

## EL MONTAJE INTERNO.

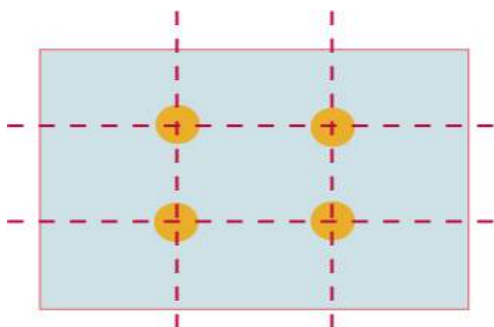


El **encuadre** es el espacio rectangular que se interpone entre el ojo humano y los objetos o personajes filmados.

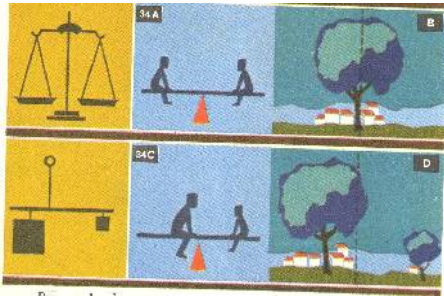
El **montaje interno** o composición visual es el arte de repartir con precisión los elementos significativos dentro del encuadre para que el espectador pueda relacionarlos y construir un mensaje.

Técnicamente lo que llama más la atención en un encuadre es:

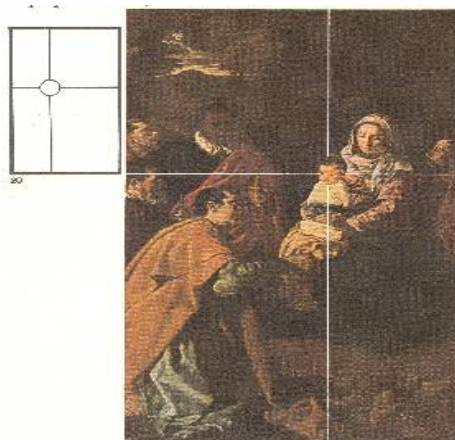
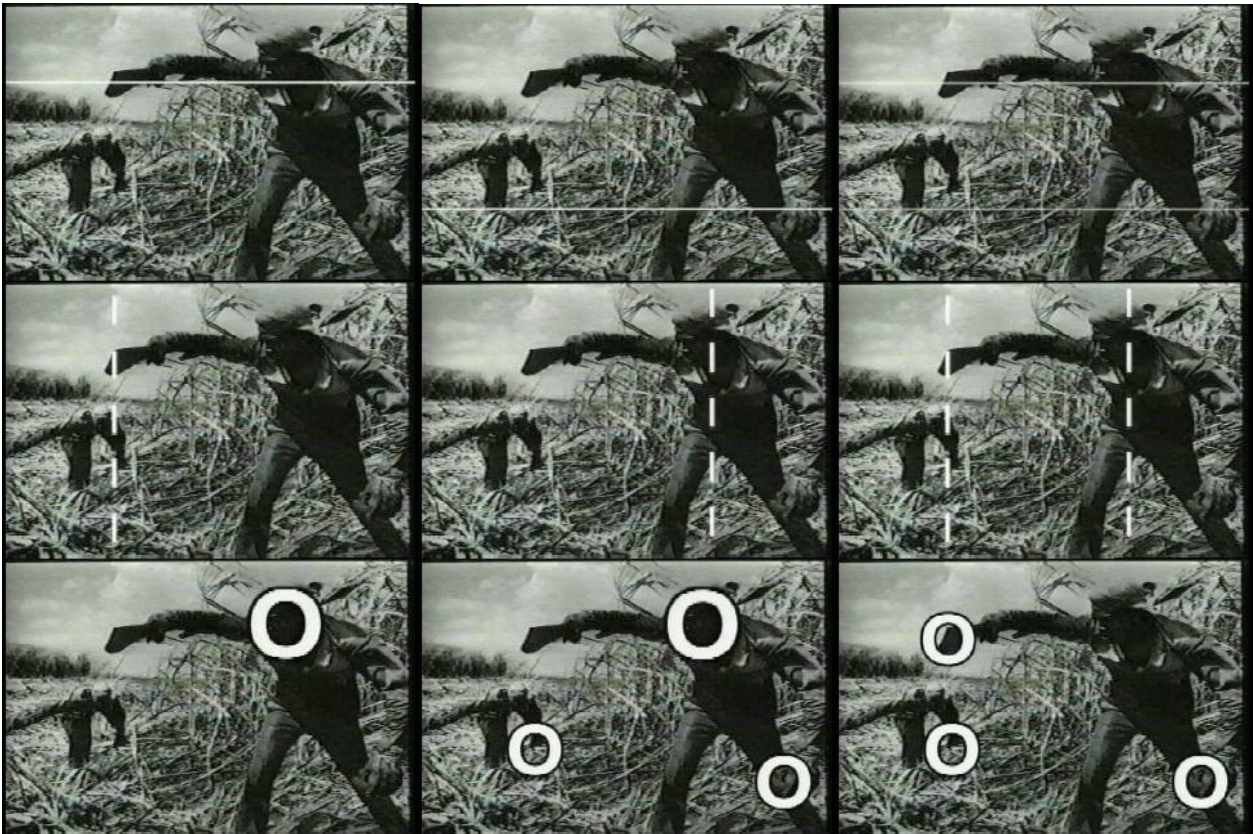
- Las figuras u objetos en movimiento o con un movimiento más rápido que los otros (contraste movimiento/inmovilidad).
- Lo más cercano a la cámara y tiene un tamaño superior (efecto de jerarquización).
- Lo que está más iluminado o tiene un valor tonal que contraste con una zona oscura (efecto de contraste de luz).
- El o los elementos puestos de relieve por las direcciones de las masas, el ritmo, los contrastes.
- El o los elementos colocados en las líneas o puntos fuertes.
- El o los elementos puestos de relieve por un sonido.
- Recordemos que el ojo humano lee una imagen de izquierda a derecha, salvo en la cultura árabe que la lee de derecha a izquierda.



