



Fundamentos teóricos de la edición y el montaje audiovisual

Francisco José Mateu Torres



UNIVERSITAS
Miguel Hernández



Fundamentos teóricos de la edición y el montaje audiovisual

Autor:

Francisco José Mateu Torres

ISBN:

978-84-18177-76-7

Fecha de edición:

25-07-2024

Editorial:

Universidad Miguel Hernández de Elche

Maquetación:

Servicio de Innovación y Apoyo Técnico a la
Docencia y a la Investigación UMH

Nota de la editorial:

Los textos de esta publicación y su revisión ortográfica
son responsabilidad de los/as autores/as



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

ÍNDICE

Presentación	5
Capítulo 1. Introducción a la edición y el montaje	6
1.1. Antecedentes de la edición y el montaje	6
1.2. Definiciones de montaje	7
1.3. ¿Edición vs. Montaje?	11
Capítulo 2. Historia del montaje.....	12
2.1. Hermanos Lumière	12
2.2. Alice Guy.....	13
2.3. Georges Méliès.....	14
2.4. Escuela de Brighton.....	16
2.5. Edwin S. Porter	17
2.6. David W. Griffith.....	21
2.7. Escuela Soviética	24
2.8. Pioneras del montaje	29
Capítulo 3. Elementos del montaje.....	33
3.1. Montaje por corte	33
3.2. Transiciones.....	37
3.3. La “ley” del eje	44
3.4. <i>Raccord</i>	45
Capítulo 4. Funciones del montaje	48
4.1. Creación del movimiento	48
4.2. Creación del ritmo.....	49
4.3. Creación de la idea	51
Capítulo 5. Tipos de montaje	53
5.1. Montaje interno vs. montaje externo.....	53
5.2. Montaje narrativo	55
5.3. Montaje expresivo	58
Capítulo 6. Elementos del lenguaje audiovisual	61
6.1. Encuadres	61
6.2. Angulaciones	69
6.3. Movimientos de cámara	76
Capítulo 7. <i>Mashup</i> o remezcla audiovisual	80
7.1. Precursores del <i>mashup</i>	80
7.2. El <i>mashup</i> ante la llegada del vídeo	81

7.3. El <i>mashup</i> en la era digital	82
7.4. El <i>mashup</i> en España.....	84
Capítulo 8. Montaje publicitario: <i>spot</i>, tráiler y falso tráiler.....	85
8.1. <i>Spot</i>	85
8.2. Tráiler	86
8.3. Falso tráiler	90
Capítulo 9. Falso documental o <i>mockumentary</i>.....	93
9.1. Definición de falso documental	93
9.2. Herramientas del falso documental.....	95
9.3. <i>Shockumentary</i> y <i>found footage</i>	97
Capítulo 10. Montaje de estructuras narrativas interactivas.....	99
10.1. Estructuras narrativas	99
10.2. Tipologías de estructuras narrativas interactivas	100
10.3. El futuro del montaje ante la Inteligencia Artificial	108
Bibliografía	110

Presentación

Este libro ofrece una serie de materiales docentes que versan en torno a los aspectos teóricos de la edición y el montaje como disciplina dentro del medio audiovisual. El montaje se sitúa en la tercera y última etapa dentro de la producción de una obra. Esta fase de postproducción, sin embargo, afecta a otras labores tangenciales más allá del montaje como son el grafismo audiovisual, las correcciones de color o los efectos especiales. Debido a que dichas áreas son abordadas en otras asignaturas complementarias, este volumen se centra exclusivamente en todo aquello que orbita estrictamente alrededor de la edición y el montaje audiovisual.

Teniendo en cuenta este aspecto, en este libro se introducen algunos de los principales antecedentes del montaje, sus principales definiciones, un breve recorrido histórico a través de sus figuras pioneras, el análisis de sus elementos, sus funciones, así como las diferentes tipologías de montaje. Igualmente, también se aborda el lenguaje audiovisual como gramática de la edición y el montaje. Por otro lado, se radiografían diferentes formatos actuales como son el *mashup*, el *spot*, el tráiler, el falso tráiler o el falso documental, que brindan sus propias particularidades dentro del montaje. Finalmente, se atiende a las estructuras interactivas dentro del montaje audiovisual; y se concluye este recorrido con algunas observaciones respecto a la integración, cada vez mayor, de la Inteligencia Artificial dentro de la disciplina. Todo ello acompañado de multitud de ejemplos gráficos —por las idiosincrasias del contenido—, que permitirán una mayor comprensión de la materia.

Capítulo 1. Introducción a la edición y el montaje

1.1. Antecedentes de la edición y el montaje

El montaje es la principal contribución realizada desde el ámbito audiovisual a la historia del arte, donde ha ofrecido un impacto realmente significativo. Todos aquellos elementos que conviven en un plano audiovisual —composición, iluminación, sonido, escenografía, representación artística, etc.— ya existían con anterioridad a la invención del medio cinematográfico a excepción del montaje, si bien encontramos algunos antecedentes. Sin entrar en detalle sobre todos estos acontecimientos —sombras chinas, linterna mágica, juguetes ópticos precinematográficos, teatro, danza, fotografía, etc.—, podemos apuntar que el arte pictórico trató de plasmar esta idea primitiva de “proto-montaje cinematográfico” para transmitir la idea del paso del tiempo, pues una máxima del cine es “la creación de movimiento por medio de imágenes sobre la pantalla” (Sánchez, 1971, p. 33).

En el Renacimiento, por ejemplo, una forma de resolver el inmovilismo propio de la pintura fue mediante el uso de las llamadas “imágenes diacrónicas”, que permitían observar algún suceso a través del tiempo; y que aglutinaban sus elementos compositivos separados en diferentes partes del espacio de la imagen pictórica, correspondiéndose cada parte a diferentes tiempos de una misma narración. Un ejemplo lo encontramos en *The Passion of Christ* (Hans Memling, 1470-1471), pintura que muestra veintitrés escenas de la vida de Cristo combinadas en una única composición. Tales escenas comienzan en el cuadrante superior izquierdo con la entrada de Jesús en Jerusalén el Domingo de Ramos, pasando por la flagelación, la crucifixión, etc.



Figura 1.1. *The Passion of Christ* (Hans Memling, 1470-1471). Fuente: Web Gallery of Art (1996).

Otro recurso relacionado con las “imágenes diacrónicas” corresponde a la idea de representar en un mismo espacio fragmentado secuencias consecutivas de un relato. Múltiples ejemplos de ello se encuentran en los retablos de iglesias y museos, como es el caso de *Annunciazione* (Fra Angelico, 1437-1446), guardando incluso cierta relación compositiva con los actuales cómics y novelas gráficas, así como inevitable conexión con el *storyboard*. Se trata de soluciones que sirvieron para relatar sucesos que se alargaban en el tiempo, aunque a la pintura también se le planteaba el problema de la representación de objetos que se hallaban en movimiento. Un

ejemplo clásico es *Las hilanderas o la fábula de Aracne* (1657), de Diego Velázquez, donde el pintor barroco resolvió el problema del estatismo de los radios de la rueca omitiéndolos directamente —sin pintarlos—, generando así cierta sensación de movimiento.



Figura 1.2. *Las hilanderas o la fábula de Aracne* (Diego Velázquez, 1657). Fuente: Museo Nacional del Prado (s.f.).

En cierto modo, este caso representa la búsqueda de lo que actualmente podríamos relacionar con el desenfoque de movimiento o *motion blur* audiovisual. En cualquier caso, y pese a la existencia de este tipo de antecedentes, entre otros, es con el nacimiento y evolución del cine cuando el montaje alcanza su gran potencial y permite diferenciar al cine —y al medio audiovisual en general— dentro de la esfera de las artes.

1.2. Definiciones de montaje

Desde un punto de vista funcional, “montaje” es una “palabra adoptada del vocabulario de la ingeniería en el sentido de ensamblaje de piezas” (Gubern, 1987, p. 395). Por tanto, esta idea puede trasladarse al ámbito audiovisual entendiendo que tales piezas serían los planos rodados previamente siguiendo determinadas instrucciones. De este modo, “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” (Sánchez, 1971, pp. 55-56). Por otro lado, y desde un punto de vista etimológico, “montaje” alude a la palabra francesa *montage*, traducida como “composición” o “puesta en escena”; y cuyo origen reside “en el uso teatral y fue desde esta fuente donde lo adoptaron aquellos dramaturgos rusos que luego se convirtieron en los grandes directores y tratadistas cinematográficos: Pudovkin y Eisenstein” (Sánchez, 1971, p. 54).

Partiendo de estos aspectos, el montaje se define como el proceso de combinar diferentes elementos visuales y sonoros para crear una nueva narrativa o significado “en ciertas condiciones de orden y duración” (Martín, 2002, p. 144). Esta etapa, donde se seleccionan, ordenan y ajustan en el tiempo las piezas que conforman la obra audiovisual —en la tercera fase de una producción, tras la preproducción y el propio rodaje— permite la posibilidad de seleccionar “una unidad completa, el plano, y alterar totalmente su sentido y su posible impacto

cambiando su duración y alterando la posición que ocupa en relación con las demás unidades” (Sherman, 1992, p. 73).

