Encuentra a Ana con la mirada y continúa su camino saliendo de cuadro hacia la derecha.

ESCENA



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

4. INT. RESTAURANTE. DÍA

Cámara fija en MS overshoulder de Arturo

Ana y Arturo se encuentran sentados en una mesa, conversan animadamente. Ambos sostienen una copa de vino en la mano y entre sonrisas brindan chocando sus copas. Se puede sentir una gran conexión entre los dos, pero a la vez cierto nerviosismo.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
2 R 500°K 250 W
3 R 500°K 250 W

SONIDO

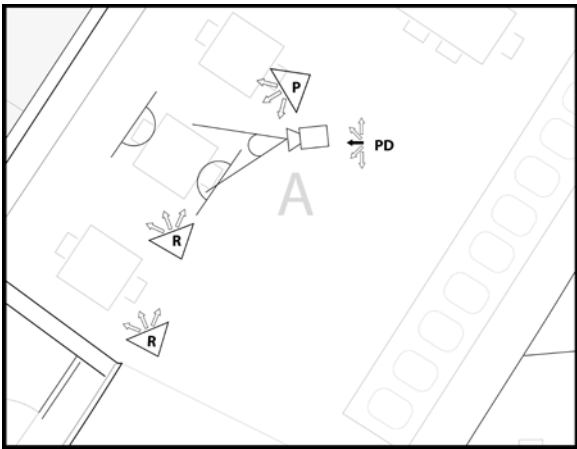
☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Ana y Arturo están conversando en la mesa.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Brindan chocando las copas y ríen con nerviosismo.



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☒ CU ☐ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

5. INT. RESTAURANTE. DÍA	ACCIÓN O
Dolly in de PD en POV	
Arturo se dispone a comer su platillo, voltea a ver el plato.	

LUZ
☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
2 R 500°K 250 W
3 R 500°K 250 W

SONIDO
☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

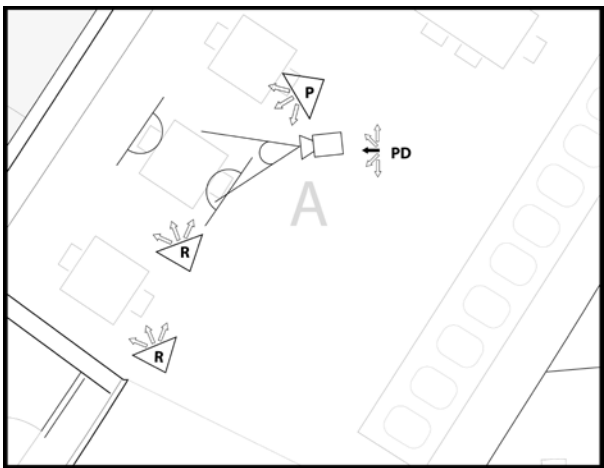
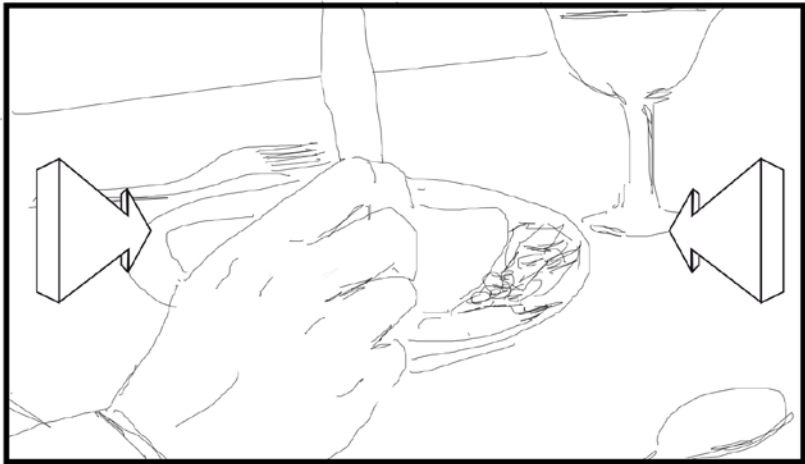
DIÁLOGO DE INICIO

Plano detalle al plato.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Dolly in al plato.

ESCENA N



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☒ CU ☐ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

6. INT. RESTAURANTE. DÍA
Dolly in de PD lateral

Arturo toma el cuchillo de la mesa con cierta fuerza, agresividad y decisión.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

- 1 P 5500°K 500 W
- 2 R 500°K 250 W
- 3 R 500°K 250 W

SONIDO

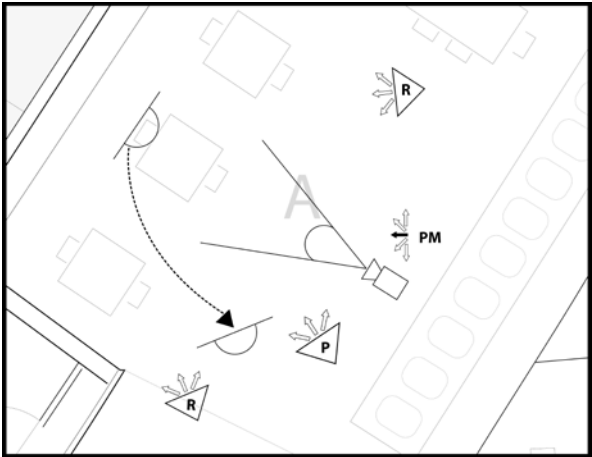
- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Plato a cuadro en plano detalle.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Arturo toma el cuchillo de la mesa con agresividad.



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU
 ☐ CU
 ☒ MS
 ☐ LS
 ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

7. INT. RESTAURANTE. DÍA
 Tilt up y pan left siguiendo al sujeto
 en PA frontal

Ana con un rostro que refleja seriedad se levanta bruscamente de la mesa, y camina con gran seguridad.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

- 1 P 5500°K 500 W
- 2 R 500°K 250 W
- 3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

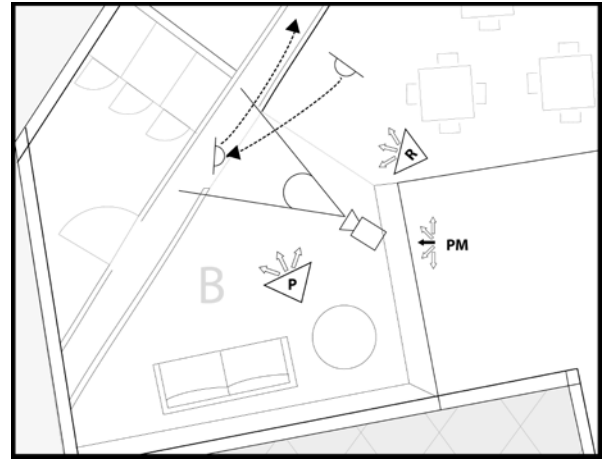
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Ana se levanta bruscamente de la mesa.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Ana sale de cuadro caminando hacia la izquierda.

ESCENA No. 1 Toma No. 8 Página del guion 2 Duración de la toma 00:15



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

8. INT. RESTAURANTE. DÍA

Pan left siguiendo al sujeto en MS

Ana camina hacia donde se encuentra el baño, al llegar a la entrada gira su cuerpo lentamente y observa hacia la derecha e izquierda asegurándose con discreción que nadie la vea entrar, enfoca su Mirada hacia el frente y sonríe de una manera seductora, continua su camino y entra al baño.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
 2 R 500°K 250 W
 3 R 500°K 250 W

SONIDO

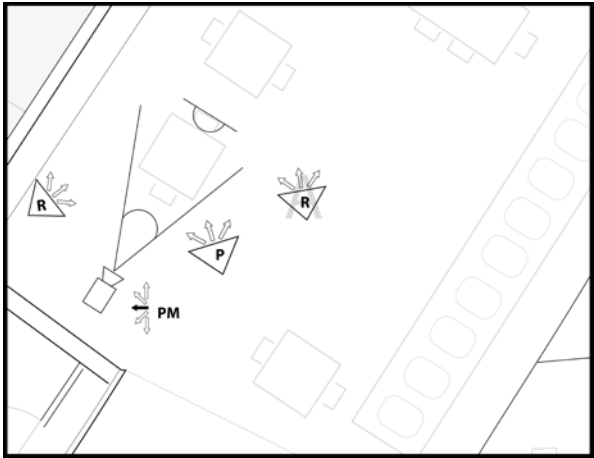
☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Ana entra a cuadro caminando por la derecha.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Sale de cuadro caminando hacia el interior del baño.



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

10. INT. RESTAURANTE. DÍA

Dolly in de MS a CU frontal

Arturo, se nota nervioso y desesperado. Su expresión da a pensar que está tomando una decisión muy difícil.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

- 1 P 5500°K 500 W
- 2 R 500°K 250 W
- 3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

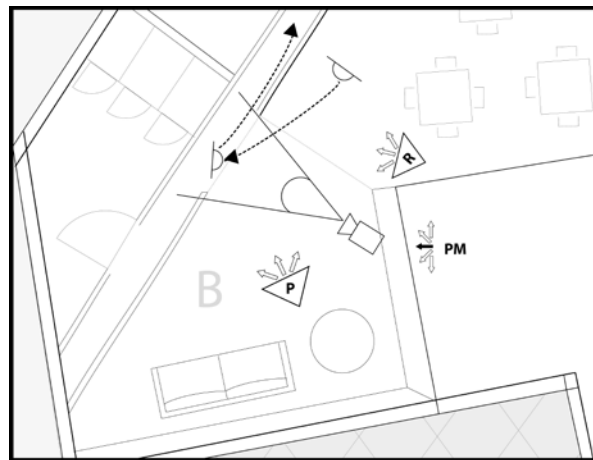
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte izquierda.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

*

ESCENA No. 1 Toma No. 11 Página del guion 11 Duración de la toma 00:15



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

11. INT. RESTAURANTE. DÍA

Pan left siguiendo al sujeto en MS

Arturo se dirige cauteloso hacia los baños, detiene su camino y gira para asegurarse que nadie lo vea entrar, sonríe con un tono pícaro y continua su camino hacia el interior del baño.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W

2 R 500°K 250 W

3 R 500°K 250 W

SONIDO

☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

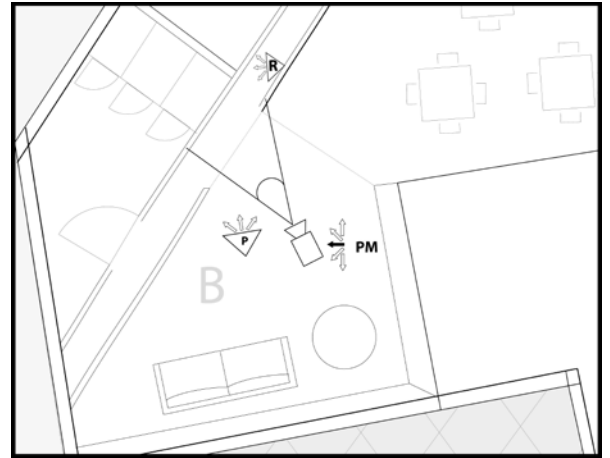
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte derecha.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Arturo continúa caminando hacia el interior del baño hasta salir de cuadro.

ESCENA No. 1 Toma No. 12 Página del guion 3 Duración de la toma 00:08



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☐ MS ☐ LS ☒ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

12. INT. RESTAURANTE. DÍA

Dolly in en LS frontal

Desde el exterior vemos la entrada del baño de mujeres, se pueden escuchar ruidos que suceden dentro del baño.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W

2 R 500°K 250 W

3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

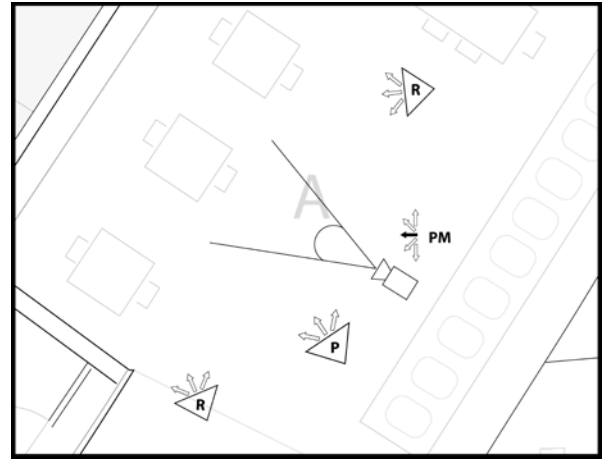
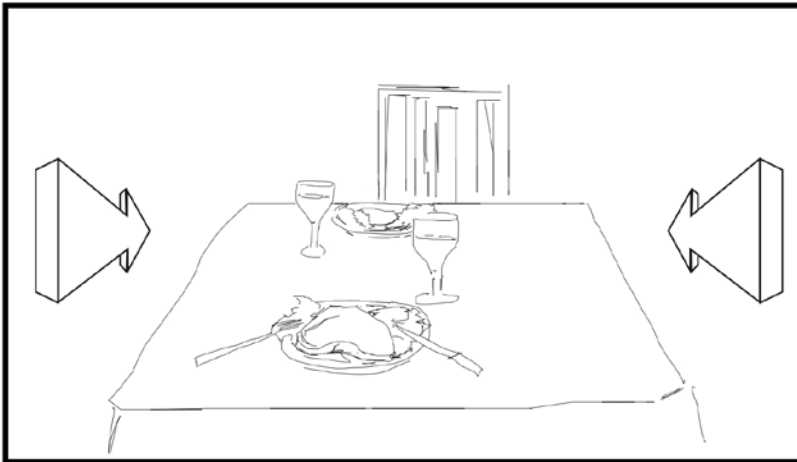
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Vista desde el exterior de baño de mujeres, Dolly in.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Vista desde el exterior de baño de mujeres.