Para realizar un montaje interno dinámico nos puede ayudar un método llamado la **ley de los tercios**. Si trazamos tres tercios verticales y tres tercios horizontales podemos encontrar varios puntos y líneas fuertes, los cuales ayudan a repartir la información sin necesidad de centrarla. La idea de los tercios también se puede generalizar más allá de puntos y líneas (hablando de construir zonas de luz o de sombra, de masas, en base a proporciones de tercios, etc...).



Los tercios rompen, pues, con la monotonía y lo estático de la simetría; igualmente con nuestra tendencia inconsciente de centrar las cosas. Esta tendencia centrista se debe a que “enmarcamos” la realidad desde los hombros más que desde los ojos. Nos toca liberar la mirada construyendo varios puntos de interés en toda la superficie de la imagen, para que el espectador pueda, a su vez, recorrer más elementos y construir una información más completa.



**Relación de tercios en la composición de la imagen :  
“La adoración de los Reyes Magos” de Velázquez.**

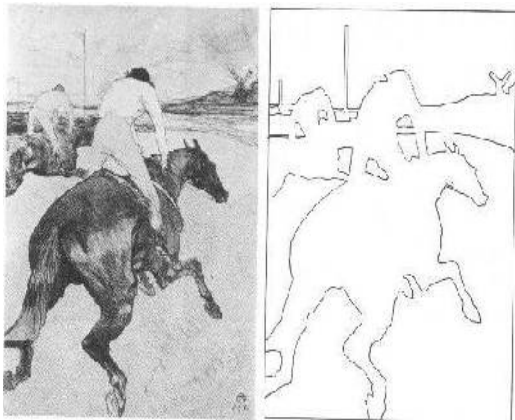




Esta foto de Sebastião Salgado nos muestra a pescadores sicilianos que salen en busca de atún. Aparentemente. Examinemos con mayor atención la imagen con una regla y una calculadora. El personaje de primer plano ocupa una línea vertical “fuerte”, determinada por la ley de los tercios. Este personaje barbudo colocado en una línea fuerte y dirigiendo al grupo de pescadores, ¿qué nos recuerda? Compuesta por una docena de participantes, la brigada se inscribe en un triángulo perfectamente

centrado. En esta brigada de pescadores sicilianos tenemos a una especie de Jesús acompañado por sus discípulos.