Además, estos factores nos conducen a tres puntos de vista del montaje. El punto de vista sincrónico, por un lado, se centra en una definición meramente técnica del montaje; es decir, en cuanto a la sincronía del audio y la imagen. El punto de vista diacrónico se refiere a la dimensión histórica, entendiendo la diacronía como el estudio de la evolución de un fenómeno a lo largo del tiempo. En tercer lugar, el punto de vista estético conecta directamente con la dimensión creativa del montaje, obedeciendo a cuestiones artísticas y teniendo en cuenta aquello que se está narrando a la audiencia. Sobre los dos primeros tipos de discursos o categorías, Vicente Sánchez-Biosca observa lo siguiente:

[...] descubrimos dos series de discursos que apelan sistemáticamente al montaje intentando dar cuenta de su inscripción en la totalidad del fenómeno cinematográfico (adoptando, pues, un punto de vista sincrónico) y en su dimensión histórica, en su, por así decir, evolución (adoptando, en este caso, un punto de vista diacrónico). El primero de estos discursos toma a su cargo la definición técnica del montaje, procurando liberarla de toda complicación ulterior que exceda el interés práctico de los futuros montadores; la segunda tropieza de bruces con el montaje al pretender dar cuenta del trayecto histórico que vivió el cine de los primeros tiempos, desde sus confusos e intrincados inicios hasta la estabilización de un modelo más o menos estable (Sánchez-Biosca, 1991, p. 19).

El autor también ofrece una definición técnica del montaje, entendiéndolo como “el hecho de cortar y pegar los distintos fragmentos [...] rodados para dar a la película su forma definitiva o, mejor dicho, con el fin de dotar a las imágenes de continuidad discursiva” (Sánchez-Biosca, 1991, p. 19). Igualmente, esta dimensión técnica del montaje es compartida por otros autores:

[...] la idea de montaje procede, en su definición más corrientemente aplicada, de una base empírica: la existencia, desde hace mucho tiempo (casi desde los orígenes del cinematógrafo), de una división del trabajo de producción de filmes que rápidamente condujo a ejecutar por separado, como tantos otros trabajos especializados, las diferentes fases de producción. El montaje en un filme (y por lo general en el cine) es ante todo un trabajo técnico, organizado como una profesión, y que en el curso de algunos decenios de existencia ha establecido y progresivamente fijado ciertos procedimientos y ciertos tipos de actividad (Aumont et al., 2005, p. 53).

Por tanto, el montaje abordaría un aspecto técnico o mecánico en cuanto a su definición. Sin embargo, esta disciplina va mucho más allá, pues no es únicamente “una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un principio creativo e intelectual (Atienza Muñoz, 2013, p. 30); un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes” (Amiel, 2005, p. 5). No nos encontramos ante un mero proceso automatizado de cortar y pegar clips —o fragmentos de celuloide en la era predigital—, sino ante un “arte de expresar y significar, coligando las imágenes y los sonidos de tal manera que esta unión ponga en funcionamiento una idea o un sentimiento, asegurando ante todo la continuidad del relato” (Del Rey, 2002, p. 22). Por ello, el significado de unir un plano seguido de otro será completamente diferente si alteramos el orden de los mismos, ya que las relaciones de significado de la totalidad de planos de un discurso audiovisual son generadas gracias al montaje.

Estas dos visiones del montaje en cuanto a su definición remiten a lo que Fernando Morales (2005; 2013) llama “naturaleza operativa”, que apunta a los aspectos técnicos o mecánicos a través de seleccionar, cortar y pegar fragmentos de imágenes y sonidos; y “naturaleza conceptual”, que son aquellas “relaciones espacio-temporales creadas mediante la combinación y duración de los fragmentos, que permiten articular un mensaje audiovisual con fluidez,

coherencia, ritmo y expresión propia, según las intenciones del emisor y las capacidades y expectativas del receptor” (Morales, 2005, p. 138).

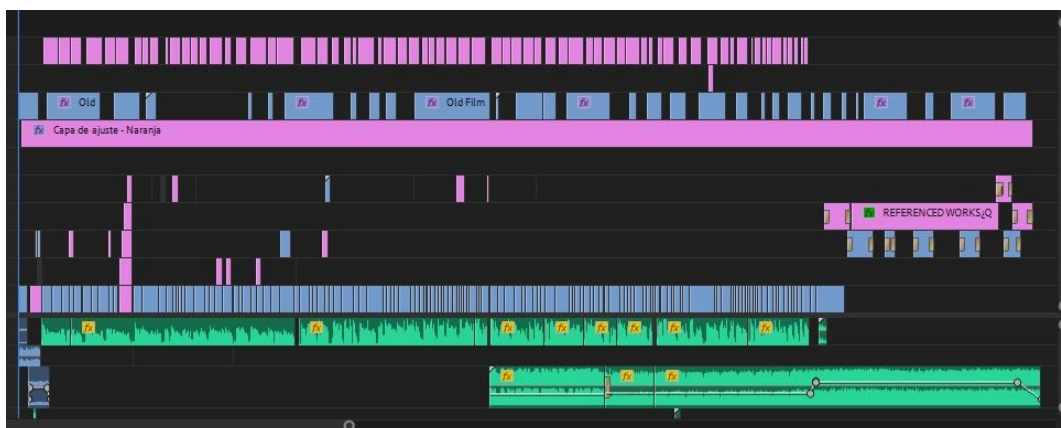


Figura 1.3. Ejemplo de la operación técnica de montaje. Sin embargo, la creación de significados —función semántica— y la combinación y asociación de imágenes —función expresiva— darán como resultado el proceso creativo que narre la historia a la audiencia. Fuente: elaboración propia.

Como podemos advertir, gran parte de la esencia del medio audiovisual es el montaje. De hecho, cineastas como Pudovkin (1956) consideran que “para el director cada plano del film terminado cumple el mismo propósito que la palabra para el poeta [...] el montaje es el lenguaje del director de cine”. Este mismo director también nos sirve para ejemplificar cómo la ordenación de planos en el montaje permite la construcción de significados completamente diferentes. Es el caso de su cortometraje *La fiebre del ajedrez* (*Shakhmatnaya goryachka*, 1925), que codirigió junto a Nikolai Shpikovsky. Esta obra representa una sátira sobre la fiebre por el ajedrez que se desató en Moscú con motivo del Torneo Internacional de Ajedrez a finales de 1925, donde se muestra una sucesión de planos detalle de las piernas de lo que, aparentemente, parecen ser dos contrincantes. Sin embargo, la aparición posterior de un plano de mayor escala nos brinda nueva información, descubriendo que se trata del mismo personaje a quien le falta un zapato. Un aspecto narrativo que, sin embargo, adolecería de su vertiente cómica y de sorpresa si el plano de mayor escala se hubiese ordenado en el montaje apareciendo antes que los planos detalle de las piernas.



Figura 1.4. Tres fotogramas de *La fiebre del ajedrez* (Pudovkin y Shpikovsky, 1925). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Otras definiciones que permiten profundizar en la dimensión creativa del montaje las encontramos en autores y cineastas como Sergei Eisenstein, Orson Welles o Aldred Hitchcock, para quienes esta disciplina representó el vehículo más eficiente de cara a narrar en el medio audiovisual. En palabras del propio Eisenstein:

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 filmico. 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 preparadas, o recogería pepinos o haría conservas de ciruelas, o fermentaría manzanas y arándanos juntos (Eisenstein, 1986, p. 10).

En cuanto a Welles, director del clásico largometraje *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), el cineasta únicamente conseguía narrar aquello que quería gracias al montaje, un procedimiento que convirtió en algo cada vez más personal con el paso de los años:

La única puesta en escena de verdadera importancia tiene lugar durante el montaje. [...] Las imágenes en sí mismas no son suficientes, son muy importantes, pero no son más que imágenes. Lo esencial es su duración, lo que sigue a cada una de ellas; toda la maravillosa elocuencia del cine se forja en la sala de montaje (Welles, en Bazin, 1998, p. 125).

El caso de Hitchcock apunta a la idea del montaje como una sucesión de imágenes y sonidos que deben orquestarse rítmicamente. Ejemplos de ello pueblan toda su filmografía, con casos como *Vértigo* (*De entre los muertos*) (*Vertigo*, 1958), *Psicosis* (*Psycho*, 1960) o *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), recordando en esta ocasión la emblemática secuencia del concierto de *El hombre que sabía demasiado* (*The Man Who Knew Too Much*, Alfred Hitchcock, 1956), donde la “orquestación” de las imágenes condujo a la creación de un suspense que el cineasta británico terminó convirtiendo en su sello de identidad y que, del mismo modo, separó de la sorpresa que podía ser transmitida a la audiencia:

La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple [...] Nosotros estamos hablando. Hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial, y de repente: bum, explosión. [...] Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el terrorista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. [...] En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense (Hitchcock, en Truffaut, 1966, p. 61).

Sin embargo, frente a la postura de estos autores y cineastas, entre otros, también encontramos casos opuestos como el del crítico André Bazin, quien consideró que el montaje venía a desvirtuar la esencia del cine que, desde su punto de vista, sería plasmar la realidad que tenemos ante nosotros, jugando para ello con la profundidad de campo y los planos de larga duración. De hecho, “opuso la alternativa del plano-secuencia, al que juzgaba más neutral, más ético y menos manipulativo que la hiperfragmentación dirigista del montaje clásico” (Gubern, 1987, p. 297).