ESCENA No. 1 Toma No. 13 Página del guion 3 Duración de la toma 00:05



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

13. INT. RESTAURANTE. DÍA

Dolly in en MS frontal

Se observa a detalle una mesa para dos con platillos y copas de vino servidas, no hay nadie sentado.

LUZ

- ☒ INT
- ☐ EXT
- ☒ DÍA
- ☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W

2 R 500°K 250 W

3 R 500°K 250 W

SONIDO

- ☐ SYNC
- ☒ MOS
- ☐ WILD

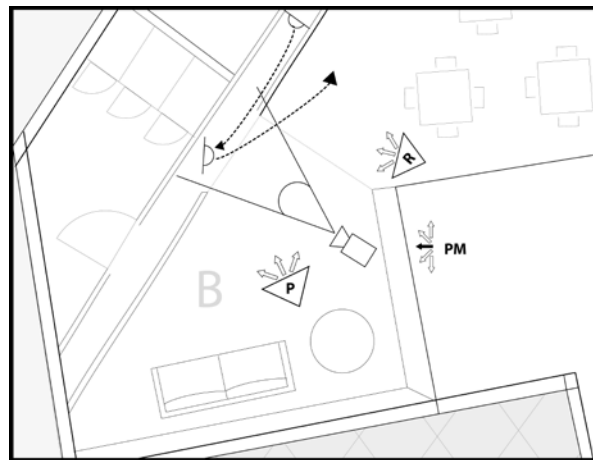
ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Plano detalle de la mesa.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

*

ESCENA No. 1 Toma No. 14 Página del guion 3 Duración de la toma 00:12



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

14. INT. RESTAURANTE. DÍA

Cámara fija en MS frontal

Arturo sale muy acelerado el baño, se detiene para arreglar su corbata y continua su camino, se le nota muy nervioso.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W

2 R 500°K 250 W

3 R 500°K 250 W

SONIDO

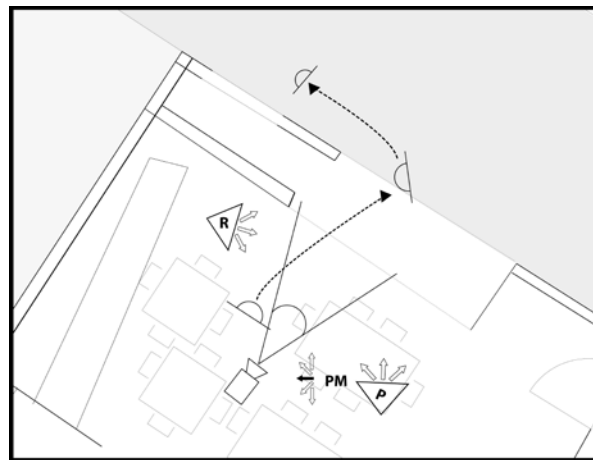
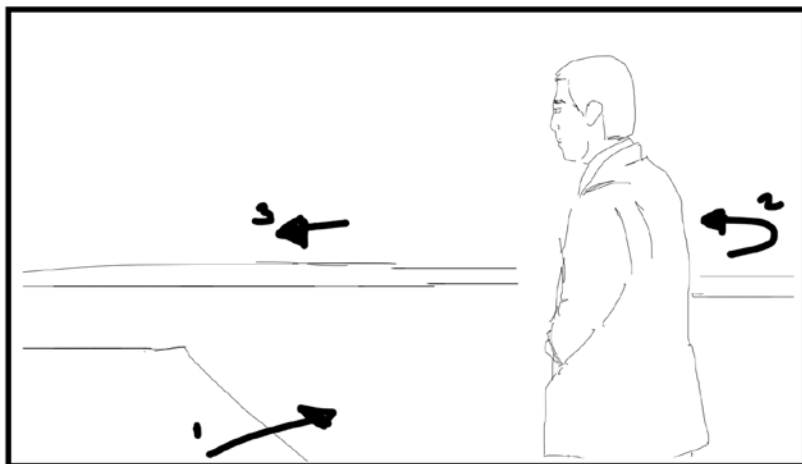
☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte derecha, va saliendo del baño.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Arturo sale de cuadro caminando por la derecha.



1:1.85 FRAME (sujeto, composición, cámara)

☐ ECU ☐ CU ☒ MS ☐ LS ☐ ELS

EMPLAZAMIENTO (posición de cámara)

Lente: 18 – 55 mm

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

15. INT. RESTAURANTE. DÍA

Psn left siguiendo al sujeto en MS trasero

Arturo camina apresuradamente hacia la salida, antes de llegar a la calle de detiene un instante se abrocha el saco y voltea nervioso hacia el interior del restaurante. Continúa su paso por la calle.

LUZ

☒ INT
☐ EXT
☒ DÍA
☐ NOCHE

1 P 5500°K 500 W
 2 R 500°K 250 W
 3 R 500°K 250 W

SONIDO

☐ SYNC
☒ MOS
☐ WILD

ACCIÓN O DIÁLOGO DE INICIO

Arturo entra a cuadro caminando desde la parte posterior de la cámara.

ACCIÓN O DIÁLOGO FINAL

Sale de cuadro caminando en la calle hacia la izquierda.

Con el storyboard termina la etapa de la preproducción. Esto quiere decir que ya están listos todos los preparativos para comenzar con la etapa del rodaje

4.3 Producción

En esta etapa se realiza toda la grabación de video de la puesta en escena. Como ya se cuenta con un trabajo previo de preproducción, se debe seguir el orden descrito en cada documento, para cumplir con los horarios y facilitar el orden de la grabación. Durante esta etapa también son necesarios distintos documentos que registren las actividades que se realizaron en el día para facilitar el trabajo de postproducción.

Plan de rodaje

El plan de rodaje determina el orden en que serán grabadas las tomas, esto depende de su sentido práctico en la producción. Al hacer un plan de rodaje se evita estar cambiando escenografías innecesariamente, cambiando de lugar el equipo técnico, tener esperando al reparto cuando no tienen grabación, etc., en general, ayuda a ahorrar mucho tiempo de producción.

Orden	Esc.	Toma	Reparto en set	Listos en set
1	1	8	Ana	08:15
2		7	Ana, Comensal 1, Comensal 2, Comensal 3, Comensal 4.	08:25
3		2	Ana, Comensal 1, Comensal 2, Comensal 3, Comensal 4.	08:35
4		4	Ana, Arturo, Comensal 1, Comensal 2, Comensal 3, Comensal 4.	08:45
5		9	Arturo, Comensal 3, Comensal 4.	09:30
6		5	Arturo, Comensal 3, Comensal 4.	09:45
7		6	Arturo	10:00
8		11	Arturo	10:15
9		14	Arturo	10:30
10		1	Arturo	10:45
11		3	Arturo	11:00
12		15	////////////////////////////////////	11:30
13		12	////////////////////////////////////	11:45
14		13	////////////////////////////////////	12:00
15		10	////////////////////////////////////	12:15

Hoja de llamado

Una hoja de llamado nos sirve para que cada actor o miembro del staff esté presente a la hora que se le requiera según el plan de rodaje, esto evita que esperen tiempos de más o que haya algún retraso porque algún miembro no llegó.

Día 1 de 1, sábado 12 de Octubre de 2013
Micrometraje de Titulación
“Circunstancias”
Hoja de llamado

LLAMADO CREW
07:00 Hrs.
EN LOCACIÓN

LOCACIÓN

Restaurante bar LA CASA DE CANTERA

Yucatán No. 147 Esquina con Coahuila en la Colonia Roma. Muy cerca del metro Hospital General y metrobús Sonora. Como referencia, en la esquina hay una gasolinera.

CLIMA: NUBLADO CON POSIBILIDAD DE LLUVIA, 12 C

ES C.	REPARTO	PERSONA JE	EN LOC.	VESTUARIO	LISTOS EN SET
1-10	Lizzy G. Auna	Ana	07:50	Vestido negro formal	08:15
1-10	José Luis Anaya	Arturo	09:00	Formal: traje negro, camisa blanca, corbata.	09:30

Café listo: 07:30 hrs.

Snack: 09:00 hrs.

Director: Diego Trejo
Cel: 5521197250

NOTAS:
PRODUCCIÓN NO SE HACE RESPONSABLE POR LOS AUTOMÓVILES PARTICULARES
PROHIBIDO FUMAR EN EL SET
CELULARES APAGADOS EN EL SET
PROHIBIDO COMER EN EL SET

Rodaje

El rodaje o filmación es el momento en que se hace la grabación de video. Después la grabación se realiza un documento llamado reporte de producción en donde se indican las actividades que se realizaron así como si hubo algún tipo de imprevisto.

Fotografías del rodaje



Reporte de producción

Micrometrage de Titulación "Circunstancias"		Día 1 de 1 Sábado 12 de Octubre de 2103
Locaciones		
1) INT. Restaurante Bar "La casa de canterta" Yucatán No. 147 Col. Roma		
Producción		
Director: Diego Trejo Avila		
Producción: Carolina Malagón		
Talento		
Personaje	Reparto	
Arturo, Ana, Comensal1, Comensal 2, Comensal 3, Comensal 4	José Luis Anaya, Lizzy Auna, Jesús Cruz, Cecilia Malba, Levi Ortiz, Anay Arango	
Registro de actividades		
Actividad	Hora	
Montaje	07:15	
Rodaje tomas 2,7,8	08:20	
Snack	09:00	
Rodaje tomas 4,1,3,6,9,10,11,14,15	09:20	
Rodaje tomas 5,12,13	11:50	
Desmontaje	12:15	
Tomas previas:	*	
Tomas del día:	1 - 15	
Notas de video		
Notas de audio		
23.97 FPS Corregir blancos y color en PP		Se grabó el audio en SYNC pero se utilizará en MOS.
Comentarios		
Se retrasó el tiempo programado de montaje de equipo y escenografía por un problema de logística con la locación, el encargado de abrir el lugar no se presentó a tiempo por lo que hubo un desfase en los tiempos programados, sin embargo esto no representó un contratiempo mayor.		

Reporte de gastos

	Fecha	Nombre	Concepto	Empresa	Total
1	10 Oct	Walt Mart	Servicio de Cattering	Walt Mart	450
2	10 Oct	Humberto Serrato	Renta de locación	La casa de cantera	2,000
3	10 Oct	Humberto Serrato	Servicio de cocina	La casa de cantera	200
4	11 Oct	José Luis Anaya	Pago de viáticos	*	400
5	12 Oct	Lizzy Auna	Pago de viáticos	*	400
Total					3,450

4.4 Postproducción

Como afirma Robert Bresson en su libro “Notas sobre el cinematógrafo”: “filmar no es hacer algo definitivo, es hacer sólo los preparativos” (1997:100). El registro de video no es la parte final en la producción audiovisual, sino que le siguen una serie de procesos llamados postproducción.

Calificación del material

Cuando se realiza el rodaje de un audiovisual muchas veces se tiene que repetir una toma hasta lograr una definitiva en que los movimientos de cámara sean los correctos, se cumplan los tiempos designados a cada toma, que los aspectos técnicos de iluminación sean los planeados y que los actores logren una buena interpretación.

En este proceso se puede llegar a grabar más de 5 veces la misma toma, por lo que al final del día se cuenta con bastantes versiones. La etapa de calificación del material consiste en hacer la selección de la mejor toma que se haya grabado, y descartar todas aquellas que no sean útiles. De esta forma las tomas útiles se les llama “rushes” y las tomas que no serán utilizadas se les llama “retales”. Aún cuando haya rushes definitivos es importante conservar siempre los retales como respaldo, por si hay que hacer algún parche o complementar una toma con otra.