## La relación figura-fondo



Cuando miramos un objeto o un conjunto de objetos, percibimos sus cualidades visuales (forma, color, textura). El estudio científico de los mecanismos de la percepción demuestra que la imagen se percibe de forma comprimida en nuestra retina. Hablamos de una percepción coplanar porque si bien la realidad tiene tres dimensiones, su imagen se recibe en dos dimensiones en nuestra retina. Consecuencia de ello, el fondo se percibe “al mismo nivel” o “en el mismo plano” que la figura. Al mismo tiempo que los observamos, percibimos también los atributos visuales de aquello que está a su alrededor ya

que, en el entorno, los objetos no están aislados. Vemos relacionando las cosas, aun cuando no nos demos cuenta de ello: entre el primer plano, el segundo plano y el plano de fondo, se crea una relación de sentido, la cual debe ser pensada a la hora de componer nuestro cuadro, para evitar conflictos; ejemplo de ello son los movimientos del fondo que atraen más nuestra mirada que la propia figura; o masas, líneas que aplastan la figura, etc... En el dibujo del jinete el fondo (segundo jinete) se relaciona perfectamente con la figura principal, repitiendo la figura, reforzando el concepto de de carrera.



**Foto 1.**

La sombra del fondo multiplica el gesto de caminar mientras la zona gris destaca por contraste las piernas del personaje).



### **Foto 2.**

Al contrario la foto 2 es ejemplo de cómo un fondo descontrolado genera ruido (el ojo se ve atraído primero por la luz que por la misma reunión, y la mitad superior aplasta al grupo).

## **Sobre la relación enfocado-desenfocado.**

Un análisis ideológico de la relación figura-fondo por Jean-Luc Godard y Jean-Luc Gorin,

a partir de una fotografía de prensa de la actriz Jane Fonda en Vietnam. Se trata de criticar el progresismo burgués: en vez de aparecer lejano y desenfocado el vietnamita del fondo debería ser nítido: él está claro en su lucha. En cambio, sugieren los cineastas, quien está fuera de foco es más bien Jane Fonda por no tener tan definida su lucha.



## EL MONTAJE EXTERNO.

Aquí la relación de sentido entre los elementos ya no se construye solamente dentro de los planos sino desde las relaciones entre los planos y entre grupos de planos.



La batalla de Chile, Patricio Guzman, Chile-Cuba, 1973-1979.

Al pintar la huelga de los transportistas, el montaje externo sirve para crear un efecto de repetición y enfatizar la cantidad de vehículos parados. El montaje interno, en este caso movimientos de **paneo**, permite expresar la concentración de los camiones en el mismo sitio.



Para retratar el cortejo presidencial, el cineasta **Patricio Guzmán** no usa la forma de la televisión dominante sino el montaje como instrumento de análisis político. Filma el recorrido de Allende desde varios sitios y desde varios ángulos, lo que produce una información cada vez distinta sobre una misma realidad. A cada ángulo, a cada posición de cámara corresponde uno de los actores sociales que en ese momento determinaban el proceso chileno: pueblo, presidente, fuerzas armadas, prensa y personal de gobierno, por separado o relacionados a través de movimientos de cámaras. En vez de reproducir la



imagen protocolar del presidente recorriendo una avenida de la capital, la sucesión de estos planos termina armando el rompecabezas político, y abre la pregunta: *¿A dónde va este proceso? ¿Cuál es el factor determinante? ¿El pueblo? ¿El presidente? ¿Las fuerzas armadas?; o ¿el pueblo con el presidente?; o ¿el pueblo con las fuerzas armadas?; o ¿el presidente con las fuerzas armadas?*



La primera imagen muestra a un Allende como figura dominante, desde su legitimidad constitucional, y la última imagen nos muestra una imagen a un Allende que ha pasado al fondo de la imagen, mientras que las fuerzas armadas ocupan un espacio mayor, hasta tapar la misma figura del presidente. Forma visual de sugerir un posible golpe de Estado.





**Lejos de Vietnam, Joris Ivens (y otros), Francia-Vietnam 1967.**

Montaje externo e interno: "Lejos de Vietnam", secuencia de Joris Ivens. Aquí tenemos, claramente, en unos movimientos de cámara, la posibilidad de relacionar un elemento con otro como si fuera una frase con su sujeto, su verbo, su complemento. En este caso, la escala de planos, los movimientos, y los cambios de ángulo nos hacen ver a las vietnamitas sucesivamente como trabajadoras, como personas y como pueblo en lucha.

## La escala de planos



1. El **Plano Panorámico** muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está, o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Recoge la figura/s humana/s en contextos tan amplios en los que se pierde la figura o el grupo. Se da así más relevancia al contexto que a las figuras que se filman.