Según Bazin, el montaje estaría manipulando y “mutilando” la obra, conduciendo a la audiencia por el camino que deseamos, decidiendo qué se mostrará y durante cuánto tiempo: “La planificación clásica que analiza la escena dividiéndola en elementos más simples [...] corresponde implícitamente a un cierto proceso mental natural que nos hace admitir la continuidad de los planos sin que tengamos conciencia de lo arbitrario de su técnica” (Bazin, en Sánchez-Biosca, 1991, 117).

Bazin denominó “montaje prohibido” a su postura (Aumont et al., 2005, p. 73), proponiendo evitarlo siempre que fuera posible para acudir, en mayor medida, a la “realidad” de la imagen sin manipulaciones: “Cuando lo esencial de un suceso depende de la presencia simultánea de dos o más factores de acción, el montaje está prohibido. Y vuelve a recuperar sus derechos cada

vez que el sentido de la acción no depende de la contigüidad física, aunque esté implicada” (Bazin, 1990, p. 77).

Bajo estos aspectos, en la década de los años cuarenta del pasado siglo surgen dos corrientes que ofrecen posturas enfrentadas en relación a la esencia del montaje. Por un lado los formalistas o formativistas, que defienden el montaje como vehículo para la narración audiovisual (Eisenstein, Welles, etc.); y, por otro, los realistas (Bazin, Rossellini, etc.), quienes defienden un cine que por sí mismo sea capaz de plasmar la realidad, encontrando un empleo mínimo del montaje y apelando en mayor medida al montaje interior al plano, la profundidad de campo, las tomas prolongadas, etc.

1.3. ¿Edición vs. Montaje?

La diferencia entre los conceptos de “edición” y “montaje” radica en su origen y enfoque. El término *cutting* descende del ámbito cinematográfico y hace referencia al aspecto más mecánico y material del montaje, es decir, a la actividad física de cortar y unir el material fílmico. Tradicionalmente los *cutters* eran los asistentes del montador o montadora, que ejecutaban este tipo de tareas mecánicas u operativas.

Por otro lado, el término *editing* —“edición”— comenzó a emplearse en los países de habla inglesa a partir de los años treinta, y hace alusión a la dimensión creativa y conceptual del montaje. A tales efectos, “editar” significa “dirigir” —por ello, “el montaje es una buena escuela para la dirección” (Villain, 1999, p. 64)—, “poner a punto”, “alumbrar”, etc., más allá de la mera acción de cortar y pegar clips. Este término proviene de los ámbitos del diseño gráfico, la industria editorial y el periodismo, donde se aplicaba al proceso de pulir y presentar los materiales.

Con el auge de la televisión, el vídeo y las plataformas digitales, el concepto de “editor” o “editora” fue extendiéndose a diversos géneros y formatos audiovisuales, consolidándose más en el ámbito del vídeo que en el cine. Sin embargo, en la actualidad los conceptos de “edición” y “montaje” comprenden un mismo proceso, técnicas y estrategias, sobre todo tras la revolución digital de los años noventa del pasado siglo:

Hablar de montaje o edición, es hablar de lo mismo, en tanto que el proceso que conlleva «montar» una película o «editar» una pieza videográfica, implica ejecutar los mismos pasos y las mismas estrategias de construcción y creación de significados, aun cuando en un caso se trabaje manipulando trozos de película y en el otro repasando una cinta grabada o desplazando distintos archivos de imagen capturados a través de un sistema de edición no-lineal. Por tanto, ambos conceptos son el reflejo un mismo quehacer o un mismo conjunto de acciones y decisiones, cuya única diferencia es la propiedad sensible del soporte: película, cinta magnética o imagen digital, en el cual se elabora finalmente el mensaje (Morales, 2005, p. 134).

Capítulo 2. Historia del montaje

2.1. Hermanos Lumière

Auguste y Louis Lumière, considerados comúnmente los “padres del cine”, crearon sus primeros trabajos a través de un proceso relativamente sencillo. Básicamente, seleccionaban un tema y ubicaban la cámara antes los personajes de manera inmóvil. Algunos de sus primeros cortometrajes son *El Mar* (*La Mer*, 1895), *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895), *La comida del bebé* (*Repas de bébé*, 1895) o *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896). Este último no fue incluido en el programa de obras proyectadas en el Salon Indien du Grand Café de París el 28 de diciembre de 1895, cuando el cinematógrafo fue presentado por parte de ambos hermanos tras poder examinar previamente el kinetoscopio de Edison (Gubern, 1987, p. 213).

Si bien se rodó en el verano de 1895, *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat* no se proyectó hasta 1896, y está comúnmente aceptado que cuando este se proyectó el público huyó despavorido temiendo ser arroyado por el tren que “se acercaba” hacia ellos. En cualquier caso, este tipo de obras se centraban en plasmar “un incidente simple, registrado en un solo fragmento de película [de diecisiete metros] en un solo plano” (Reisz, 1960, p. 17), sin articular aún el desarrollo de lo que entendemos por montaje.

Para los hermanos Lumière, “la cámara cinematográfica tenía una sola ventaja sobre la cámara de fotografía: captar el movimiento” (Reisz, 1960, p. 16). Este factor dio a lugar a que sus trabajos se acercaran sobre todo a un corte documental, que a su vez permitió un mayor conocimiento del mundo:

[...] los Lumière trabajaron sobre todo en el campo documental (su producción de ficción se cifra en torno a un diez por ciento), comercializaron su invento en los bajos de un céntrico café de París y lo explotaron efectivamente como espectáculo público de entretenimiento, orientando desde su origen el futuro del cine. Es cierto que la producción documental de Lumière se inscribe en el campo del conocimiento costumbrista, histórico, turístico y hasta etnográfico. No se olvide que su invento fue bautizado como «gran viajero» y que sus cámaras exploraron muchos países coloniales entonces considerados «exóticos». Era una época en la que el grueso del público vivía anclado en un sedentarismo geográfico generalizado, pues los viajes a tierras exóticas. [...] Es difícil imaginarse hoy lo que en aquella era pretelevisiva y sin fotos en los diarios significaron para aquellos sedentarios públicos occidentales las imágenes en movimiento (Gubern, 1987, pp. 282-283).

Sin embargo, con la creación del cortometraje *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*, 1895), los hermanos Lumière tuvieron un control más consciente de la obra de cara a diseñar una narración previamente guionizada. *El regador regado*, de apenas un minuto de duración, presenta a un hombre regando un jardín cuando, de repente, se moja debido a la broma que le gasta otro personaje. Este simple acto fue el inicio de lo que actualmente entendemos como cine narrativo de ficción, donde se plasman historias con un desarrollo, un nudo y un desenlace —siguiendo una estructura clásica o aristotélica—; y se buscaba captar la atención de la audiencia, bajo una vertiente cómica, sin pretender ser testigos de aquello que estaba ocurriendo en términos realistas delante de la cámara. Es decir, “tanto el suceso como la forma en que estaba presentada la acción acusaban una intencionalidad y un propósito de captar el interés del espectador” (Reisz, 1960, p. 16).

2.2. Alice Guy

Alice Guy fue una cineasta francesa considerada una de las primeras directoras de ficción. Comenzó su carrera a finales del siglo XIX y dirigió multitud de trabajos, lo que la convierte en una de las cineastas más prolíficas de la época del cine mudo. Alice Guy comenzó a trabajar en la Gaumont Film Company en 1896 como secretaria del fundador de la empresa, Léon Gaumont. Aquel mismo año escribió, dirigió y rodó su primera obra, *El hada de las coles* (*La Fée aux Choux*, 1896), considerada una de las primeras obras cinematográficas de ficción en la historia del cine. Este cortometraje de un minuto de duración muestra a una mujer que hace aparecer bebés de unas coles, inspirándose para ello en un cuento popular francés. Además, se trata de la primera obra que empleó más de un plano en su montaje, pues consta de dos planos editados desde la propia cámara, evidenciándose el corte (McMahan, 2003, p. 22).



Figura 2.1. Dos fotogramas sucesivos de *El hada de las coles* (Guy, 1896), evidenciándose el corte.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Durante las dos décadas siguientes, Alice Guy dirigió una amplia gama de películas, incluyendo comedias, cine fantástico, dramas..., además de algunos de los primeros experimentos con el color y el audio en el cine. De hecho, Alice Guy concibió el cine para contar historias, a diferencia de los hermanos Lumière —con quienes mantuvo amistad—, cuyo invento lo entendieron como un logro científico más que artístico. Otro ejemplo del trabajo de Alice Guy lo encontramos en *Matrona de primera clase* (*Sage-femme de première classe*, 1902), donde un matrimonio le pide a un hada que la mujer pueda concebir un bebé. Se trata de una obra en la que la propia Alice Guy encarnó al personaje del marido, y la esposa fue interpretada por Yvonne Serand, quien también participó en *El hada de las coles*.