A continuación se presenta una tabla de calificación del material en la que se hizo un vaciado de todas las escenas, se indican los rushes seleccionados y sirve como referencia para el trabajo de edición.

Tabla de calificación de material

En la siguiente tabla encontramos en la primera columna el número de escena, seguido por el número de toma. En la tercera columna se escribe el nombre de la toma tal cual lo registra la cámara, como se puede ver cada toma se grabó varias veces por lo que en la cuarta columna se escribe el nombre del rush o de la toma seleccionada. Una vez seleccionado el rush, se le asigna una etiqueta para facilitar su identificación en la edición.

Escena	Toma	Nombre de la toma	Rush	Etiqueta
1	1	DSC_0001 DSC_0002 DSC_0003 DSC_0004	DSC_0003	esc1_t1
	2	DSC_0005 DSC_0006 DSC_0007	DSC_007	esc1_t2
	3	DSC_0008 DSC_0009 DSC_0010	DSC_0010	esc1_t3
	4	DSC_0011 DSC_0012 DSC_0014	DSC_0012	esc1_t4
	5	DSC_0015 DSC_0016	DSC_0016	esc1_t5
	6	DSC_0017 DSC_0018	DSC_0018	esc1_t6
	7	DSC_0019 DSC_0020 DSC_0021	DSC_0021	esc1_t7
	8	DSC_0022 DSC_0023	DSC_0022	esc1_t8
	9	DSC_0024 DSC_0025	DSC_0025	esc1_t9
	10	DSC_0026	DSC_0026	esc1_t10
	11	DSC_0027 DSC_0028 DSC_0029	DSC_0029	esc1_t11
	12	DSC_0030	DSC_0030	esc1_t12
	13	DSC_0031	DSC_0031	esc1_t13
	14	DSC_0032 DSC_0033	DSC_0033	esc1_t14
	15	DSC_0034 DSC_0035 DSC_0036 DSC_0037	DSC_0037	esc1_t15

Edición

Una vez que se ha hecho la calificación del material y tenemos los rushes seleccionados se comienza el proceso de edición. Este proceso consiste en realizar el “cutting” de las tomas. Se denomina cutting en inglés a la tarea de fijar las entradas y salidas de tiempo o “cues” a cada toma. Esto quiere decir que se corta únicamente el fragmento del clip que será utilizado. A través de esto eliminamos las indicaciones de dirección como el “acción”, o algún miembro del staff que se haya filtrado en la grabación. Además nos aseguramos que la toma tenga la duración necesaria.

En este caso se hizo únicamente un “rough cut” o corte duro, es decir se realizaron los cortes del clip sin incluir ningún tipo de racord óptico como disolvencias.

El trabajo de edición en video digital se realiza a través de un software especializado. En este caso se utilizó el programa Final Cut de Apple.

Corrección de color (CC)

El proceso llamado CC o corrección de color es una técnica mediante la cual se analiza el material grabado y se corrigen errores de fotografía. Por lo general este proceso se hace una vez terminado el montaje, pero para este trabajo hará antes para poder tener el material listo y realizar el montaje aleatorio, de otra manera se tendría que realizar una corrección de color diferente para cada versión .

El proceso de CC para video digital se lleva a cabo en computadora con ayuda de un software, en este caso se usó After Effects de Adobe.

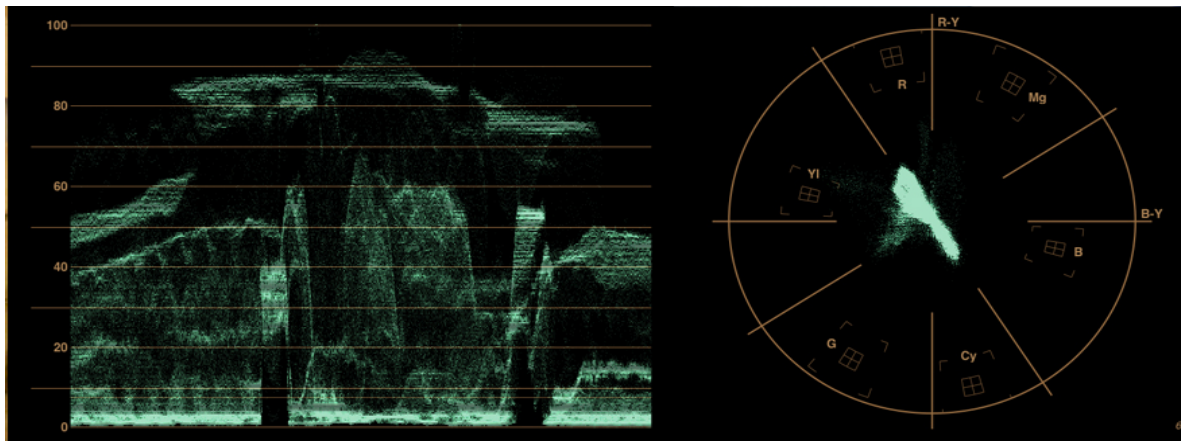
Análisis del color

En el reporte de producción del rodaje se indicó que se debía corregir el balance de blancos del material así como los niveles de color. Partiendo de esto se analiza el color a de forma digital a través de After Effects. A continuación se mostrará un ejemplo práctico de una sola toma y su corrección de color, y como todas las tomas fueron grabadas con los mismos parámetros, se aplicarán correcciones similares a las demás.

Histograma

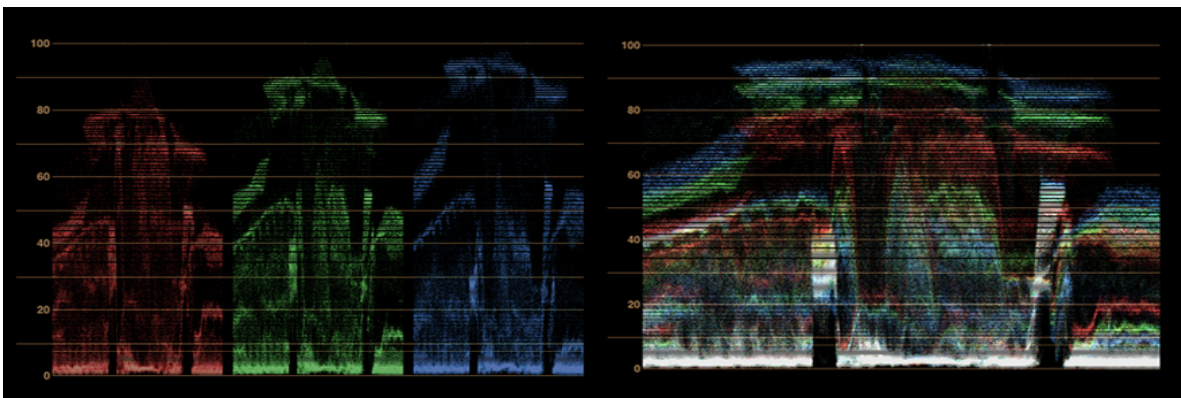
El histograma es una representación gráfica del comportamiento de un valor dentro de la imagen del video, en este caso se analizan dos principalmente, el comportamiento de los blancos y del color. A continuación se explica de forma más detallada cada histograma.

Histograma de blancos:



La gráfica nos muestra valores que van de un extremo a otro desde los negros hasta los blancos, teniendo en la parte de en medio tonos grises. Como se puede ver en el histograma, hay una mayor concentración de tonalidades grises, lo que provoca que la imagen que no tenga sombras muy definidas y que estén cargadas hacia los grises, y los niveles de las luces no están hacia los blancos, como debería ser. Así que se trabajará en nivelar los valores de blancos y negros en la imagen.

Histograma de color:



La gráfica de color nos muestra cada canal RGB por separado. Una imagen de video digital está compuesta por un modelo de color RGB, lo que quiere decir que cada tonalidad es representada por una mezcla de estos tres colores: el rojo, verde y azul. Como muestra la gráfica, los tres colores tienen niveles muy similares, pero hay un desfase entre las tonalidades azules y las rojas. También se observa en la gráfica de la derecha que la saturación de los colores no es regular, las tonalidades oscuras y las muy luminosas están muy bajas y las tonalidades neutras muy elevadas. Es importante corregir los niveles mencionados para que la imagen no tenga una tendencia o tinción hacia alguna gama.

Corrección de color

Con el análisis de color se sabe qué parámetros hay que modificar, a continuación se mostrarán una sucesión de cuadros del clip donde se muestra en cada paso qué parámetro se ajustó para llegar a la toma final.

Equilibrio de color



El primer ajuste que se realizó fue el equilibrio de color, se hizo de manera selectiva para que no modificara tonalidades indeseadas. Siguiendo los datos del histograma RGB, se elevó el canal rojo y se disminuyó el azul. En este caso el ajuste se está aplicando únicamente sobre la piel de la mujer. Como se observa en la imagen, se lograron tonalidades más rojizas lo que da una apariencia de una piel más viva.

Tono/saturación



Se aplicó un ajuste selectivo en el tono y saturación de la imagen para lograr tonos más vivos en partes como la ensalada, el vino y los labios de la actriz.

Ajuste de blancos



Se ajustó el valor de los niveles de blanco, lo que produce más luminosidad en la toma permitiendo un mayor contraste entre tonalidades, así como en luces y sombras.

Curvas y niveles



Este ajuste se lleva a cabo siguiendo los valores que registra el histograma de blancos. Las sombras se llevaron hacia niveles más oscuros, y se compensaron las luces llevándolas hacia los blanco, lo que nos proporciona un mayor contraste y definición de las figuras en la imagen.

Resultado final



En la imagen se muestra del lado izquierdo el registro original y del lado derecho con corrección de color. Como se puede ver se rescataron muchos valores, lo que le da mayor impacto visual a la producción, y la hace ver más profesional a nivel fotográfico.

4.5 Aplicación del montaje aleatorio

En este apartado se explicará cómo se aplicó la técnica del montaje aleatorio, así como las dificultades y consideraciones que se tomaron en cuenta para realizar las diferentes versiones.

La aplicación del montaje aleatorio se lleva a cabo de una forma muy similar que cualquier tipo de montaje, al igual que los demás métodos lo que buscamos es encontrar un principio unificador mediante el cual podamos establecer relaciones entre los planos con fines narrativos.

Una de las consideraciones que se debe tomar en cuenta al realizar este tipo de montaje es que no sólo se emplea un principio de fragmentación y reconstitución, como se hace en el montaje clásico, sino que aquí se alude también a un principio de remodelación, por lo que partimos de una serie de fragmentos (planos) mediante los cuales construimos vínculos, los cuales son remodelados en varias ocasiones. Por lo que en el montaje aleatorio nada es fijo ni prefabricado, todo surge y nace, se construye y se remodela.

Lo que buscamos aquí es exhortar al espectador a que a través de procesos intelectuales, vaya estableciendo los nuevos vínculos de cada una de las versiones y a que sea el mismo el que le otorgue el significado a cada versión. Lo que intentamos con cada variación no es convencer es predisponer al espectador, ya que como señala Vincent Amiel (2005:130) "poco importa que el cineasta, el montador o el productor haya querido transmitir esto o aquello". El espectador tiene la decisión final.

A continuación se presentan las seis versiones que se obtuvieron a partir de la aplicación del montaje aleatorio.

Es importante recordar que se realizó un estudio piloto mediante el empleo de un guion gráfico, el cual fue utilizado como una especie de rompecabezas para predecir las variantes de trama que se podían obtener. Esto quiere decir que el montaje aleatorio se realizó de

alguna manera desde ese momento en papel, por lo que las posibilidades de montaje estaban de cierta forma pre visualizadas.

Para una mejor comprensión se incluyó una secuencia con un fotograma de cada plano según fue montada cada versión. Estas secuencias deberán ser leídas de izquierda a derecha y de manera descendente.

4.5.1 Versión 1

Secuencia de planos



Trama/Interpretación Histórica

Arturo llega a un restaurante, se asoma por la ventana, encuentra con la mirada a Ana que lo espera en una mesa, y entra al restaurante. Arturo y Ana se encuentran conversando y comiendo juntos en una mesa, se les nota alegre. Ana se levanta y se dirige al baño, antes de entrar voltea a ver a Arturo con una mirada insinuante. Arturo permanece pensativo en la mesa, hasta que toma una decisión y entra al baño donde está Ana. En el interior del baño tienen relaciones sexuales. Después de un tiempo Arturo sale agitado y nervioso del baño y se retira del restaurante de prisa.

Empleo de montaje

Esta versión de montaje se llevó a cabo de la siguiente manera. En los primeros tres planos de la secuencia se puede observar cómo se aplica el efecto Kuleshov al superponer el rostro del actor con el plano de Ana en la mesa, y regresar de nuevo a la toma de Arturo, lo que nos da como resultado la sensación que lo que ve a través de la ventana es a Ana y le produce alegría.