2. El **Plano general** (P.G.) sirve para describir; abarca una visión general, la figura humana aparece perceptible, contrariamente al gran plano general. Presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea.





3. El **Plano conjunto** (P.C.) es el encuadre en donde se toman la acción del personaje principal con lo más cercano. Podría ser por ejemplo, una conversación



4. El **Plano entero** (P.E.), o **plano figura**, denominado así porque encuadra justamente la figura entera del personaje a tomar; o sea, se podría decir que desde los pies a la cabeza.



5. El **Plano americano** (P.A.), o también denominado **plano medio largo**, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a una acción física; dos o tres personas que están interactuando. Recibe el nombre de "americano" debido a que este plano apareció por la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns estadounidenses.



6. El **Plano medio** (P.M.) recorta el cuerpo a la altura de la cintura. Los rasgos del personaje son mucho más palpables.



7, El **Plano medio corto** (P.M.C.) captaría el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.



8, El **Primer plano** (P.P), en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano, al igual que el Plano detalle y el Primerísimo primer plano, se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.



9, El **Primerísimo primer plano** (P.P.P.) capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza.

Nota importante: la implicación del espectador cambia cuando el actor juega de frente, de perfil, de tres cuartos o desde un trozo corporal: el rostro frontal nos permite entrar en el flujo interno del personaje, vincularnos con su mente, y de allí “vivir” sus emociones y sus movimientos, hasta poder pasar a una toma subjetiva de lo que ve este personaje; es decir, exactamente como si nosotros viéramos lo que ve.



10, El **Plano detalle** (P.D.), recoge una pequeña parte de un cuerpo u objeto. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva y los gestos se intensifican por la distancia tan mínima entre cámara y sujeto/objeto. Sirve para enfatizar algún elemento de esa realidad.

## Angulaciones de la cámara.



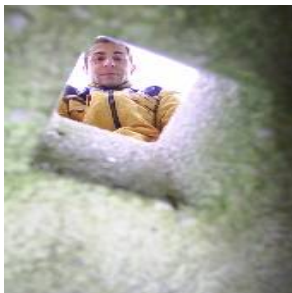
**Normal:** el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.



**Picado:** la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.



**Cenital o Picado perfecto:** la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo perpendicular



**Contrapicado:** opuesto al picado.



**Contra Picado Perfecto:** la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.



## Alturas de cámara

Dependiendo del ángulo con el que se compone una imagen, se da una distinta comunicación visual.

- **Normal:** La cámara se sitúa a una distancia del suelo equivalente a la de la vista. Entre 1,50 y 1,80 metros.
- **Baja:** La cámara se sitúa por debajo del metro y medio de distancia al suelo, como la vista de un niño o de un adulto sentado.
- **Alta:** Se sitúa a una distancia mayor a 1,80 metros, si la distancia del suelo es muy alta, se habla de una cámara aérea.

## LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA : otra forma de montaje.

Un movimiento de cámara reproduce los movimientos de nuestro cuerpo; así como cuando movemos la cabeza para explorar un espacio, o para recorrer poco a poco una sucesión de elementos (dos, tres, diez, una infinidad de personas).

Lo importante es entender que, de esta manera, la cámara está transformando la relación de fuerza entre los elementos, creando o enfatizando una relación entre ellos, quitando o añadiendo elementos en el encuadre, describiendo un contexto o focalizando a un personaje.

### Tipos de movimiento.

**1. El paneo** consiste en un movimiento de cámara alrededor de su eje. Su efecto práctico es similar al que se produce cuando se gira la cabeza hacia un lado u otro para visionar un gran espacio o seguir a un personaje. Podemos distinguir:

- El **paneo horizontal**: Movimiento de derecha a izquierda o viceversa. Puede ser un seguimiento del sujeto que se mueve, o un recorrido lento, para permitir al espectador que se fije en todos los detalles del escenario.
- El **paneo horizontal interrumpido**: consiste en un movimiento largo y suave que se detiene de repente para crear un contraste visual.
- El **paneo barrido**: el barrido es un paneo rápido que produce una serie de imágenes transitorias generalmente borrosas. El espectador no tiene tiempo de verlas nítidas. Trata de atraer la atención hacia la siguiente imagen. **Se produce una relación dinámica o de cambio comparativo**. El barrido puede tener muchas funciones: mostrar diferentes aspectos de la misma escena, proporcionar continuidad de interés (conectando entre sí una serie de sujetos o temas similares), cambiar los centros de atención, mostrar la causa y el efecto, comparar o contrastar, trasladar en el tiempo y

en el espacio, etc.