Entre sus obras más destacadas figuran *Vida, nacimiento y muerte de Cristo* (*La naissance, la vie et la mort de Notre-Seigneur Jésus-Christ*, 1906), una epopeya religiosa de más de treinta minutos de duración; o *En la barricada* (*L'enfant de la barricade*, 1907), un drama en el que un joven es atrapado por un grupo de revolucionarios que luchan contra el ejército. A tales efectos, Alice Guy abordó cuestiones sociales y políticas dentro de su filmografía —de hecho, fue defensora de los derechos de la mujer y la igualdad de género, apoyando el movimiento sufragista—, a menudo explorando temas de género, raza y clase.

En 1910, Alice Guy fundó Solax Company, su propia productora que, con el paso de los años, se convirtió en uno de los mayores y más exitosos estudios de cine independiente de Estados Unidos. La cineasta dirigió y produjo numerosos trabajos a través de su empresa, muchos de los cuales cuestionaban los roles y estereotipos de género tradicionales. Por ejemplo, en el cortometraje *A Fool and His Money* (1912) contó con un reparto afroamericano, algo poco habitual en la época. A pesar de sus logros, la contribución de Alice Guy a la industria

cinematográfica fue olvidada en la mayoría de los libros sobre historia del cine. Sin embargo, actualmente es reconocida como una figura pionera y una precursora de las mujeres en la industria cinematográfica.

2.3. Georges Méliès

El cineasta francés Georges Méliès condujo a un salto verdaderamente significativo dentro del cine. Procedente del campo de la mecánica, el teatro y la prestidigitación, y considerado el “padre de los efectos especiales” cinematográficos, Méliès contribuyó con numerosas técnicas en dicha área (Gubern, 1987, p. 285). Una de ellas fue la sobreimpresión, consistente en rodar varias imágenes en un mismo fotograma, superponiéndolas posteriormente en la sala de montaje. Esta técnica, que se observa por ejemplo en su conocido cortometraje *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), permitía la creación de efectos visuales que fueron capaces de sorprender a la audiencia de aquel momento.

Además, el cineasta experimentó con la sobreimpresión —y fundidos— no solo para recrear escenarios imposibles, como paisajes lunares, sino también para realizar trucos de desaparición, teletransportación y multiplicación de objetos. Del mismo modo, Méliès desarrolló otro tipo de efectos que afectaban al propio montaje, como la *stop-motion* —técnica que consiste en capturar fotogramas de objetos estáticos, moverlos ligeramente y luego reproducirlos en secuencia, creando la ilusión de movimiento—, la combinación de la cámara lenta con la acelerada, la duplicación de personajes en un mismo plano, la creación de ilusiones ópticas, etc.



Figura 2.2. Fotograma de *Cenicienta* (Méliès, 1899). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Sin embargo, y pese a toda esta serie de logros, podemos afirmar que una de las grandes aportaciones de Méliès a la historia del cine fue la noción de “continuidad temática”, introducida a través de la sucesión de planos independientes en su cortometraje *Cenicienta* (*Cendrillon*, 1899), marcando un antes y un después respecto a todos los hitos alcanzados hasta entonces. Por ello, a diferencia de los hermanos Lumière, que rodaban eventos que consistían en un único incidente, Méliès trató de narrar una historia compuesta por varios episodios o acontecimientos. Sin embargo, *Cenicienta* no se caracterizaba por una “continuidad” en la

sucesión de las acciones desarrolladas, sino por los actos que la componían (Reisz, 1960, pp. 16-17). Se trató de un aspecto que evocaba al teatro, incluyendo sus propias limitaciones:

Cada escena —como cada acto de una pieza— se desarrolla ante un decorado único y hay unidad de tiempo y de lugar; las escenas jamás se inician en un sitio para continuar en otro; la cámara está siempre a la misma distancia de los actores, situada frente al escenario, estática y fuera de la acción, todo lo mismo que si fuese un espectador sentado en la butaca de un teatro (Reisz, 1960, p. 17).

La tradición historiográfica del cine considera a Méliès como el fundador del “teatro filmado”, ya que ofrecía encuadres estáticos e invariables en cuanto a su escala en plano general, el uso de tela pintada como decorado, las salidas y entradas laterales de los personajes, el énfasis en la caracterización, maquillaje y disfraces, la importancia de los trucajes —tanto los procedentes del ilusionismo teatral como los puramente cinematográficos—, los saludos a cámara que a veces realizaban los intérpretes, e incluso la subida o bajada de un telón cuando comenzaba o terminaba la obra (Gubern, 1987, pp. 286-288). Del mismo modo, dentro de esta tradición historiográfica también se señala la apenas existente utilización de montaje por parte de Méliès:

La técnica de cambio de cuadros teatrales de Méliès tiende a identificar cada plano con una escena diferente y cada escena con un plano único. [...] ésta es una norma bastante general en su producción. Esta limitación afecta en primer lugar a la fragmentación del espacio en el interior de una escena, carencia que le llevó a ignorar la posibilidad del detalle visto en primer plano: en *Barba Azul* (*Barbe Bleue*, 1901), para hacer visible la famosa llave de la puerta que abre la habitación que guarda los cadáveres de las esposas, Méliès hizo fabricar una llave de cartón del tamaño de una guitarra. Y en segundo lugar afectó a la continuidad temporal de las escenas. Jean Mitry ha ilustrado esta limitación con un ejemplo de *Viaje a través de lo imposible* [...] se muestra cómo el automóvil del profesor Maboulof choca contra la pared de una casa y penetra en ella. En la quinta escena muestra Méliès el interior de una casa, cuyos habitantes están sentados alegremente en torno a una mesa. De pronto, el automóvil rompe la pared y penetra en la estancia. Es decir, la acción de la quinta escena se inicia de un modo anómalo antes del final de la escena anterior (Gubern, 1987, p. 287).

En el campo del montaje, y pese a las observaciones de Gubern (1987), es importante destacar que Méliès experimentó puntualmente con la fragmentación de las acciones a través de distintos escenarios, como sucede en el citado cortometraje *Viaje a la Luna*. No olvidemos, además, que la repetición de una acción entre un plano y el siguiente, como la observada en *Viaje a través de lo imposible* (*Le Voyage à travers l'impossible*, Méliès, 1904) no era algo aislado, ya que la idea era que se entendieran las acciones lo mejor posible entre un plano y el siguiente, aunque afectara a la continuidad. Pensemos, por ejemplo, que la llegada del cohete a la luna en *Viaje a la Luna* se repite: primero se muestra el aterrizaje al chocarse en el ojo de la luna y, seguidamente, volvemos a ver cómo aterrizaba sobre la superficie lunar.

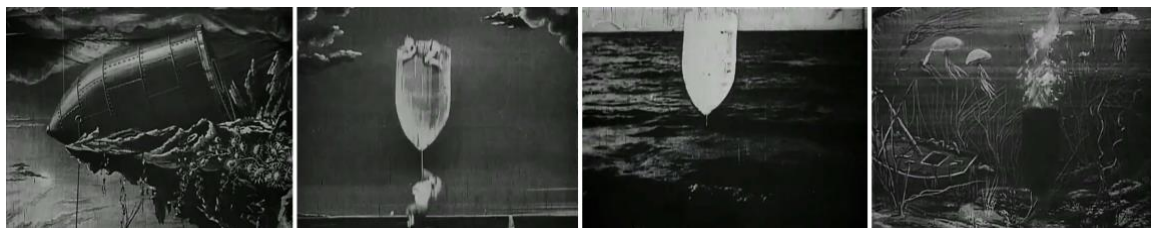


Figura 2.3. La caída del cohete en *Viaje a la Luna* (Méliès, 1902) es una acción fragmentada en distintos escenarios donde se mantiene la continuidad de dirección. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

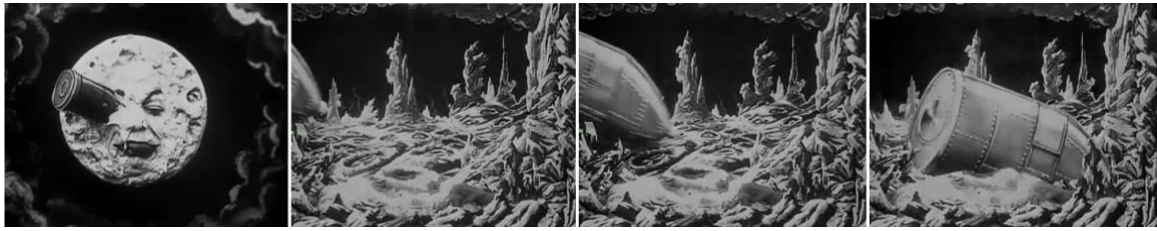


Figura 2.4. Llegada del cohete a la luna en *Viaje a la Luna* (Méliès, 1902), donde se repite la acción del aterrizaje.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Méliès también aportó en el campo del montaje el denominado “truco de la parada” o “transformación instantánea mediante sustitución” —también llamado *stop trick*—, un efecto que descubrió accidentalmente:

Es conocida la anécdota según la cual Méliès, que filmaba escenas callejeras en la Plaza de la Ópera y habiendo dejado detenida su cámara por unos momentos debido a un desperfecto mecánico, en la proyección advirtió que un ómnibus se convertía de repente en coche fúnebre; éste había acabado por ocupar el sitio del primero delante del objetivo, durante la detención de la cámara. Así se había descubierto en cine un efecto especial fundamental: la transformación instantánea mediante sustitución (Martin, 2002, p. 156).