En la secuencia de los planos 6, 7 y 8 se observa primero a Arturo mirando hacia la mesa, el siguiente plano corresponde a Arturo tomando un cuchillo, y por último vemos su plato con un corte de carne. Mediante esta sucesión de planos se intenta connotar una sensación de deseo mediante el empleo de una metáfora entre el hambre y el deseo sexual.

Los planos 9 y 10 se hace empleo de un raccord de posición cuando vemos a Ana salir de cuadro por el lado izquierdo de la pantalla, y en el siguiente plano entrar en cuadro por el lado derecho, lo que nos da una sensación de continuidad de movimiento entre ambos planos.

En la siguiente secuencia se articulan los planos 12, 13 y 14 mediante el uso de falsos raccord con un fade out en el plano 12, se mantiene la pantalla en negro por unos segundos, el plano 12 aparece por un fade in y se desvanece con fade out, al igual que en el plano 14. Mediante este tipo de montaje se busca dar la sensación que transcurrió mucho tiempo.

En esta secuencia el montaje del audio tiene un papel muy importante ya que es el elemento significativo, ya que la secuencia visual resulta muy ambigua por sí misma, es decir, sin el audio sería prácticamente imposible poder determinar lo que está sucediendo en pantalla.

Por último se superponen los planos en que Arturo sale del baño nervioso y después del restaurante, de nueva cuenta se emplea un raccord de posición para enlazar los planos.

La musicalización se utilizó para crear un ambiente romántico que reafirmara la narración y para predisponer al espectador hacia la perspectiva en que se debe entender la trama.

4.5.2 Versión 2



Trama/Interpretación Histórica

Arturo llega a un restaurante, se asoma a través de la ventana para buscar a alguien, detiene su mirada y ve a Ana en una mesa con un hombre. Arturo se ve molesto pero sonríe con ironía por haberla encontrado siéndole infiel en pleno acto. Ana se levanta de la mesa para ir al baño, Arturo aprovecha el momento para entrar al restaurante, y se sienta en una mesa. Tras pensar detenidamente las cosas, toma un cuchillo de la mesa y se dirige muy decidido hacia el baño, Arturo voltea sigilosamente para ver que nadie lo haya visto y entra al baño donde se encuentra Ana. En el interior del baño Arturo asesina a Ana, y sale cauteloso del baño dirigiéndose hacia la salida del restaurante en dónde huye apresurado.

Empleo de montaje

En esta versión se manejó un ritmo más rápido, por lo que las tomas se redujeron de duración. En la primera secuencia vemos como la sucesión de los planos 1, 2 y 3 determina el rumbo de la historia, ya que al introducir el plano 2, éste nos da la idea que Arturo está mirando por la ventana a Ana con otro hombre, aunque sabemos que es el mismo actor, la sucesión de los planos sugiere que es alguien más.

Los planos 4, 5, 6 y 7 suceden de una forma muy rápida y en forma paralela para aumentar la tensión del espectador.

A partir del plano 8, cuando Arturo está sentado en la mesa, se utiliza la musicalización para producir una sensación de tensión y predisponer al espectador a que lo está a punto de ver tiene un carácter de suspenso. En la sucesión de los planos 8, 9 y 10 vemos como mediante el uso del plano 9, que corresponde a Arturo con el cuchillo en la mano, se focaliza la atención hacia el cuchillo lo que nos sugiere un concepto de agresión, que combinado con los planos 8 y 10, se completa la idea que Arturo ha decidido utilizar ese cuchillo como arma.

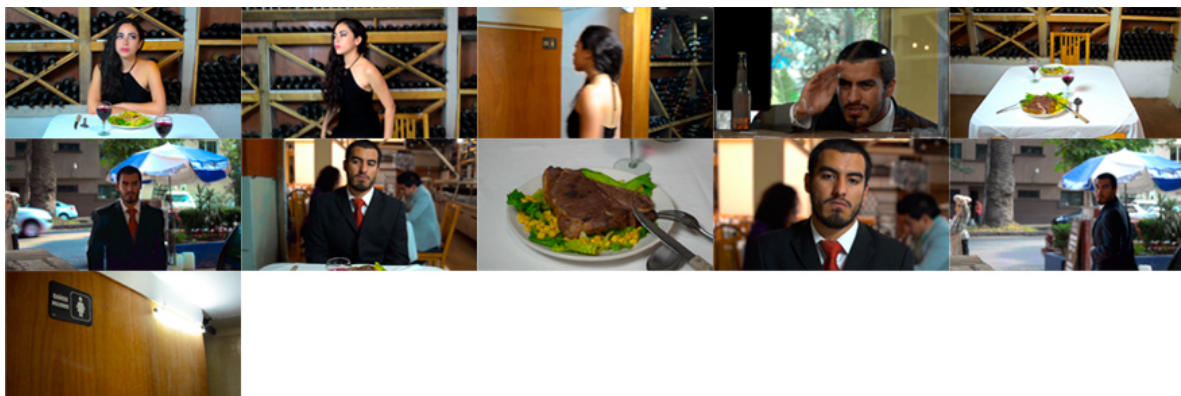
En el plano 11 observamos como, por la predisposición y el contexto de la trama el rostro de Arturo al entrar al baño ya no produce una sensación de picardía, sino de maldad. Este plano se enlaza con la siguiente secuencia mediante un fade out.

La siguiente secuencia es donde se produce la tensión máxima de la trama, mediante el empleo del mismo plano repetido tres veces como un parpadeo que se funde a negros, y el uso de audios como el palpitir de un corazón, gritos y forcejeos se busca incrementar el suspenso.

Por último en los planos 13 y 14 vemos como Arturo se ve muy nervioso y emprende su huida tras haber cometido el asesinato.

Como podemos ver en esta versión la utilización del audio, y el ritmo rápido en la sucesión de planos es lo que ayuda a fijar un contexto de suspenso y tensión.

4.5.3 Versión 3



Trama/Interpretación Histórica

Ana se encuentra sentada en la mesa de un restaurante, esta impaciente pues lleva mucho tiempo esperando a Arturo. Se levanta de la mesa y entra al baño, mientras tanto Arturo llega al restaurante, se asoma por la ventana buscando a Ana pero no la ve por ninguna parte. Arturo entra al restaurante y se sienta en otra mesa al no encontrar a Ana, espera un tiempo pero al ver que no llega pide un platillo. Termina de comer y se va del restaurante molesto creyendo que fue plantado.

Empleo del montaje

En el primer plano de la secuencia se buscó representar que Ana esperó un largo tiempo y esto se consiguió mediante la reducción gradual de la velocidad de la toma y del audio, así como mediante el uso de un sonido de reloj. Este plano contrasta con el siguiente plano al haber un movimiento rápido por parte del personaje lo que nos ayuda a significar que el personaje tomo una decisión abrupta.

El plano número tres de la secuencia se cortó la acción, ya que en la trama no funciona que volteé la mirada al entrar al baño.

En la secuencia de los planos 4, 5 y 6 vemos como al superponer la toma del personaje asomándose por la venta y la mesa vacía, nos sugiere que el personaje no encuentra a quien está buscando.

En esta versión se utiliza la espacialidad de las tomas para dar a entender que los dos personajes se encuentran en el mismo lugar pero por eventos circunstanciales nunca se encuentran. También es importante el empleo del montaje en paralelo para significar que están sucediendo dos acciones al mismo tiempo para entender lo que produce la confusión entre los personajes.

4.5.4 Versión 4



Trama/Interpretación Histórica

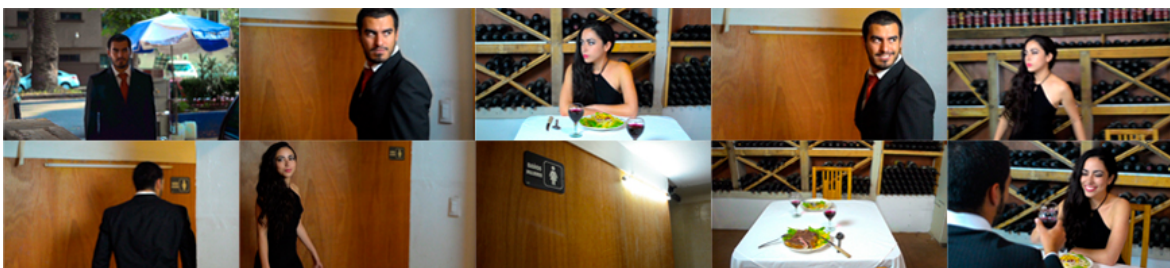
Arturo y Ana se encuentran en un restaurante cenando y bebiendo una copa de vino. Arturo se muestra incómodo pues la comida no le cayó bien, por lo que tiene que ir de urgencia al baño. Ana permanece en la mesa, Arturo tiene dificultades en el baño por lo que se demora un largo tiempo, Ana se exaspera y se va del restaurante. Tiempo después Arturo sale nervioso y avergonzado del baño, al ver que Ana se retiró, él también se va.

Empleo del montaje

En esta secuencia se buscó una situación que resultara cómica a través del ridículo del personaje que pasa por un momento incómodo en el baño. Para poder dar a entender que la comida de la cayó mal a Arturo, se yuxtapusieron los planos 2, 3 y 4, mediante los cuales vemos en primer lugar el rostro que expresa incomodidad por parte del personaje, en seguida se muestra el motivo de la incomodidad, es decir la comida, y regresamos a la expresión del personaje.

En la secuencia de los planos del 6 al 10, se buscó por un lado dar a entender que transcurre mucho tiempo para que Ana se desespere y se vaya, y por otro lado, contrastar las acciones que suceden en el interior y en el exterior del baño para dar un sentido cómico, mediante la alternancia de planos.

4.5.5 Versión 5



Trama/Interpretación Histórica

Arturo entra a un restaurante y se dirige directo hacia el baño. Antes de entrar voltea a ver a una mujer que le llamó la atención, ella se encuentra sola en una mesa, cruzan miradas y coquetean. Arturo insinuante, se mete al baño, ella lo sigue pero antes de entrar se da la vuelta para verificar que nadie los haya visto. Arturo y Ana tienen relaciones dentro del baño. Tras su encuentro casual, deciden cenar y brindan juntos,

Empleo del montaje

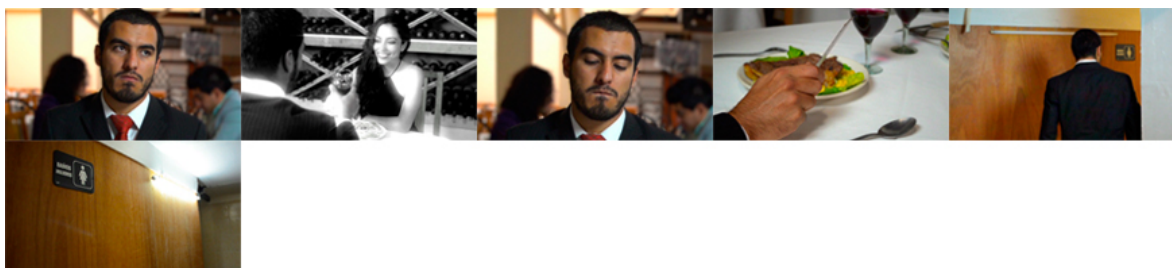
En esta versión se redujeron las duraciones de los planos para darle un ritmo más rápido a la narración. El primer y segundo plano de la secuencia se enlazan mediante un *raccord* de posición, pues vemos como en el primer plano sale el personaje de pantalla por el lado izquierdo y en el siguiente plano entra por la derecha.

En la secuencia de los planos 2, 3, 4, 5 y 6 vemos como mediante la alternación de los planos y mediante el uso de *raccord* de mirada, se da a entender que los personajes están cruzando sus miradas.

Los planos 8 y 9, mediante el uso del audio, nos dan la idea desde la perspectiva del exterior que en el interior del baño están teniendo relaciones los personajes.

Por otra parte la música nos da un contexto de sensualidad, lo que hace que el espectador esté predispuesto a interpretar la trama de cierta manera.

4.5.6 Versión 6



Trama/Interpretación Histórica

Arturo se encuentra sólo en la mesa de un restaurante. Está muy deprimido pues recuerda que solía ir a ese mismo lugar con Ana antes que ella muriera. Tras pensarlo detenidamente, toma el cuchillo de la mesa y se dirige hacia el baño en donde se quita la vida.

Empleo del montaje

Esta es la versión más corta de montaje, se utilizaron solamente 6 planos para la trama. La musicalización se utiliza desde el primer plano y se mantiene durante toda la secuencia. Se empleó una música lenta y dramática, siendo está el elemento primordial para ubicarnos en el contexto de la trama.