- **Paneo vertical:** Movimiento de arriba abajo o viceversa.
- **Paneo de balanceo:** Movimiento de balanceo de la cámara.

Nota := El paneo de acompañamiento sobre el desplazamiento de un personaje designa a ese personaje como motor momentáneo del relato; sin embargo el narrador no se moviliza, se contenta con subrayar el trayecto (de cerca o de lejos) al aislarlo de su punto de partida y de su punto de llegada.



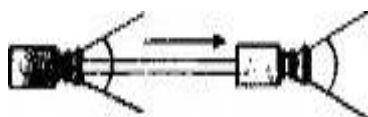
Paneo izquierda a derecha en "La mirada de Ulises" de Theo Angelopoulos, Grecia 1995.

Aquí un movimiento de cámara de izquierda a derecha nos dice que los dos hombres son nuestros personajes principales. La cámara también recorre un fondo de ciudad devastada por las bombas. Relaciona una fachada con la siguiente y así sucesivamente, para decirnos que toda una ciudad fue bombardeada. Esta información se enfatiza al final de movimiento, cuando entra de primer plano una chatarra que expresa de forma "concentrada" la dureza de los bombardeos.

**2. El travelling:** este movimiento consiste en un desplazamiento físico de la cámara de un punto a otro del espacio. Es más participativo, implica más al espectador que el paneo.



Traveling hacia delante en "La mirada de Ulises" de Theo Angelopoulos, Grecia 1995. Termina focalizando al personaje de la mujer dentro de la casa.



- **Traveling hacia atrás:** la cámara se aleja. Relaja la tensión, a no ser que aparezcan otros objetos que antes no se veían, despertando nuevos focos de atención.

- **Traveling hacia adelante:** la cámara se desplaza al futuro como foco atencional.

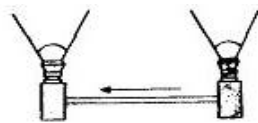
**Nota :** El traveling hacia adelante (con el personaje incluido de espalda) es participativo ; pero se percibe el lugar o el blanco de la acción ; el traveling hacia atrás (con personaje frontal) también es participativo ; pero no se ve el foco de la acción, lo adivinamos en el rostro, se escucha en la réplica, se imagina gracias al contexto río arriba o gracias al fuera-de-campo contiguo (sonidos de ambiente, efectos, diálogos off).

- **Traveling ascendente/descendente:** La cámara acompaña al personaje, o muestra alguna cosa en movimiento, hacia arriba o hacia abajo.



**La batalla de Chile, Patricio Guzmán, Chile-Cuba 1973-1979.**

El traveling lateral de derecha a izquierda focaliza al personaje que jala la carretilla. La duración del plano refuerza la percepción del esfuerzo físico.



- **Traveling circular o en arco:** La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración, permite ver la escena desde distinto puntos.

- **Zoom:** El movimiento de *Zoom*, o **travelling óptico**, es aquel en el que el punto de vista o perspectiva de la cámara no cambia, únicamente lo hacen las dimensiones de la escena en el interior del cuadro gracias a los objetivos de focal variable. Su impresión óptica es diferente y por ello transmite valores distintos. La profundidad de campo (zona de nitidez) se reduce a los objetos enfocados, dejando su entorno desenfocado. No descubrimos las áreas escondidas detrás o delante de los objetos como lo podemos hacer con el travelling.

- El **steadycam** es un movimiento libre de la cámara. Se consigue con un sistema de suspensión y absorción del movimiento que permite al operador realizar tomas de seguimiento en situaciones imposibles para un travelling; por ejemplo, subiendo una escalera o a través de los árboles de un bosque.



## Los tres polos narrativos.



*Nacimiento de una nación*, de Griffith, sintetiza en 1913 todos los experimentos del período. De estas disposiciones emergen **tres polos narrativos: el polo situación, el polo personaje y el polo subjetivo**. Al filmar a sus héroes de cerca o de lejos, de cara o de perfil, de espaldas o de tres cuartos, hacia arriba o hacia abajo, colocaba al espectador en el seno de la acción, *entre* los personajes. Después de Griffith, los cineastas no se preocuparán sino de organizar su puesta en escena alrededor de dichos polos, ya sea para dirigir sus esperas (montaje paralelo: el espectador ve evolucionar simultáneamente varias situaciones), ya sea para activar las identificaciones (el espectador vive los conflictos, los deseos, las angustias de uno u otro protagonista).