Si bien Méliès diseñó escenas artificiosas siguiendo la tradición teatral, también contribuyó en el desarrollo del cine narrativo —siguiendo la tradición de contar historias del teatro y la literatura—, junto a la concepción del cine como un espectáculo popular “que perseguía la diversión de su público sin pretensiones intelectuales, como los espectáculos de entretenimiento exhibidos en escenarios, en music-halls y en barracas de feria” (Gubern, 1987, p. 285).

2.4. Escuela de Brighton

La Escuela de Brighton fue un grupo de cineastas británicos conocidos por sus innovaciones cinematográficas durante las primeras décadas del siglo XX. Este grupo fue bautizado de tal modo por parte del historiador Georges Sadoul, al frecuentar dicha zona costera de Inglaterra (Martin, 2002, p. 37). Estos cineastas desarrollaron técnicas de montaje que rompieron con la narrativa tradicional, abriendo un abanico de posibilidades para la expresión cinematográfica. Inspirados por el fotógrafo William Friese-Greene, dicho grupo inició su andadura en la experimentación del montaje, destacando las figuras de George A. Smith y James Williamson, entre otros (Bordwell y Thompson, 1995, p. 455).

En el caso de George A. Smith, este ostenta “el mérito de haber liberado a la cámara de su estatismo, a partir de 1900, variando el punto de vista en una misma escena de un plano a otro” (Martin, 2002, p. 37). George A. Smith fue el primer autor que grabó un plano detalle y un primer plano, presentándose como trucos o efectos ópticos vistos a través de una lupa, permitiendo cierta “movilidad” por parte de la cámara, tratando de acercarse a la visión de un ojo humano (Martin, 2002, p. 37). A pesar de que este recurso no tenía una función dramática significativa, fue una innovación notable presente en su conocida obra *La lupa de la abuela* (*Grandma's Reading Glass*, Smith, 1900).

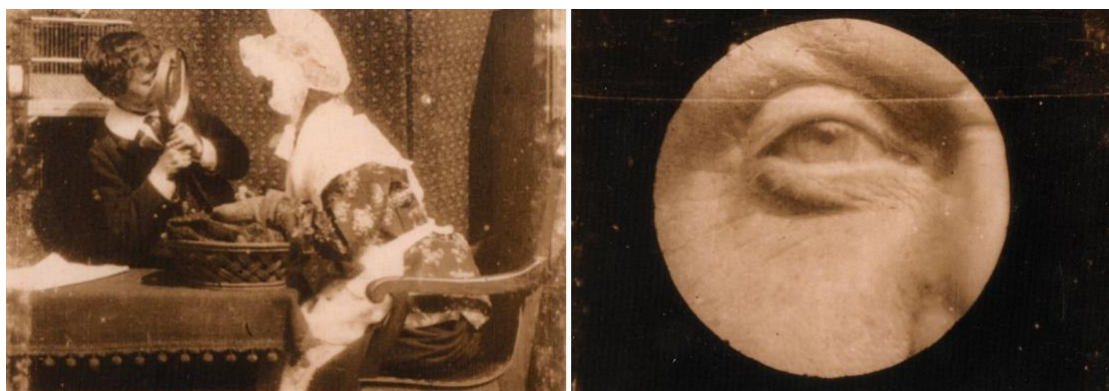


Figura 2.5. Dos fotogramas de *La lupa de la abuela* (Smith, 1900), donde se monta un plano detalle del ojo de la abuela desde el punto de vista del niño. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

James Williamson, por su parte, fue autor de *Attack on a China Mission* (1900), donde lleva a cabo una recreación dramática utilizando la alternancia en los puntos de vista; *¡Fuego!* (*Fire!*, 1901), con cortes abruptos y una narrativa que desafía las convenciones de la época; y *Stop, Thief!* (1901), un cortometraje que se erige como la primera película sobre persecuciones, con un montaje que alterna el punto de vista tanto de los perseguidores como de los perseguidos (Martin, 2002, p. 147).

Dentro de la Escuela de Brighton también encontramos curiosidades metacinematográficas como *The countryman and the cinematograph* (1901), de Robert W. Paul. Esta obra es una de las primeras en explorar la relación entre el cine y la realidad social, recreándose el efecto o reacción que pudo llegar a producir *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat*, de los hermanos Lumière, entre otros casos.



Figura 2.6. Tres fotogramas de *The countryman and the cinematograph* (Paul, 1901), donde el tren se aproxima cada vez más a primer término. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

2.5. Edwin S. Porter

Aunque con la Escuela de Brighton se fraguó el caldo de cultivo necesario para el desarrollo del montaje, fue el cineasta norteamericano Edwin Stanton Porter quien le dio un nuevo sentido con finalidades específicas (Mitry, 1963, en Martin, 2002, p. 147). Porter fue uno de los primeros operadores y proyeccionistas de la Edison Manufacturing Company, principal empresa de producción cinematográfica de Estados Unidos entre 1894 y 1908; y tenía una idea sobre el cine “que contrastaba fuertemente con las prácticas aceptadas hasta entonces” (Reisz, 1960, p. 17). En esta perspectiva, Porter utilizó el montaje como una herramienta para captar la atención de la audiencia y ponerla al servicio del propio discurso (Morales, 2013, p. 35); y dos de sus obras

más importantes son *Vida de un bombero americano* (*Life of an American Fireman*, Porter y Fleming, 1903), y *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*, Porter, 1903).

El cortometraje *Vida de un bombero americano* fue considerado durante mucho tiempo un referente de gran relevancia por su innovador uso del montaje. Aparentemente, Porter combinó planos rodados en estudio con otros procedentes de un noticiario, sin rupturas en el fluir de la acción. Por ello, posiblemente se trate de una obra pionera en utilizar imágenes descartadas o externas para crear una historia de ficción:

Por vez primera el significado de un plano no tenía un contenido concreto, sino que podría variar según fuera su situación con respecto a los otros [...]. Los hechos que forman el *climax* [sic] de *Vida de un bombero americano* están planteados en tres etapas [...]. En lugar de dividir la acción en tres secciones ligadas por un título —como hubiera hecho Méliès—, Porter se limitó a unir los planos. De este modo se consigue que el espectador participe en un suceso desarrollado ante sus ojos sin solución de continuidad (Reisz, 1960, pp. 17-18).

Esta obra, además, se consideró uno de los primeros ejemplos de montaje paralelo, que estudiaremos con detalle en los tipos de montaje. Sin embargo, actualmente “sabemos que la versión original no era así y que tal alternancia fue obra de un remontaje posterior, que tenía su semilla en los films de Brighton” (Gubern, 2016, p. 40). Así, una investigación defendió la teoría de que, en realidad, la manipulación —es decir, el montaje paralelo— fue realizada por algún exhibidor años después del lanzamiento de la obra. Esta teoría sugiere que en la versión original de *Vida de un bombero americano* se mostraba el punto de vista interior de la casa en llamas primero y, posteriormente, la misma situación desde el exterior, narradas de forma secuencial una tras otra. La controversia sobre este aspecto fue expuesta por el historiador y profesor Charles Musser en el documental *Before the Nickelodeon: The Early Cinema of Edwin S. Porter* (1982), concluyendo que en la versión original de *Vida de un bombero americano* proyectada por Porter no existía un montaje paralelo.



Figura 2.7. Tres fotogramas de *Vida de un bombero americano* (Porter y Fleming, 1903), donde aparecen planos rodados en estudio junto con materiales de noticiarios. El primero de ellos, además, representa uno de los inicios de la pantalla dividida o split screen cinematográfica. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En *Asalto y robo de un tren*, sin embargo, sí que hubo una alternancia real de las acciones, considerado asimismo un trabajo que “lleva en sí el germen de la expresión filmica y permanece ante la historia como el primer film que fue verdaderamente cine” (Mitry, 1967, p. 240, en Sánchez-Biosca, 1991, p. 30). La historia se divide en catorce escenas que abarcan el robo, la fuga, la persecución y la captura de los asaltantes, todo ello a través de variaciones espaciales y temporales. Si bien varias de las escenas aún están realizadas con cierta estética teatral, es decir, desde un punto de vista único —el de la audiencia—, también aparecen planos donde los intérpretes se alejan y acercan a cámara modificando su término o posición y, del mismo modo, ofrecen más emoción al relato.



Figura 2.8. Tres fotogramas de Asalto y robo de un tren (Porter, 1903).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Asalto y robo de un tren concluye con un primer plano del jefe de los forajidos, interpretado por George Barnes, quien apunta y dispara hacia la cámara —hacia el público—, rompiéndose la cuarta pared. Sin embargo, este último plano podía ubicarse indiferentemente al inicio o al final del relato:

En la última escena (la 14ª) hay un primer plano del actor George Barnes, jefe de los malhechores, que apunta y dispara su revólver hacia el público. El catálogo de Edison especificaba que el primer plano final de Barnes podía colocarse indistintamente al principio o al final de la cinta. Sugerencia inútil, porque siempre se colocó al final, causando en el público un impacto sólo comparable al que unos años antes causara la inocente locomotora de Lumière arrojándose sobre los espectadores. ¿Sorprendente? No; es de pura lógica el estallido emocional que producía en la sala el primer plano del bigotudo malhechor, habida cuenta de la mentalidad precinematográfica de nuestros mayores y de la capacidad dramática del encuadre, rectángulo mágico rodeado de tinieblas, aislado, que potencia todo cuanto sucede en su interior. Sin saberlo, Porter está ofreciendo a su público un nuevo universo de relaciones, relaciones físicas y psicológicas: distancias que se acortan, tamaños que aumentan, emociones que se potencian... Todo esto, inédito hasta ahora, es el cine, cuyo embrión está naciendo en el seno de un género que, para muchos, será un género menor: el *western* (Gubern, 2016, pp. 40-41).