En el primer plano vemos como la expresión del actor refleja tristeza y mediante un crossfade se enlaza con el segundo plano que es un flashback. Para reforzar el concepto del salto en el tiempo y representar el recuerdo la imagen se vuelve a blanco y negro y la velocidad de la toma es más lenta, esta toma se conecta con la siguiente con otro crossfade, y regresamos al plano del personaje donde lo vemos pensativo y triste.

En el siguiente plano vemos como el cuchillo toma de nuevo un papel importante y se vuelve un elemento dramático en la narración. En el siguiente plano Arturo camina hacia el baño y en el siguiente plano que es el baño visto desde el exterior, mediante el uso del audio, entendemos que se quita la vida en el interior.

4.6 Audio

Como se mencionó anteriormente el audio se trabajó en MOS. Esto quiere decir que no se hizo ningún registro sonoro en el set de grabación. Se tomó esta decisión con el propósito de tener control total de todos los elementos sonoros y poderlos utilizar como recurso narrativo en cada versión de montaje. Cuando se graba el audio de forma digital, es necesario utilizar un software especializado denominado DAW por sus siglas en inglés (Digital Audio Workstation) o estación de trabajo de audio digital. El diseño sonoro se realizó en el software Pro Tools, que es el programa estándar de la industria para trabajar audio.

Diseño sonoro

El diseño sonoro es la etapa en que se realiza la sonorización de una producción audiovisual. En este caso se realizó totalmente el diseño de todos los elementos sonoros: sonidos diegéticos, extra diegéticos, incidentales, ambientales, y musicalización.

En cada versión de montaje se trabajó un diseño sonoro diferente. Esto fue de gran importancia porque se utilizó el audio como principal raccord e hilo conductor entre las escenas. Cuando una versión de montaje resultó difícil darle continuidad visual por el factor aleatorio, se hizo empleo del raccord sonoro.

Flujo de trabajo

El diseño sonoro es el último paso en el proceso de montaje ya que se tiene que sincronizar cada sonido con la secuencia de imágenes, por lo que se trabajó hasta el momento en que se tuvieran listas todas las versiones de montaje. El audio, de cierta manera se trabaja de forma muy parecida al video, a continuación se describe el proceso que sigue el flujo de trabajo.

Selección de material

Al igual que en el video, se realizó una selección del material que se iba a utilizar y se conformó una librería con la cual se trabajaron todas las versiones de montaje. Es importante que se mantuvieran exactamente los mismos clips de audio para todas las variaciones de montaje ya que se utilizó el mismo principio de montaje aleatorio: una misma cantidad de pistas dispuestas en diferente orden para dar diferentes significados.

La librería incluye los dos grupos de sonido con los que se trabaja el diseño sonoro para cine y video: sonidos diegéticos y extradiegéticos. Los sonidos diegéticos son todos aquellos que intervienen directamente en la narrativa de la historia, estén o no a cuadro, por ejemplo una pista musical, aunque los actores no la escuchen físicamente ésta interviene directamente en la narrativa porque otorga un sentido dramático a la historia. Los sonidos extradiegéticos son todos aquellos que no modifican la estructura narrativa de una historia, como por ejemplo los sonidos ambientales o incidentales, es decir, un sonido de una silla que se arrastra o de un cubierto que toma un personaje no interviene directamente en el rumbo de la historia.

Dentro de la librería de sonido se integraron los siguientes clips:

- 20 sonidos incidentales: cubiertos, pisadas, el choque de las copas, rechinos de sillas...
- 10 sonidos ambientales: conversaciones de fondo, risas, sonidos de la calle, etc.
- 5 roomtones: un roomtone es el sonido característico que tiene un cuarto en total silencio, en este caso se utilizaron 3 de restaurantes, 1 de baños y 1 de calle.
- 3 pistas musicales: una romántica, una de suspenso, y una de humor.

Después de conformar la librería de sonidos con los rushes de audio se realiza la edición. La edición de audio, al igual que la de video, se lleva a cabo por un proceso de cutting en el cual se fijan los cues de entrada y de salida, primero se hace un rough cut y después se realizan fundidos cruzados, disolvensias de entrada y de salida.

Una vez que se tienen los cortes se realiza la sincronización de cada sonido con su equivalente visual, es decir, se tiene que hacer que empate el sonido de dos copas chocando con la acción que vemos en pantalla. Por lo general se comienza con la edición y sincronización de sonidos incidentales, luego los sonidos ambientales y al último la musicalización. Esto es porque se trabaja por capas o planos, los cuales se les otorga distinta importancia en la historia.

Una vez determinado el diseño sonoro se realiza un tratamiento a cada clip, esto con fines “estéticos”. Algunos de los procesos que se les aplica son:

Ecualización: es el proceso mediante el cual se realiza un ajuste de volumen en cierto rango de frecuencias, entonces podemos hacer que un sonido sea más grave o más agudo.

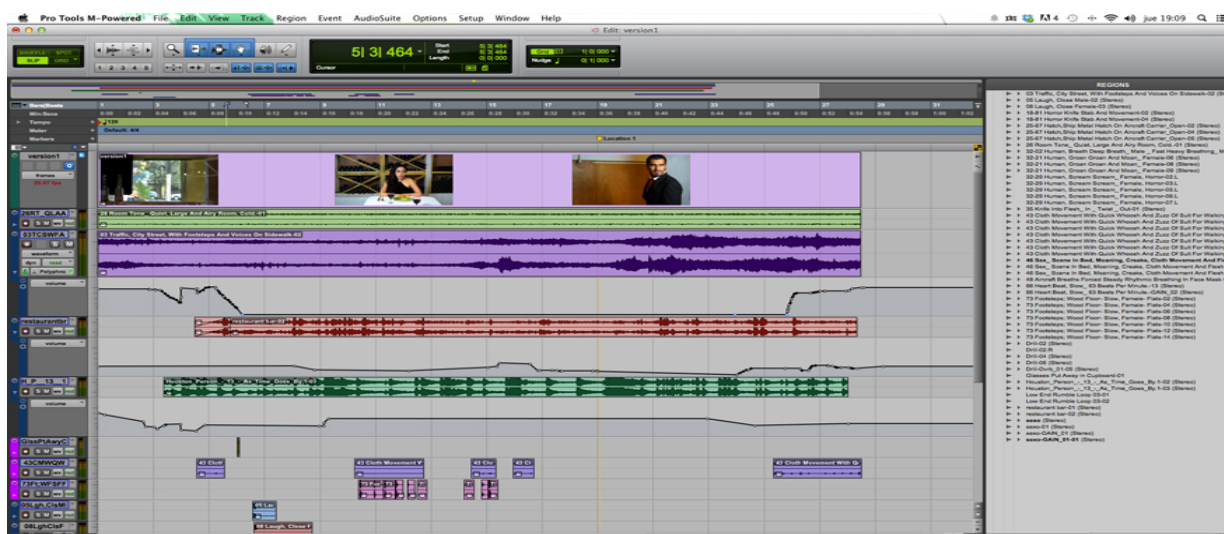
Compresor: Se aplica este proceso para atenuar niveles de audio.

Reverb: Es un efecto que da la sensación de espacialidad, no suena igual una voz dentro de un baño que en un restaurante, esto es provocado por la reverberación.

Delay: Es un retardo en la señal,

Echo: Es la repetición de una señal de audio.

Una vez aplicados estos ajustes se realiza un proceso llamado mezcla. Una mezcla de audio es ajustar el volumen de cada track de sonido, por ejemplo, en la escena en que están Arturo y Ana comiendo en el restaurante, no se escucha a igual magnitud el sonido de los comensales de las mesas de a lado que los sonidos incidentales o que la pista de audio.



En esta imagen se observa una captura de la ventana de edición en Pro Tools. Como se puede ver se trabaja en un sistema multipista, esto quiere decir que el software es capaz de reproducir una gran cantidad de tracks al mismo tiempo. Como se observa, hay fragmentos de sonido de distintas duraciones que son trabajados en planos al igual que el video, por lo que se tiene un primer, segundo, y tercer plano. Estos planos dependen de su volumen, el cual es determinado por la importancia de cada plano en la historia, y por la relación que tenga el sonido con lo que vemos en pantalla.



En esta imagen se visualiza la segunda pantalla de trabajo en Pro Tools, por lo general, cuando se realiza diseño sonoro se trabaja a dos pantallas para tener de un lado la referencia de video y poder sincronizar los sonidos, y del otro lado la ventana de edición (imagen anterior). En esta pantalla se visualiza también la ventana de mezcla donde tenemos un control individual de cada clip de audio, así como un plug in de un compresor de audio.

Recapitulando, el flujo de trabajo en el diseño sonoro es el siguiente: se realiza la selección del material, se realizan los cortes y disolvensias, se sincroniza con el video, se aplican los efectos, y por último se realiza la mezcla.

Una vez realizada la mezcla se lleva a cabo un proceso llamado masterización, que es el equivalente en el audio del render de video, es decir se exporta toda la información de audio al clip de video. Con este paso finaliza el proceso de montaje, y están cien por ciento terminadas todas las variaciones.

4.7 Análisis semiótico visual

Resulta importante para la propuesta del montaje aleatorio llevar a cabo un análisis semiótico visual de las versiones obtenidas para así comprender como fueron utilizados los signos visuales.

Ropa. El vestido formal color negro de la actriz es utilizado como un símbolo de sensualidad para predisponer al espectador a que tenga una mejor interpretación del significado de cada video. Por otra parte la vestimenta formal del actor no sugiere poder, y la corbata roja impone una sensación de agresión.

Baño. El baño en la mayoría de las versiones es utilizado como punctum principal, ya que es ahí en donde sucede la acción que define la historia, y dado que nunca se muestra lo que pasa dentro, la interpretación queda totalmente a imaginación del observador. Es aquí en donde se consigue que el espectador aporte el significado a la versión observada y se proyecte y aporte algo.

Cuchillo. Es usado como un punctum secundario ya que este elemento acompaña siempre a la acción del baño, y dependiendo de cómo interprete el espectador el significado del cuchillo es que asociará las acciones en el baño.

Música. La música por una parte es utilizada como elemento simbólico para predisponer al espectador a lo que la interpretación histórica busca que entienda. Se utilizaron pistas musicales que son muy simbólicas como una de jazz para significar un ambiente romántico y sensual, o música tensa y dramática para avisar que un hecho trágico va a pasar. Por este

motivo la música trabaja como un contrapunctum, ya que ayuda al espectador a aproximarse al significante y entender lo que el discurso denotativo quiere decir.

Mesa vacía. La mesa vacía representa un indicio o huella de que hubo alguien ahí sentado y ya no está. Este signo ayuda a guiar al observador hacia lo que el significante quiere decir.

Evaluación de la propuesta

Con la finalidad de obtener un análisis cuantitativo y tener una evaluación más objetiva de la propuesta, se presentaron las seis versiones de montaje a un público con el propósito de comprobar si en realidad el espectador interpreta diferentes significados en cada una de las variantes.

La prueba se realizó en un grupo de séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual del área de audiovisuales y multimedia de la Universidad Insurgentes. La muestra fue de 23 personas, 17 mujeres y 6 hombres de entre 20 y 30 años de edad.

La dinámica consistió en presentar el video y que cada participante escribiera de que entendió que se trató el video, por lo que sólo se realizó una pregunta abierta por cada versión, dando un total de 6.

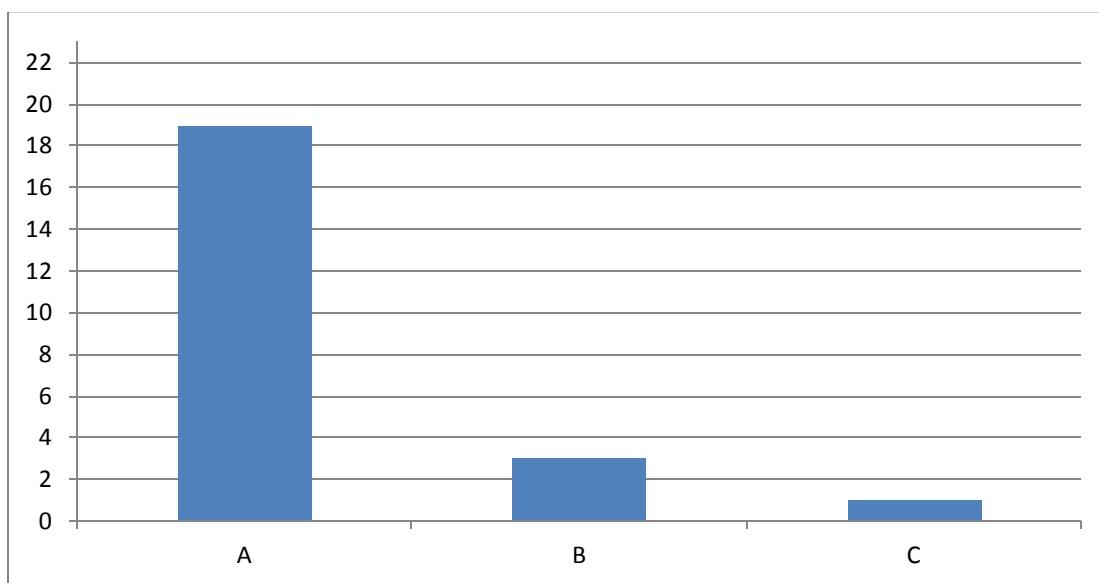
A continuación se presentan los resultados a modo de gráfica y la interpretación de los mismos. Se presentará en primer lugar la interpretación histórica que se dio al momento del montaje, seguido de la gráfica de respuestas, y por último la interpretación de la misma.