- El **polo situación** nos describe las relaciones entre personajes, entre éstos y su contexto.
- El **polo personaje** permite focalizar la atención y el interés en uno o dos personajes. Por ejemplo a través del primer plano frontal como paso hacia la identificación. Es el efecto “ESPEJO” de la pantalla: pantalla como espejo de uno mismo. Por eso siempre enfocan a los locutores de televisión en este plano frontal, para crear la identificación máxima. Otro modo de identificar un personaje es acompañarlo: focalizándolo a través de un paneo o de un traveling de acompañamiento.

El **polo personaje** se divide en dos: **externo e interno**. El primero es el mismo personaje que habla, que ve, que hace cosas, que está dentro de una acción o está observando una situación. Digamos que está exteriorizado como personaje. El segundo aspecto es cuando el personaje se ve ensimismado. Ejemplo de lo expuesto es este tipo de situaciones:

*\* Estoy ocupado de forma externa porque estoy ocupado leyendo la prensa; soy un personaje externo, en este caso: un polo personaje **externo**.*

*\* Me pongo a pensar, internalizo, levanto la mirada: éste es el polo personaje **interno**. Algo está pasando en mi cabeza. A partir del momento en que el personaje se adentra en su propia mente, nosotros los espectadores lo seguimos y entramos también en su flujo interior; de ese modo creamos la identificación del espectador.*

- El **polo subjetivo**: es la famosa cámara subjetiva, que nos hace ver el mundo desde

los ojos o la mente del personaje, así que es un llamado a identificarnos completamente con el personaje. En general se realiza después de pasar por el polo personaje interno. No podemos hacer nada de cámara subjetiva si no tenemos previamente un brinco ocular del personaje. Es una reorientación de la mirada.

– Existe una variante del mismo: **el plano semi-subjetivo**, llamado así porque se percibe la presencia del personaje que ve dentro del mismo encuadre.

**Los antagonismos se desarrollan en lugares diferentes (montaje paralelo), se encuentran en un mismo espacio escénico (campos/contracampos) y terminan enfrentándose en el mismo plano (clímax).**

## Edición. Los cortes

### 1. El corte en el movimiento.

### 2. El corte de mirada.

**1. El corte en el movimiento** es el que da la impresión de continuidad. Hace falta que los planos sean distintos por su tamaño, su eje y su ritmo. El principio consiste en iniciar el movimiento en un plano A y acabarlo en otro.

- Para crear la impresión de continuidad y de desarrollo normal de la acción hace falta que **los gestos se realicen más lentamente en el plano más cerrado.**

- Que la proporción del personaje **cambie (usar la escala de planos).**

- Que se de un cambio de eje de la cámara: **inferior a los 180 grados para evitar el salto de eje, y superior a los 30 grados** para evitar una sensación de repetición.

- Si hacemos el corte en el mismo eje, entonces es preciso cambiar el tamaño del plano.

El corte exacto (o sea retomar el segundo plano en el punto exacto en que se interrumpió el movimiento en el primer plano) da una impresión de desaceleración o de repetición de la acción. Este fenómeno se ve en los programas de TV grabados con varias cámaras. La pregunta es, pues: ¿cuánto segmento de acción debo recortar para crear una impresión de continuidad?

**2. El corte de mirada.** Un personaje ve izquierda/derecha, su interlocutor debe ver derecha/izquierda: tenemos la impresión que se están viendo el uno al otro.

Aquí se impone la regla de los 180 grados para que las miradas parezcan encontrarse. La cámara debe mantenerse del mismo lado del eje imaginario trazado entre ambos personajes, a no ser que tengamos un plano muy abierto que los ubique claramente.

## Edición y duración

La noción de duración es un dato subjetivo y la elección de la duración final de un plano depende de elementos diferentes.

– Técnicamente un plano cercano es más legible que un plano lejano.