Figura 2.9. Último plano de *Asalto y robo de un tren* (Porter, 1903), donde George Barnes apela a la audiencia apuntándole con el arma. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En *Asalto y robo de un tren*, por tanto, tenemos dos líneas narrativas, quedando el último plano de Barnes aislado del resto de la narración; todo un hito homenajeado por cineastas posteriores como Martin Scorsese en su película *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*, 1990). Como apunta Gubern (2016), *Asalto y robo de un tren* es considerado el origen del *western* —e incluso del cine policial—, aunque no sería un *western* en sentido estricto, ya que remite en mayor medida al “cine social” de por aquel entonces. De hecho, la filmografía de Porter es crucial no solo por sus logros técnicos y narrativos en el campo del montaje, sino también por su capacidad para reflejar la sociedad, la cultura y la política de la época que le tocó vivir.

Porter continuó con una línea de fragmentación y alternancia de las acciones en otros cortometrajes, producidos por la Edison Manufacturing Company, como *El exconvicto* (*The Ex-Convict*, 1904) o *La cleptómana* (*The Kleptomaniac*, 1905), donde contrastó la opulencia y la miseria a través de la dialéctica del montaje. Posteriormente, se adentró puntualmente en el mundo de los trucajes cinematográficos y la animación con *The Teddy Bears* (1907). La historia es una adaptación del cuento anónimo *Goldilocks and the Three Bears* (1837), donde una niña entra en casa de unos osos, se come sus gachas y duerme en la cama del osezno. Se trata, además, de un trabajo que ha sido objeto de análisis críticos por su interpretación de la realidad económica y política de Estados Unidos en aquel momento. En *The Teddy Bears*, Porter combinó una fábula popular con la imagen del presidente Theodore Roosevelt para crear una parodia política que aborda temas como la invasión de Cuba, Puerto Rico y Panamá por parte de Estados Unidos entre 1898 y 1904.

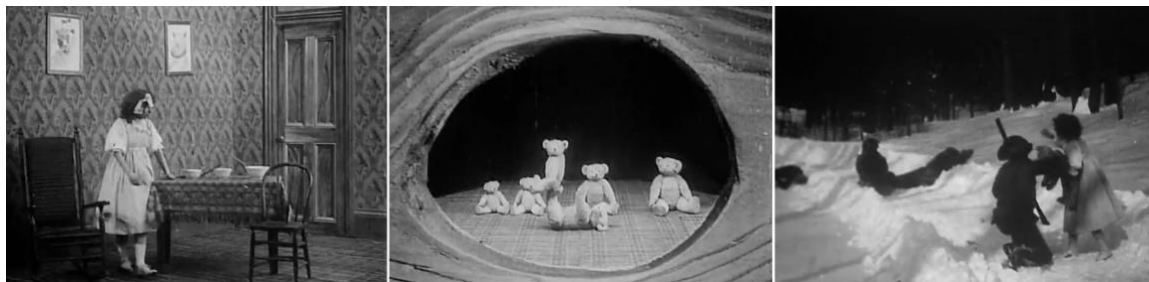


Figura 2.10. Tres fotogramas de *The Teddy Bears* (Porter, 1907).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Porter también investigó sobre el color en el cine, pero finalmente el crack estadounidense de 1929 terminó arruinándolo. Sobre el cineasta, si Méliès “superó lo informe dirigiéndolo hacia una segmentación primaria de corte teatral, Porter, entre otros, cambió el curso de los acontecimientos anunciando, siquiera fuera de modo embrionario, lo cinematográfico” (Sánchez-Biosca, 1991, p. 30).

Con *Vida de un bombero americano* y *Asalto y robo de un tren*, en cuyas historias se sucedía más de una línea narrativa, “el significado de un plano no tenía un contenido concreto, sino que podía variar según fuera su situación con respecto a los otros” (Reisz, 1960, p. 17). Este aspecto es una de las claves del montaje, si bien aún quedaba mucho por hacer:

Porter superó a Méliès con sus innovaciones y se convirtió en la figura dominante del cine. Todos le imitaron profusamente hasta 1909, fecha en que David Wark Griffith llegó a ser la personalidad más admirada del mundo cinematográfico por su talento todavía mayor (Jacobs, 1939, p. 66, en Sánchez-Biosca, 1991, p. 30).

2.6. David W. Griffith

David W. Griffith, conocido como el “padre del cine moderno”, fue un pionero clave en el desarrollo de la narrativa audiovisual a través del montaje de escenas y planos. Durante el período comprendido entre 1900 y 1920, el cine experimentó una expansión industrial y un avance sustancial en el lenguaje cinematográfico. Sin embargo, existían dos corrientes diferentes: una basada en la documentación de la realidad —más cercana a los hermanos Lumière—, y otra más vinculada al ilusionismo y a la ficción, a través de cineastas como Alice Guy, Méliès o Porter. Griffith se encontró en la posición de reconciliar estas dos corrientes y desarrolló su carrera en torno a la conexión entre ambas. A medida que avanzaba en su trabajo como cineasta, Griffith profundizó en los procedimientos iniciados por Porter, utilizando el montaje como una herramienta fundamental para desarrollar la narración cinematográfica.

La cima llegó con *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, Griffith, 1915), una película de tres horas de duración producida por Epoch Producing Corporation, con la que Griffith demostró su habilidad para combinar elementos de la realidad y la ficción de manera efectiva en una historia que narra la guerra de Secesión y el nacimiento de la organización racista Ku-Klux-Klan:

El nacimiento de una nación iba a constituir una pieza dramática capital, que contribuiría a atizar uno de los más candentes problemas que gravitan todavía sobre la sociedad norteamericana desde los días de la guerra civil. La película se rodó en once semanas, con gran lujo de medios, y costó 110.000 dólares, cifra fabulosa teniendo en cuenta el valor del dólar en 1914. Hay que señalar que el éxito comercial obtenido estuvo en función de la polvareda polémica y del escándalo que suscitó [...]. Era el primer gran escándalo de la historia del cine y, por lo mismo, el primer gran éxito de taquilla. Las apasionadas tomas de posición de los periódicos sobre esta película tuvieron la virtud de instituir la crítica de cine como sección regular en sus páginas. Todo el mundo hablaba y discutía sobre *El nacimiento de una nación*, todo el mundo iba a ver la película, una o varias veces. Como consecuencia de ello su recaudación comenzó a elevarse hasta llegar a batir las marcas pasadas y futuras [...] (Gubern, 2016, pp. 107-108).

En su aspecto técnico, además, *El nacimiento de una nación* representó un antes y un después en el desarrollo del cine:

Desde el punto de vista técnico *El nacimiento de una nación* marcó una fecha decisiva [...]. La versión final de la película constó de doce rollos, con un total de 1.375 planos, que hacían progresar la narración gracias a una ágil utilización del montaje. Con *El nacimiento de una nación* se rebasaba, definitivamente, el híbrido recodo del cine-teatro, de las estampas fotografiadas. Los planos generales se combinaban con los planos próximos: tres cuartos, medios y primeros planos. Se dice que el operador Billy Bitzer se resistía a tomar planos de conjunto, en los que las figuras resultaban muy pequeñas, afirmando que para el espectador «aparecerían como conejos». Pero Griffith no temía alternar un plano general con otro próximo, produciendo un choque óptico, ni desplazar la cámara para efectuar una toma de vistas en movimiento (Gubern, 2016, pp. 108-109).

Regresando a la historia que relata *El nacimiento de una nación*, dentro de esta también tiene lugar el trágico asesinato de Abraham Lincoln. La acción comienza con el público que ha acudido al Ford's Theatre para ver la obra *Our American Cousin*. El modo de encuadrar con un sugerente plano general ya nos anticipa la idea de que “ya no estamos filmando teatro” —siendo irónicamente un teatro el lugar en el que nos encontramos—, poniendo el punto de atención en el sitio que interesa mostrar a la audiencia: el palco al que, acto seguido, llega Lincoln. Minutos después, el actor teatral y simpatizante confederado John Wilkes Booth —interpretado por el cineasta Raoul Walsh— se cuelga en el desprotegido palco presidencial, dispara a Lincoln y huye

de la escena del crimen, no sin antes “contaminar” el escenario donde se estaba desarrollando la otra “obra”. En dicha secuencia encontramos una ruptura del tiempo, marcando así un cierto atisbo elíptico. En este sentido, hay un primer tiempo, con la presentación general de la situación; un segundo tiempo, donde se presenta a la víctima; y un tercer tiempo, donde se presenta al asesino. Además, solamente hay un plano detalle: el arma, que es el epicentro a partir del cual se construye toda la secuencia; y se muestra con un iris, al igual que sucede con el asesino y con el propio inicio de la secuencia.