Las versiones corresponden al mismo orden que el apartado del capítulo IV “aplicación del montaje aleatorio”.

Versión 1

Interpretación histórica / significativa

Arturo llega a un restaurante, se asoma por la ventana, encuentra con la mirada a Ana que lo espera en una mesa, y entra al restaurante. Arturo y Ana se encuentran conversando y comiendo juntos en una mesa, se les nota alegre. Ana se levanta y se dirige al baño, antes de entrar voltea a ver a Arturo con una mirada insinuante. Arturo permanece pensativo en la mesa, hasta que toma una decisión y entra al baño donde está Ana. En el interior del baño tienen relaciones sexuales. Después de un tiempo Arturo sale agitado y nervioso del baño y se retira del restaurante de prisa.



Respuesta A: Una pareja se encuentra cenando, y deciden tener relaciones en el baño.

Respuesta B: Dos personas desconocidas tienen sexo casual.

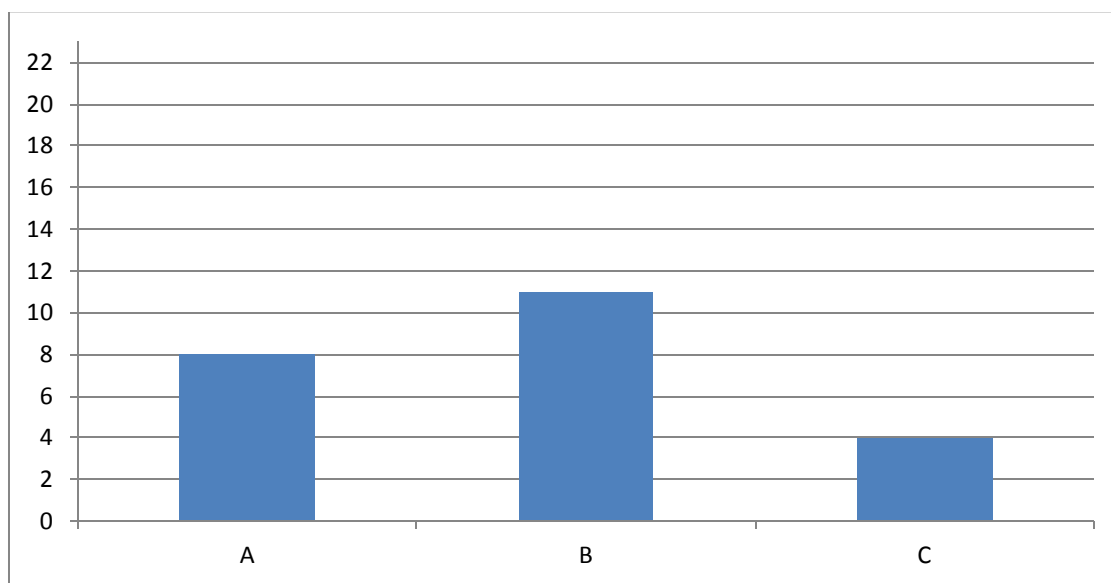
Respuesta C: Otras.

Cómo se observa en la gráfica, 19 de las 23 personas interpretaron que la historia trata acerca de una pareja que se encuentra cenando y deciden tener relaciones en el baño, lo cual está totalmente apegado al mensaje que se intentó comunicar, por lo que la interpretación de los espectadores

Versión 2

Interpretación histórica / significativa

Arturo llega a un restaurante, se asoma a través de la ventana para buscar a alguien, detiene su mirada y ve a Ana en una mesa con un hombre. Arturo se ve molesto pero sonríe con ironía por haberla encontrado siéndole infiel en pleno acto. Ana se levanta de la mesa para ir al baño, Arturo aprovecha el momento para entrar al restaurante, y se sienta en una mesa. Tras pensar detenidamente las cosas, toma un cuchillo de la mesa y se dirige muy decidido hacia el baño, Arturo voltea sigilosamente para ver que nadie lo haya visto y entra al baño donde se encuentra Ana. En el interior del baño Arturo asesina a Ana, y sale cauteloso del baño dirigiéndose hacia la salida del restaurante en dónde huye apresurado.



Respuesta A: El hombre es testigo de la infidelidad de su pareja por lo que la asesina en el baño.

Respuesta B: El hombre decide matar a una mujer desconocida dentro del baño.

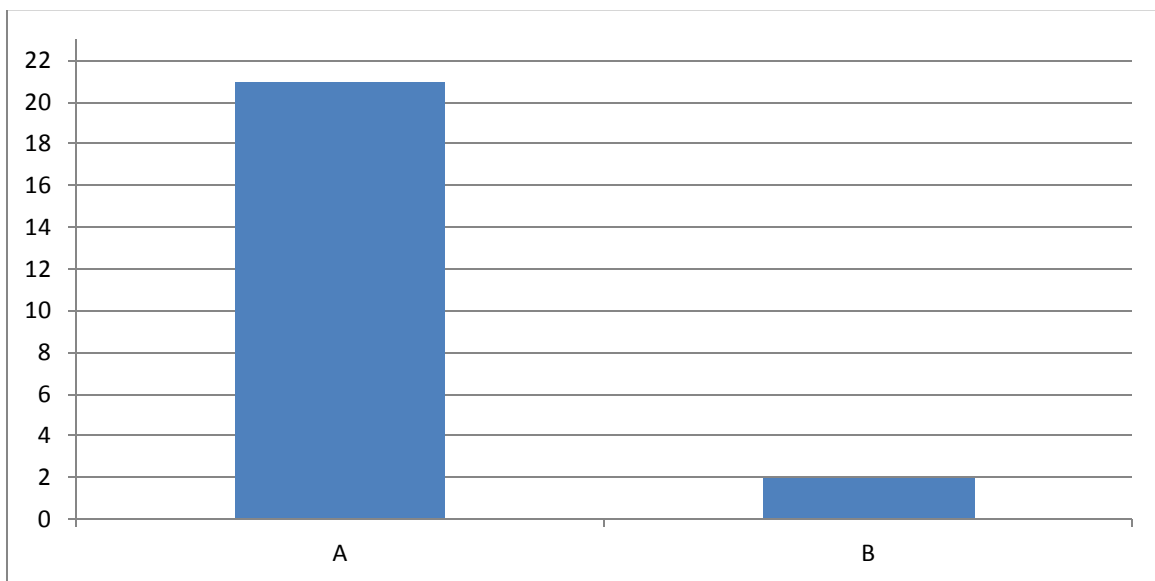
Respuesta C: Otras.

En esta versión de montaje, once personas respondieron que la historia trataba de un hombre que decide matar a una mujer desconocida dentro del baño. Por otra parte ocho coincidieron con la interpretación histórica y personas entendieron que el hombre descubrió a su pareja siéndole infiel, por lo que decidió asesinarla.

Versión 3

Interpretación histórica / significativa

Ana se encuentra sentada en la mesa de un restaurante, está impaciente pues lleva mucho tiempo esperando a Arturo. Se levanta de la mesa y entra al baño, mientras tanto Arturo llega al restaurante, se asoma por la ventana buscando a Ana pero no la ve por ninguna parte. Arturo entra al restaurante y se sienta en otra mesa al no encontrar a Ana, espera un tiempo pero al ver que no llega pide un platillo. Termina de comer y se va del restaurante molesto creyendo que fue plantado.



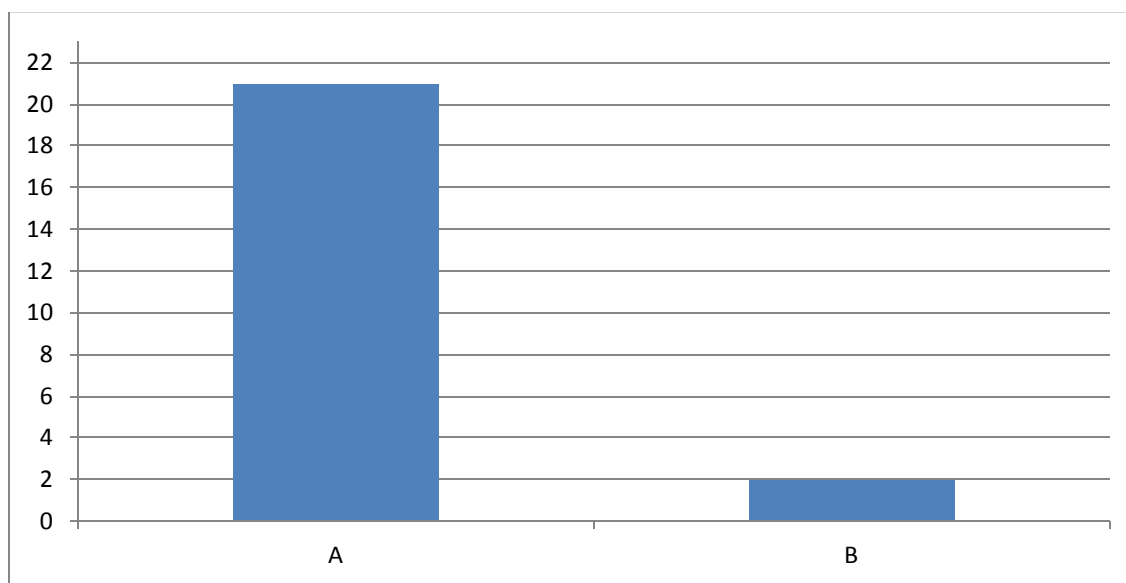
Respuesta A: La mujer espera a su acompañante, entra al baño, el hombre no la ve y cree que lo plantaron
 Respuesta B: Otras

En esta versión, 21 personas entendieron lo que el significante quiso dar a entender, por medio de un malentendido el hombre cree que su pareja lo dejó plantado, cuando en realidad ella estaba en el baño.

Versión 4

Interpretación histórica / significativa

Arturo y Ana se encuentran en un restaurante cenando y bebiendo una copa de vino. Arturo se muestra incómodo pues la comida no le cayó bien, por lo que tiene que ir de urgencia al baño. Ana permanece en la mesa, Arturo tiene dificultades en el baño por lo que se demora un largo tiempo, Ana se exaspera y se va del restaurante. Tiempo después Arturo sale nervioso y avergonzado del baño, al ver que Ana se retiró, él también se va.



Respuesta A: Al hombre le hace daño la comida por lo que va al baño, tras mucho tiempo de esperar la mujer se desespera y se va.

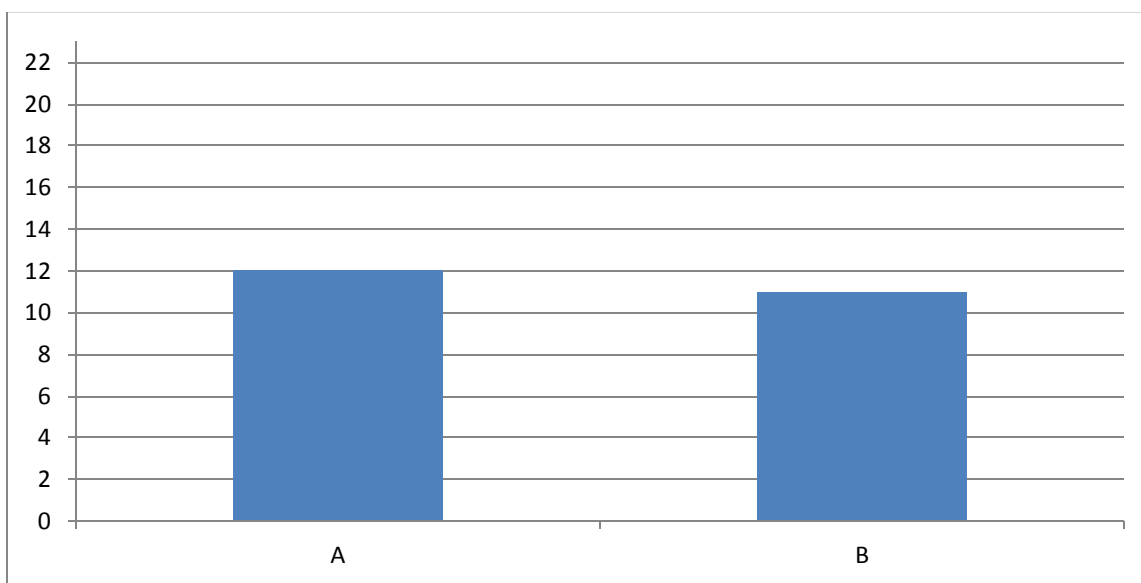
Respuesta B: El hombre huye porque dejó sucio el baño.