- Un movimiento nítido y preciso se lee más fácilmente y por lo tanto se puede editar más breve.
- En un corte en el movimiento o entre los planos que explican el movimiento, el plano se puede editar más breve.
- No olvidar que la primera vez que conocemos a un personaje o a un objeto, el plano no puede ser demasiado breve.
- Que la importancia de un personaje/objeto depende de la duración y de la repetición de sus planos.
- Existe una relación directa entre cantidad de superficie filmada y longitud del plano: más pequeña la imagen, más difícil se vuelve su lectura, y más largo tiene que ser el plano.

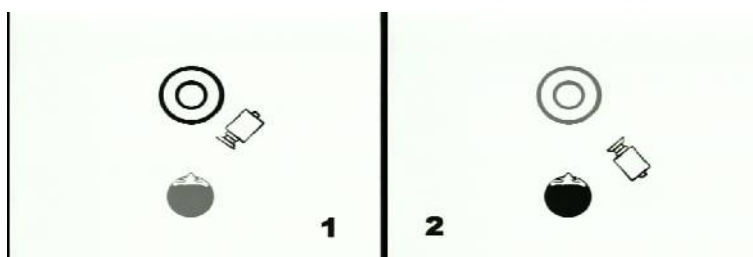
## Campo y contracampo



El **eje de cámara** resulta clave para construir un espacio coherente. Por ejemplo, cuando dos personajes se están viendo podemos imaginar un eje que va de los ojos del uno a los ojos del otro, y este es el llamado **eje de miradas**.



Una vez establecido el eje de mirada entre dos personajes, vamos a filmarlos desde el mismo lado del eje. Y desde este mismo lado del eje podemos filmar todo lo que queremos alrededor del espacio. De esta forma habrá coherencia entre los elementos. Para realizar este espacio coherente existe una ley. Se llama **la ley de los 180°**.



Suponemos que dos personajes están dialogando; dibujemos el eje de su mirada. Este eje parte el espacio en dos mitades como si fueran dos mitades de círculo. Cada una de estas mitades ocupa un espacio de 180°, o sea,

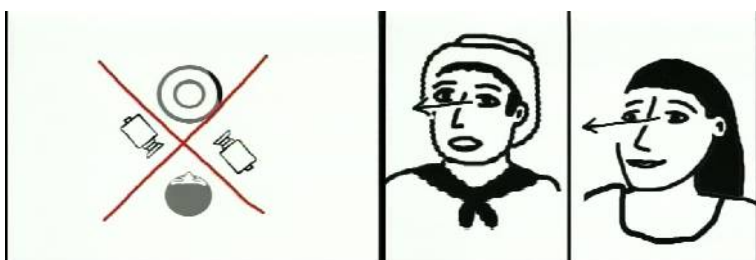


la mitad de un círculo.



Ahora bien, para filmar este diálogo de forma coherente basta con que la cámara se ubique siempre del mismo lado de la línea, desde la misma mitad del círculo, y puede pasar desde el

punto de vista de uno de los personajes, hasta el punto de vista del otro, y así seguidamente. Mientras la cámara siga filmando desde un mismo lado del eje, no habrá problemas. Las miradas se encontrarán normalmente.



Pero si la cámara brinca al otro lado del eje se produce un choque visual. Ahora los personajes ya no se ven el uno al otro, sino que parecen ver ambos en la misma dirección sin verse la cara.



Para enriquecer el **campo – contracampo** podemos variar los ángulos, y cuando se para el adulto, cuando ve al niño desde arriba el eje de la cámara se transforma en un **picado**. A este **picado** responde el **contrapicado** por el cual el niño ve hacia arriba. Cambiar el ángulo, la distancia, la altura de la cámara no se puede hacer de forma gratuita. Tiene que responder a la necesidad de aportar una información que no está presente en la imagen hasta ese momento.

*El hecho de elevar la cámara por encima de los personajes, inclinándolo un poco en picado permite descubrir los otros elementos del espacio.*

*Cada campo oculta los tres contracampos faltantes (salvo trozos o espaldas).*

*Se puede ocultar una información interesante, sugerirla más que mostrarla.*

*Cada mirada llama su contracampo (ya hecho río arriba; por hacer, río abajo). Esta mirada puede quedar sin seguimiento visual (contracampo solamente imaginado).*

*Cada palabra abre sobre otro contracampo sonoro (dirigido a un grupo o a un personaje).*

*Cada sonido off (importante, inesperado) llama un nuevo campo de toma en cuenta.*