Figura 2.11. Tres fotogramas de la secuencia en el Ford's Theatre de *El nacimiento de una nación* (Griffith, 1915), donde se destacan los tres tiempos clave. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 2.12. Tres fotogramas de la secuencia en el Ford's Theatre de *El nacimiento de una nación* (Griffith, 1915), iniciados a través de un iris. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

El nacimiento de una nación es la culminación de los recursos cinematográficos desarrollados por Griffith hasta entonces. Representa la madurez del lenguaje cinematográfico al incluir elementos que se consideran insuperables, incluso con la llegada del cine sonoro, como la identificación subjetiva del espectador, la persuasión a través de la sucesión de las imágenes o la incorporación de un discurso analítico más avanzado (Atienza Muñoz, 2013).

Otro de los títulos más destacados de Griffith es *Intolerancia* (1916), una película de ciento diecisiete minutos que explora la intolerancia y sus consecuencias en la humanidad a través de la historia. Cabe destacar que *Intolerancia* supone un ejemplo temprano y paradigmático del montaje paralelo, que estudiaremos con detalle en los tipos de montaje, donde se pueden seguir simultáneamente cuatro historias unidas entre sí pero en diferentes épocas:

Con su aplicación del montaje paralelo a episodios históricos diversos, *Intolerancia* se convirtió en la primera película acronológica de la historia del cine, ejerciendo una influencia que llegará hasta la técnica novelística, particularmente anglosajona [...]. La ubicuidad espacio-temporal creada por el montaje alterno [*sic*; realmente es montaje paralelo, no alterno] fue percibida por el público como un gigantesco caos, como un rompecabezas histórico sin sentido [...]. *Intolerancia* fue, en resumen, un tremendo fracaso económico (Gubern, 2016, p. 112).

Este tipo de montaje causó un gran entusiasmo en la Escuela Soviética, si bien en Estados Unidos, como se puede apreciar, no fue acogido del mismo modo debido a su carácter más experimental. Sin embargo, la película representa una “verdadera apoteosis sintáctica de la nueva técnica expresiva” (Gubern, 1987, p. 170).



Figura 2.13. Cuatro fotogramas de *Intolerancia* (Griffith, 1916), donde se muestran diferentes momentos de la historia del ser humano. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Cabe indicar que la concepción del montaje entre Porter y Griffith no es la misma. Porter solía grabar la acción en un plano general y cambiaba de plano por cuestiones físicas o espaciales, mientras que Griffith cambiaba de plano en base a su función dramática, tratando de impactar mediante la sucesiva acumulación de información y fragmentando las acciones:

Las razones de Porter y Griffith para fragmentar la acción no pueden ser [...] más diferentes. Cuando Porter pasaba de una a otra imagen, era casi siempre por causas físicas, que impedían acomodar la acción a los límites de un solo plano. En la continuidad de Griffith, la acción pasa de plano a plano en raras ocasiones. El punto de vista cambia, no por razones físicas, sino *dramáticas*, para enseñar al espectador un nuevo detalle de la gran escena que eleva el interés del drama en un momento determinado. La idea de Griffith sobre el montaje resulta así por completo distinta a la de Porter (Reisz, 1960, p. 22).

La propuesta de Griffith, por tanto, ofrece dos ventajas: crear una mayor profundidad narrativa, transmitiendo una visión más completa, convincente y verosímil de la situación —superando la limitación de un plano único con fondo invariable—; y sirve para guiar a la audiencia decidiendo qué vera en cada momento, influenciando en sus reacciones gracias a la propia yuxtaposición de planos. Como afirma Reisz (1960, p. 24), el descubrimiento fundamental de Griffith es que una secuencia cinematográfica debe estar compuesta por planos incompletos o aislados, seleccionados según la necesidad dramática. Esto significa que mediante el montaje se pueden elegir los planos disponibles que mejor transmitan el significado de la historia. En contraste con las prácticas de Porter, que grababa la acción a cierta distancia, Griffith demostró que la posición de la cámara podía jugar un papel determinante en la narración. Al dividir un

incidente en fragmentos y grabar cada uno desde la posición de cámara más adecuada, Griffith podía variar la acentuación de un plano al siguiente, controlando así la intensidad dramática de los acontecimientos conforme avanzaba la historia.

Las contribuciones de Griffith incluyen el uso de escalas generales para mostrar amplios espacios donde suceden acciones simultáneas; el uso de escalas de proximidad para enfatizar el dramatismo; el montaje paralelo, combinándose diferentes acontecimientos que se desarrollan en distintos momentos y lugares, tal y como refleja *Intolerancia*; y la profundidad de campo, principio fotográfico que nos permite trabajar con los términos de la composición (Reisz, 1960, pp. 24-26). La utilización de estos elementos permitió a Griffith crear una narrativa innovadora y efectiva, que ha influenciado en el medio cinematográfico hasta la actualidad.



Figura 2.14. Dos fotogramas de la película *Lirios rotos* (*Broken Blossoms*, Griffith, 1919), donde también aparecen escalas de proximidad para enfatizar el dramatismo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Con *El nacimiento de una nación* e *Intolerancia*, Griffith integró la realidad de los hermanos Lumière, los trucajes de Méliès y la experimentación narrativa de Porter, dando como resultado uno de sus mayores logros basado en la concepción de que “el orden de planos en la secuencia venga dado por las exigencias dramáticas” (Reisz, 1960, p. 24). Por ello, su contribución en el campo que nos atañe descansa en “el descubrimiento y aplicación de modos de montaje que aumentan y enriquecen las posibilidades del relato cinematográfico” (Reisz, 1960, p. 26).

2.7. Escuela Soviética

La Escuela Soviética fue una corriente de autores que revolucionaron las narrativas audiovisuales gracias a cineastas como Lev Kuleshov, Vsévolod Pudovkin o Serguéi M. Eisenstein, entre otros. Motivados por las contribuciones de Griffith, estos autores trabajaron en el desarrollo de la función expresiva que ofrece el montaje a través de la unión de diferentes planos generando nuevos significados (Reisz, 1960, pp. 26-27).

En relación a Lev Kuleshov, conocido como el “padre del modelo experimental” y maestro de Pudovkin, este desarrolló tres experimentos en el campo del montaje. El primer experimento, que llevó al origen de la denominación “Efecto Kuleshov”, tuvo lugar en 1918 con la participación de Iván Mosjoukine, un destacado actor de la época. En este primer experimento se mostraba a un grupo de personas una serie de planos de Mosjoukine con una expresión neutral en su rostro, acogiendo a su vez insertos de diferentes planos externos. Cabe señalar que un inserto es el nombre que recibe cualquier plano que se pueda utilizar para generar una acción que sucede al mismo tiempo (Thompson, 2001, p. 15). En este caso, se rodaron insertos como un plato de sopa, una niña en un ataúd o una mujer tumbada en un diván.

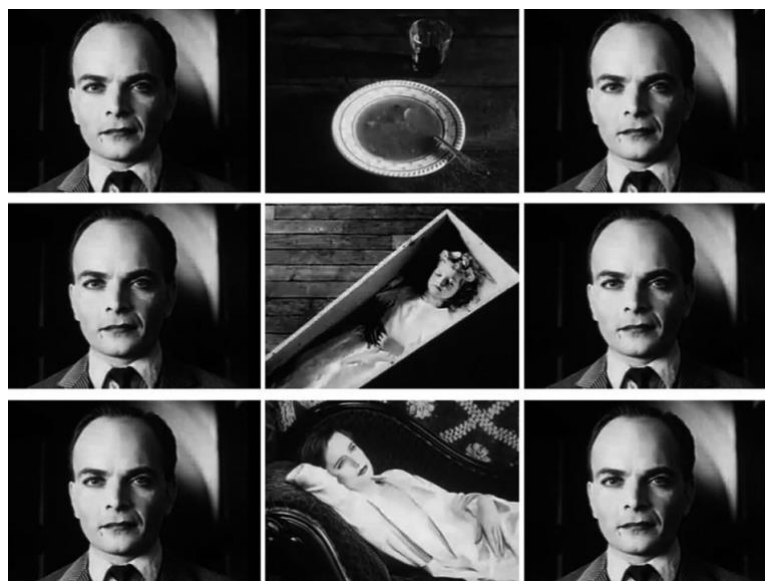


Figura 2.15. Tres ejemplos del “Efecto Kuleshov”, cuyas ideas transmitidas fueron hambre, compasión y lujuria, respectivamente. Fuente: History Club (2017).

Aunque el rostro del actor permanecía siempre igual, los espectadores interpretaron su expresión de manera diferente en función del inserto intermedio. Si esa imagen era de la sopa, Mosjoukine parecía hambriento; si era de la niña en el ataúd, parecía triste o compasivo; y si era de la mujer tumbada en el diván, sentía lujuria. Sin embargo, “en los tres casos la expresión del rostro era exactamente la misma” (Pudovkin, 1929, p. 140, en Reisz, 1960, p. 29). Además, todos los asistentes “coincidieron en que el actor era remarcablemente ágil, que demostraba una gran sutileza y una gran versatilidad expresivas ante lo que veía” (Sherman, 1992, p. 76). Para Kuleshov, esto demostraba que los diferentes sentidos dependen del montaje, y a través de este se puede tanto fragmentar como reconstruir y, en última instancia, modificar el material.