Como se puede ver en la gráfica, 21 de las 23 personas encuestadas interpretó de la misma manera la versión de montaje, la cual coincide con la interpretación histórica, es decir se logró que la mayoría de las personas entendieran el significado tal y como se quería comunicar.

Versión 5

Interpretación histórica / significativa

Arturo entra a un restaurante y se dirige directo hacia el baño. Antes de entrar voltea a ver a una mujer que le llamó la atención, ella se encuentra sola en una mesa, cruzan miradas y coquetean. Arturo insinuante, se mete al baño, ella lo sigue pero antes de entrar se da la vuelta para verificar que nadie los haya visto. Arturo y Ana tienen relaciones dentro del baño. Tras su encuentro casual, deciden cenar y brindan juntos.



Respuesta A: Un hombre y una mujer que no se conocen tienen sexo casual en el baño.

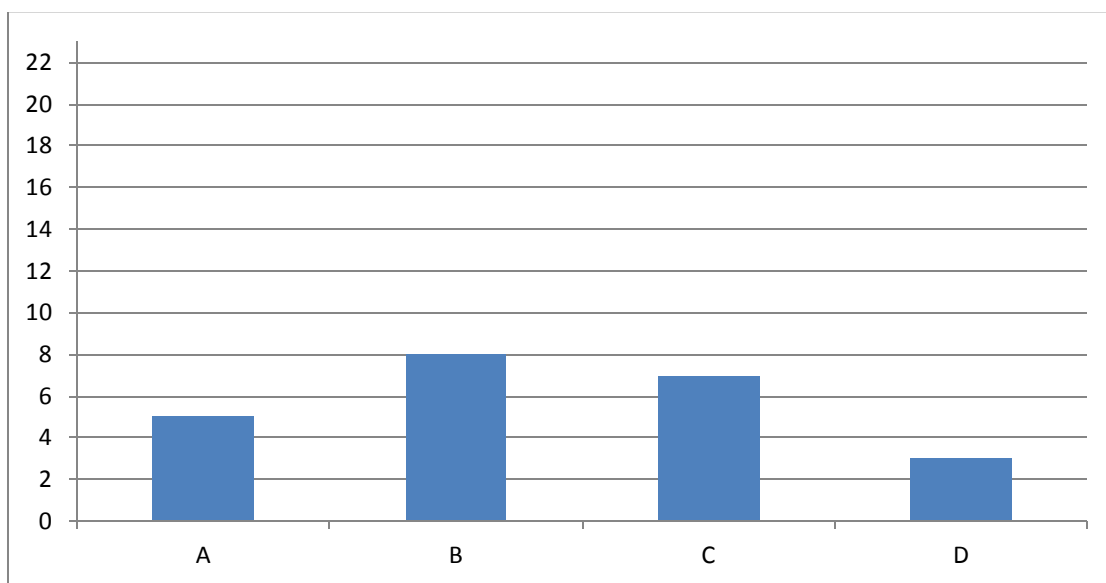
Respuesta B: Una pareja tiene relaciones en el baño.

Como se puede ver en la gráfica las respuestas están muy divididas, y aunque las respuestas son similares, con la interpretación histórica se pretendía significar un encuentro casual entre dos personas que no se conocían. Doce personas coincidieron con esto, y once personas entendieron que el hombre y la mujer son pareja.

Versión 6

Interpretación histórica / significativa

Arturo se encuentra sólo en la mesa de un restaurante. Está muy deprimido pues recuerda que solía ir a ese mismo lugar con Ana antes que ella muriera. Tras pensarlo detenidamente, toma el cuchillo de la mesa y se dirige hacia el baño en donde se quita la vida.



Respuesta A: El hombre recuerda triste a su novia, y decide suicidarse.

Respuesta B: El hombre mata a su novia porque recordó que ella le había sido infiel.

Respuesta C: El hombre está recordando a su novia.

Respuesta D: El hombre está teniendo una buena cita con su novia.

Como se puede ver, en esta versión hubo más diversificación de interpretación, en gran parte porque esta variante en especial es de las más subjetivas por lo que queda más abierto a la interpretación personal. La mayoría interpreto el mensaje como que el hombre mata a su pareja porque éste recuerda que ella le fue infiel.

Evaluación de los datos obtenidos

Resumiendo los datos descritos anteriormente, en la versión uno la mayoría de los espectadores (52%) interpretó el significado que se pretendía comunicar. En la versión dos la mayoría no coincidió con discurso denotativo y sólo el 34% lo hizo. En la versión tres y cuatro la gran mayoría (91%) interpretaron de igual forma el significado que el significante, sucedió lo mismo en la versión cinco con 52% de coincidencias. La versión seis no coincidió la mayoría y sólo el 30% entendieron el discurso denotativo.

Como vemos cuatro de las versiones cumplieron con los resultados esperados y sólo dos no coincidieron. Sin embargo esto no quiere decir que los resultados sean negativos, ya que al final de cuentas lo que el montaje aleatorio intenta demostrar es que se pueden obtener los

diferentes significados a partir de un solo mensaje, y como se puede ver en cada una de las versiones el observador interpretó de manera diferente el significado.

Esto nos da a pensar que el nivel de iconicidad de unas versiones es mayor que en otras, es por eso que en algunas versiones coinciden más el significante y el significado. Sin embargo hay que recordar que al final de cuentas comprender una imagen no consiste en averiguar qué quiso decir el autor, sino en establecer qué quiere decir la imagen para nosotros. (Acaso, 2009)

De igual forma nos damos cuenta que al decir que un producto visual no tiene una única interpretación no quiere decir que esté ilimitadamente abierto, pues en la mayoría de los casos las respuestas se dividieron en grupos grandes, lo que nos dice que aún con lo subjetivo que puede ser el significado, el significante siempre va a contener un nivel icónico lo que limita el número de respuestas.

De igual manera, independientemente del grado de iconicidad, podemos pensar que la incertidumbre del espectador al momento de la interpretación del mensaje es provocada por la falta de contexto e información previa sobre la escena, es decir, el espectador no conoce la historia o relaciones entre los personajes por lo que resulta difícil crear vínculos y entender lo que el montador quiso comunicar. Este problema podría ser solucionado en experimentaciones posteriores creando un guion más descriptivo y detallado en el cual el argumento se explique por sí mismo, para que no haya confusión en la historia.

También se puede tener en algunas versiones la impresión que se forzó la narrativa, es decir que se intentó crear un significado en donde no había ninguno. Este argumento lleva a cuestionar sobre la cantidad de versiones que se pueden obtener a partir de un mensaje.

Para efectos prácticos de la propuesta del montaje aleatorio, tan sólo con obtener dos diferentes versiones se estaría comprobando la hipótesis que al variar la estructura se obtienen distintos significados.

Pero recordemos que una de las principales características de esta técnica es que tiene un carácter empírico-analítico, por lo que resulta muy enriquecedor para la investigación explotar todas las variantes posibles, aunque algunas no resulten tan coherentes como otras.

Es importante señalar algunos puntos que no fueron debidamente considerados en la propuesta teórica pero que fueron más evidentes a la hora de la experimentación.

Uno de estos puntos es el audio. Al momento de aplicar la técnica del montaje aleatorio la importancia del diseño sonoro y el nivel simbólico que se le otorga toma un papel protagónico, ya que muchas de las versiones simplemente no se entenderían si no tuvieran audio. Esto nos lleva a entender que este elemento es una herramienta muy eficaz para predisponer al espectador a lo que se quiere comunicar a través del montaje.

Otra de las cosas que se aprendieron mediante la experimentación fue la importancia que tiene el guion y la planeación de la producción para el montaje aleatorio. El éxito de la técnica depende en su mayoría de la forma en que se planea el guion, lo cual se hace evidente con la falta de coherencia de algunas versiones o los resultados positivos que se obtuvo en otras.

De manera general se puede decir que los resultados son positivos, ya que se logró demostrar (en algunos casos con más éxito que en otros), que un mensaje depende en gran parte de su estructura, y que si alteramos esa estructura aleatoriamente podemos obtener distintos significados.

Conclusiones

Nos encontramos en una época en que los medios masivos de comunicación apuestan gran parte de sus recursos a los audiovisuales por lo efectivos que han resultado. Así mismo el Diseño y la Comunicación Visual ha crecido tanto que el campo profesional es sumamente amplio, los diseñadores ya no se enfocan únicamente a la comunicación gráfica sino que también están interviniendo en otras disciplinas. Por ello podemos darnos cuenta que conforme la tecnología evoluciona, el lenguaje visual cambia con ella.

Esto provoca que se realicen nuevos planteamientos y propuestas que nos ayuden a adaptarnos mejor a las condiciones actuales de trabajo y definitivamente el montaje aleatorio es una de esas propuestas en donde se busca encontrar nuevas soluciones y alternativas a los métodos clásicos de producción y diseño.

John Locke (pensador inglés y padre del empirismo) nos dice que: "Aquello que es estático y repetitivo es aburrido. Aquello que es dinámico y aleatorio es confuso. En el medio yace el arte" (*es.m.wikiquote.org/wiki/John_Locke*). Este equilibrio que hace John Locke entre lo estático y lo dinámico es lo que se buscó a través de la propuesta del montaje aleatorio.

Hablando de los resultados de la investigación, uno de los principales cuestionamientos que surgieron es si el montaje aleatorio está injertado artificialmente en los esquemas de la producción audiovisual. Es decir, hasta dónde es una propuesta o un método experimental y hasta dónde resulta verdaderamente útil como una técnica de montaje.

Desde mi punto de vista el aporte que tiene el montaje aleatorio hacia la comunicación visual, es en primer lugar un aporte técnico y práctico, ya que se comprobó que puede ser una técnica viable para desarrollar un discurso narrativo. Y en segundo lugar resulta ser un aporte hacia la forma en que entendemos la estructura de un mensaje y la gran importancia que tiene el montaje sobre la construcción del significado, y esto es en gran parte la utilidad de la investigación para un estudiante de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, o cualquier interesado en el tema.

Por otro lado mediante la demostración del proyecto ante un grupo de personas y la medición de la interpretación del significado que le otorgaron a cada versión, nos ayuda a

darnos cuenta que el espectador es mucho más que el receptor del mensaje, sino que es realmente el constructor del mensaje.

Lo cierto es que el montaje aleatorio se encuentra apenas en una etapa de desarrollo y experimentación dentro del sistema de métodos de montaje. Hace falta ir más allá de una acumulación cuantitativa de elementos y experimentaciones, y que la propuesta dé un salto dialéctico para comenzar a funcionar como un atributo cualitativo y formalizar el método.

Cabe recalcar que en ningún momento surgió la intención de llevar este trabajo hacia un terreno de proselitismo o demagogia, sino que se buscó sumergir al lector y su juicio en los argumentos de la propuesta para conseguir más que su aprobación, su empatía.

A través de ésta investigación llegamos a la conclusión que el montaje audiovisual es un recurso que debe ser usado para enfatizar la comunicación de un mensaje, ya que al igual que la composición en el diseño, éste implica un criterio estético desde una perspectiva semiológica, es decir, son procesos de significación que dependen de una armonía visual. Por lo que tanto el montaje como el diseño, son capaces de producir sentido.

Así mismo se logró comprobar la hipótesis, ya que se demostró que la eficacia de un mensaje audiovisual depende directamente de la manera en que está estructurado y que al alterar aleatoriamente sus componentes el significante varía dando lugar a nuevos significados.

De igual forma se logró cumplir el objetivo general de la investigación al lograr conformar una propuesta formal de montaje y realizar su aplicación práctica, la cual a través de la experimentación con un grupo de personas, logró comprobar que a través del reacomodo del orden de las tomas que componen un mensaje podemos conseguir nuevos significados.

Por otra parte los objetivos particulares también fueron cumplidos; se realizó una recopilación documental de los principales conceptos y teorías tanto del Diseño y la Comunicación Visual como del Montaje Cinematográfico.

Sin embargo considero que el valor de la propuesta yace directamente en la facultad que tiene de generar curiosidad y dudas, de incitar a atreverse a trazar nuevos caminos y posibilidades.

Eisenstein comenta acerca de sus alumnos:

"Estos cortos études de los graduados, mezclados y miserables, pero autosatisfactorios, aún más cortos en inteligencia que en metraje, hay que desecharlos como algo completamente inútil. Después de concebir un proyecto a escala, digamos una catedral, para graduarse, el arquitecto graduado por lo general se encuentra construyendo algo accesible para todo el mundo: un baño, y le resulta arriesgado ponerse a hacer, sí !lo que quiera! Y no obstante, año con año vemos que eso es lo que hacen los graduados. Eso tiene que acabarse de una vez por todas". (Eisenstein, 1986:89)

Esto es de cierta manera lo que se pretendió evitar con esta tesis, es decir ¿qué sentido tendría después de nueve semestres de licenciatura no atreverse a cuestionar, o peor aún a proponer?

Creo que parte esencial en la práctica de un Diseñador es la iniciativa de proponer nuevas soluciones y la capacidad de reflexionar sobre las implicaciones que tiene la forma en que se llevan a cabo sus procesos de diseño, en cualquiera de sus representaciones.

Es por eso que el montaje aleatorio no sólo es un cuestionamiento a la manera en que se estructura un mensaje, sino también hacia cómo concebimos el diseño en la actualidad.

Por eso dejo abierta la invitación a todos mis compañeros y colegas que no nos convirtamos en máquinas que producen diseño en serie o en simples operadores de software, sino que sometamos cada proceso de diseño a una reflexión profunda, que nos atrevamos a cuestionar y sobre todo a proponer distintas soluciones para problemas comunes, por simples que parezcan.

Bibliografía

- Acaso, M., (2009). *"El lenguaje visual. Barcelona"*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Albéra, F., (1998). *"Los formalistas rusos y el cine: la poética del filme"*. Barcelona. Paidós Ibérica.
- Amiel, V., (2005). *"Estética del montaje"*. México. Abada Editores.
- Amo, A., (1972). *"Estética del montaje. Cine, TV, Videos"*. Madrid. Edición del autor.
- Arana, F., (1975). *"Método experimental para principiantes"*. México. Editorial Joaquín Mórtiz.
- Aumont, J., et al., (1996). *"Estética del cine"*. Barcelona, Paidós.
- Barthes, R., (1995). *"Retórica de la imagen", en Lo obvio y lo obtuso"*. España. Paidós.
- Bazin, A., (1999). *"¿Qué es el cine?"*. Madrid. Rialp.
- Bennet, D., (1998). *"Randomness"*. Cambridge. Harvard University Press.
- Bresson, R., (1997). *"Notas sobre el cinematógrafo"*. Madrid. Árdora.
- Burch, N., (2007). *"El tragaluz del infinito. El nacimiento del lenguaje cinematográfico"*. L'Harmattan.
- Deleuze, G., (1986). *"Cinema I"*. Londres. The Athlone Press.
- Dondis, A. (1980). *"La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual" (Tercera edición)*. México. Gustavo Gili.
- Eisenstein, S., (1974). *"El sentido del cine"*. México. Siglo XXI Editores.
- Eisenstein, S., (1986). *"La forma del cine"*. México. Siglo XXI Editores.
- Engels, F., (1980). *"Del socialismo utópico al socialismo científico"*. Obras escogidas, t. III, Moscú, Editorial Progreso.
- Fernández, M., (1997). *"Influencias del montaje en el lenguaje audiovisual"*. Madrid. Ediciones Libertarias/Prodhuvi, S.A.
- Forkel, J., (1945). *"On Johann Sebastian Bach's life, genius and works"*, en *The Bach reader*, Nueva York, W.W. Norton and Co.
- Frascara, J., (2000). *"Diseño Gráfico y Comunicación" (Séptima edición)*. Ediciones Infinito.
- Gaudreault, A., (1995). *"El relato cinematográfico: cine y narratología"*. Barcelona. Paidós Ibérica.
- Gómez, M., (1997). *"Diccionario del teatro"*. Madrid, Ediciones Akal.
- Gubern, R., (1982). *"Introducción al lenguaje cinematográfico"* en *Boletín Informativo Fundación Juan March*, Madrid.
- Jiménez, J., (1989). *"Fundamentos básicos de la comunicación audiovisual"*. Bilbao. B.E. Ediciones de Arte e Historia.
- Kandinsky, V., (2003). *"Punto y línea sobre el plano"*. Buenos Aires. Paidós.
- Koffka, K., (1935). *"Principles of Gestalt psychology"*. Harcourt, Brace.
- Kuleshóv, L., (1929). *"Iskussivo Kino"*. Leningrado.
- Lanz, H., (1931). *"The psysical basics of rime"*. Stanford University Press.
- Manovich, L., (2005). *"El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital"*. México. Editorial Paidós.
- Marcel, M., (2002). *"El lenguaje del cine"*. Barcelona. Editorial Gedisa, S.A.
- Marx, K., (1983). *"Observaciones sobre la reciente instrucción Prusiana acerca de la censura"*. Obras fundamentales. Vol. I. Marx. Escritos de Juventud. Ed.FCE, México.
- Masson, A., (1994). *"Le Récit au cinéma, Cahiers du Cinéma"*. París.
- Meggs, P., (2000). *"Historia del diseño gráfico"*. México. McGraw-Hill, Interamericana de México.
- Mitry, J., (1986). *"Estética y semiología del cine"*. Madrid. Siglo XXI Editores.
- Mitry, J., (1990). *"La semiología en tela de juicio"*. Madrid, Ediciones Akal.
- Pellicer, J., (2010). *"Tríptico cinematográfico: el discurso narrativo y su montaje"*. México. Siglo XXI Editores.
- Pinel, V., (2004). *"El montaje"*. Barcelona, Paidós. Ediciones de la Torre.
- Real Academia Española. (2001). *"Diccionario de la lengua española" (22.a ed.)*. Madrid, España: Autor.
- Revueltas, J., (1981). *"El conocimiento cinematográfico y sus problemas"*. México, Era.
- Reisz, K., (1986). *"Técnica del montaje cinematográfico"*. Madrid. Taurus Ediciones.
- Romaguera, J., (1999). *"El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales"*. Madrid. Ediciones de la Torre.
- Sadoul, G., (1949). *"Historia del cine mundial, desde sus orígenes hasta el día de hoy"*. Francia. Flammarion.
- Sánchez, R., (1971). *"El montaje cinematográfico. Arte en movimiento"*. Santiago de Chile. Editorial Pomaire.
- Sánchez, V., (1996). *"El montaje cinematográfico. Teoría y análisis"*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Sklóvski, V., (1971). *"Cine y lenguaje"*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Spiegel, M., (1970). *"Estadística"*. México. McGraw-Hill.
- Spottiswoode, R., (1936). *"La gramática del cine"*. Inglaterra. Faber and Faber ediciones.
- Tarkovski, A., (1996). *"Esculpir el tiempo: reflexiones sobre la estética y la poética del cine"*. Madrid. Rialp.
- Varios, (1991). *"Diccionario del cine"*. Madrid. Ediciones Rialp.
- Venturi, L., (1939). *"Les archives de L'impressionisme"*. París, Durand-Ruel, pp. 127-129.}
- Vertov, D., (1973). *"El cine ojo. Textos y manifiestos"*. Madrid. Editorial Fundamentos.
- Villain, D., (1994). *"El montaje"*. Madrid. Cátedra, signo e imagen.
- Wong, W., (1995). *"Fundamentos del diseño"*. México. Gustavo Gili.

Revistas

Colpi, H., (1982). *“Le cinéma publicitaire en Cinématographe”*. Número 79. Junio.
Kohn, O., (1997). *“Si loin, si proche en Positif”*. Número 443. Dossier Chris Marker.

Conferencia no publicada

Marker, C., (1988). *“Immemory”* conferencia dictada durante la presentación de su CD-Rom Immemory, Centro Georges-Pompidou.

WEB

Real Academia Española. (2001). *“Diccionario de la lengua española”* (22.a ed.). Consultado en:
<http://www.rae.es/rae.html>

Fuente de Imágenes

1 Cámara oscura

http://3.bp.blogspot.com/-yV75cfxbtU/UFstyNVcu5I/AAAAAAAAABQ/ror7OlzUM4I/s1600/Camara_oscura_x3.jpg

2 Daguerrotipo

<http://es.wikipedia.org/wiki/Daguerrotipo>

3 Zootropo

<http://lanavedefibra.files.wordpress.com/2009/07/zootropo.jpg>

4 Cinematógrafo

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e6/Cinematograf-Project3.jpg>

5 Fonoautógrafo

<http://lacienciadomestica.files.wordpress.com/2012/02/phonautograph.jpg>

6 Fonógrafo

<http://www.callegranvia.com/images/product/238/a58bfa8630f4799899f6e39e3102c06c.jpg>

7 Gramófono

http://static.freepik.com/foto-gratis/gramofono_2762071.jpg

8 Vitaphone

http://conproyector.blogspot.mx/2012_05_01_archive.html

9 El cantante de jazz

http://1.bp.blogspot.com/_W2oxhVu5JWI/TEcLaQN2kiI/AAAAAAAAAGhY/x5S637Gaukk/s1600/al-jolson-jazz-singer-3.jpg

10 Punto

Fotograma extraído de *“El árbol de la vida”* (2011). Director Terrence Malick.

11 Línea

Fotograma extraído de *“El anticristo”* (2009). Director Lars Von Trier.

12 Plano

Fotograma extraído del videoclip *“All is Full of Love”* (Björk, 1998). Director Chris Cunningham.

13 Forma

Fotograma extraído de *“Historia americana x”* (1998). Director Tony Kaye.

14 Gradación

Fotograma extraído de *“Melancholia”* (2011). Director Lars Von Trier.

15 Radiación

Fotograma extraído de *“2001: Odisea en el espacio”* (1968). Director Stanley Kubrick.

16 Anomalía

Fotograma extraído de *“El anticristo”* (2009). Director Lars Von Trier.

17 Contraste

Fotograma extraído de *“El árbol de la vida”* (2011). Director Terrence Malick.

18 Concentración

Fotograma extraído de “*Star Wars: episodio IV*” (1977). Director George Lucas.

19 Textura

Fotograma extraído de “*Melancholia*” (2011). Director Lars Von Trier.

20 Planos seriados

Fotograma extraído de “*Melancholia*” (2011). Director Lars Von Trier.

21 Set de grabación “Life of Pi”

<http://pijamasurf.com/wp-content/uploads/2014/02/visual-effects-crew-rhythm-and-hues-helped-make-oscar-winner-life-of-pi-go-from-this-.png>

22 Locación

[http://es.wikipedia.org/wiki/Locaci%C3%B3n_\(audiovisual\)#mediaviewer/Archivo:Tournage_Voir_la_mer_Dijon_01.JPG](http://es.wikipedia.org/wiki/Locaci%C3%B3n_(audiovisual)#mediaviewer/Archivo:Tournage_Voir_la_mer_Dijon_01.JPG)

23 Balance de blancos

<http://3.bp.blogspot.com/-zqOpe9jqzOg/T6bh6VipgII/AAAAAAAAACSE/0N4tTyRkXYY/s1600/doble.jpg>

24 Close up de un fotograma extraído de “Sin city” (2005). Director Robert Rodríguez.

25 MS de un fotograma extraído de “21 gramos” (2003). Director Alejandro González Iñárritu.

26 Plano Americano

<http://4.bp.blogspot.com/-o3pht9J8YIg/TdUYfsS8eoI/AAAAAAAAACY/GwGcFjnqvGw/s1600/planoAmericano2.jpg>

27 LS de un fotograma extraído de “Matchpoint” (2005). Director Woody Allen.

28 Dolly

https://www.igus.de/contentData/wpck/images/global/1_2/manus11_kameradolly_2.jpg

29 Tripié

http://www.oxes.tv/page5/rapidcart-3/files/30_vintenblue.jpg

30 Grúa

<http://www.abelcine.com/store/image.php?type=T&id=10961>

31 Pictogramas

<http://mexica.ohui.net/ixtla/pictogramas.png>

32 "Kuleshov Effect"

https://www.youtube.com/watch?v=_gG13LJ7vHc

33 "Hitchcock's Pure Cinema- "The Kuleshov Effect"

<https://www.youtube.com/watch?v=TNVf1N34-io>