Su segundo experimento fue la geografía creativa o paisaje artificial, que implica recrear con material fílmico real un espacio, paisaje o situación inexistente. Consiste básicamente en montar planos grabados en diferentes lugares y momentos para que parezcan formar parte de un lugar y tiempo continuo. En la actualidad, se trata de una técnica comúnmente empleada en el montaje. Kuleshov llevó a cabo este segundo experimento cuando estaba montando su película *El proyecto del ingeniero Prait* (*Proekt inzhenera Prayta*, 1918), donde descubrió que le faltaban planos de unos personajes observando unos postes eléctricos. Para solucionarlo, Kuleshov grabó por un lado los personajes mirando fuera de campo, y por otro dichos postes. Los personajes no estaban en la misma localización que los postes —eran diferentes zonas de Moscú—, pero con la geografía creativa parecían encontrarse en el mismo lugar.



Figura 2.16. Tres fotogramas consecutivos de *El proyecto del ingeniero Prait* (Kuleshov, 1918), donde se aplicó el experimento de la geografía creativa. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

El tercer experimento de Kuleshov fue conocido como “mujer ideal”, creándose mediante el montaje una figura femenina considerada “perfecta” pero que no existía en la realidad, “fundiendo por la alquimia del montaje partes anatómicas seleccionadas de varios modelos” (Gubern, 2016, p. 149). Esta creación, por tanto, se logró mediante la unión de planos detalle de diferentes partes del cuerpo de distintas mujeres:

Por medio del montaje solamente podíamos representar a la muchacha, apenas como en naturaleza, pero en realidad ella no existió, porque tomamos de los labios a una mujer, de las piernas a otra, de la parte posterior a una tercera, y de los ojos a una cuarta [...]. Esta impresión no se logra por medio de la imagen tomada sino por un truco del montaje, es decir, por la organización del material, más bien que por el lado de un truco técnico (Kuleshov, 1987, p. 53).

Vsévolod Pudovkin, por su parte, llegó al cine “a través del Laboratorio Experimental de Kuleshov, interpretando varias películas de su maestro” (Gubern, 2016, p. 154). Estas experiencias influyeron en su estilo, de cara a su futura producción cinematográfica. Durante los años veinte y treinta del siglo pasado, Pudovkin alcanzó la cima de su carrera a través de películas como *La madre* (Mat, 1926), *El fin de San Petersburgo* (Konets Sankt-Peterburga, 1927) o *Tempestad sobre Asia* (Potomok Chingis-Khana, 1928). En el caso de *La madre*, por ejemplo, esta narra la lucha de una madre por proteger a su hijo durante la Revolución de Octubre, donde Pudovkin intentó impactar mediante la síntesis plástica que ofrecía el montaje, y no tanto por las interpretaciones actorales.



Figura 2.17. Tres fotogramas de *La madre* (Pudovkin, 1926), cuyo significado se articula mediante la síntesis plástica del montaje. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Además de su producción cinematográfica, Pudovkin fue un pionero en el desarrollo de la teoría cinematográfica, un aspecto al que Griffith no llegó a mostrarle interés:

El montaje es la fuerza creadora de la realidad cinematográfica, y que la naturaleza sólo aporta la materia prima con la que formarla. Y esa es exactamente la relación entre el montaje y el cine. Esta confiada afirmación salida de la pluma de uno de los directores más notables del cine mudo, fue escrita en 1928 por V. I. Pudovkin (Reisz, 1960, p. 15).

De acuerdo con Pudovkin, al igual que en la literatura se utilizan elementos como la narrativa, los personajes y la estructura para transmitir ideas y emociones, tales elementos pueden emplearse en el cine de un modo análogo. Para Pudovkin, la construcción de una película debe tener en cuenta la composición de las imágenes, la actuación de los personajes y sobre todo el montaje, ofreciendo un impacto emocional en la audiencia. Pudovkin considera que el cine es un arte que combina elementos visuales y sonoros para contar historias y transmitir emociones de una manera única respecto al resto de artes. A través de dicha analogía con la literatura, Pudovkin propone que, al igual que un escritor o escritora utiliza las palabras para evocar imágenes en la mente de los receptores, un director o directora puede evocar emociones en la audiencia utilizando para ello los fragmentos del celuloide como materia prima:

Al considerar el trabajo del director de cine, se hace evidente que la materia prima activa no es otra que los fragmentos del celuloide en los que se han rodado los movimientos por separado de la acción desde distintos puntos de vista. A partir únicamente de estos fragmentos se crean las apariencias sobre la pantalla que constituyen la representación cinematográfica de la acción filmada. De modo que el material del director cinematográfico no consiste en procesos reales que ocurren en un espacio y un tiempo reales, sino en esos pedazos de celuloide en los que se han impresionado estos procesos. Este celuloide se encuentra sometido por entero a la voluntad del director que lo monta. Y así puede, al componer la forma cinematográfica de cualquier apariencia dada, eliminar todos los momentos de pausa, concentrando así la acción en el tiempo en el más alto grado que puede necesitar (Pudovkin, 1929, p. 56, en Reisz, 1960, p. 27).

Hasta este punto, Pudovkin básicamente está replicando las ideas de narratividad de Griffith. De hecho, Pudovkin está considerado “un adelantado discípulo de Griffith en lo tocante a la técnica de las acciones paralelas” (Gubern, 2016, p. 155). Sin embargo, el cineasta soviético comenzará a desmarcarse de Griffith dirigiéndose hacia un montaje más expresivo. No se tratará solamente de rodar una plano general y posteriormente planos de mayor proximidad para acentuar el dramatismo de una escena, sino que a partir de planos aislados el montaje por sí mismo pueda expresar como resultado algo nuevo:

Más valdría omitir tales interpolaciones de determinados planos; no tiene nada que ver con el montaje creativo. Términos tales como “interpolación” e “inserto” son expresiones absurdas vestigios de viejos errores de concepto sobre los métodos técnicos del cine. Los detalles que forman parte orgánica de una escena... no deben interpolarse en ella, sino que esta última debe estar construida a partir de ellos (Pudovkin, 1929, pp. 22-23, en Reisz, 1960, p. 28).

Fue gracias a Kuleshov que Pudovkin llegó a este tipo de conclusiones, en relación a que el montaje no servía simplemente para contar una historia de manera continua, si bien se enmarcó en un montaje más clásico bajo los preceptos de partir de un sólido guion literario y obedecer en cierta medida al principio de continuidad —conocido como “montaje Hollywood” o “montaje invisible”—, respecto a otros cineastas soviéticos como Eisenstein. En este sentido, Pudovkin se sitúa dentro del desarrollo de un montaje que versa en mayor medida sobre tales principios:

A nadie puede extrañar que se presente a Pudovkin como el más *continuista* de los directores soviéticos [...]. Pudovkin pronuncia aquella frase que, al alimón, reproducen todos los manuales de montaje: “El fundamento del arte filmico es el montaje”, seguido de esta otra: “El film no es rodado, sino construido”. Todo parece ser materia prima para el montaje y, de hecho, la idea de construcción está presente a lo largo de todo el trabajo, desde la labor del guionista hasta la del montador [...] (Sánchez-Biosca, 1991, p. 89).

Finalmente, Serguéi M. Eisenstein fue otra de las figuras clave de la Escuela Soviética, siendo el creador del montaje intelectual, también conocido como montaje de atracciones o “cine-dialéctico” (Aumont et al., 2005, p. 81), basado “en colisiones de imágenes que crean significados nuevos por la vía asociativa o la metafórica” (Marimón, 2014, p. 152). Este tipo de montaje, por tanto, implica persuadir o tratar de emocionar a la audiencia a través del resultado de la combinación de planos que evoquen un concepto más abstracto o metafórico.

Los planos no están aislados, sino que interactúan a través del montaje, creando nuevos significados conjuntos. Para Eisenstein, por tanto, la historia proporciona una estructura sobre la que poder construir una exposición de ideas. Su interés principal radicaría en las conclusiones y abstracciones que se pueden deducir de los acontecimientos, es decir, en los significados que se crean al unir los planos aislados, más que en el contenido de los planos en sí mismos:

[...] para Pudovkin el montaje [...] se establecía a priori (es decir, en el guión escrito), mientras Eisenstein defendía la noción del montaje a posteriori, utilizado para expresar, mediante el choque de imágenes, impetuosos conflictos dialécticos. Eisenstein repudió el montaje clásico, el montaje entendido como mera adición de planos, tal como lo concibió Griffith y lo utilizaron Kuleshov y Pudovkin. No deja de ser curioso que Eisenstein derivara sus teorías sobre el montaje del estudio de los ideogramas japoneses, en los que de dos nociones yuxtapuestas surge una tercera [...] (Gubern, 2016, p. 156).

Sobre el paralelismo del montaje intelectual o de atracciones con los ideogramas japoneses o los jeroglíficos egipcios, Eisenstein lo explica así:

[...] la imagen del agua y la imagen de un ojo significa llorar; la imagen de un oído cerca del dibujo de una puerta = escuchar; un perro + una boca = ladrar; una boca + un niño gritar; una boca + un pájaro = cantar; un cuchillo + un corazón = dolor, y así sucesivamente. Y todo esto es... ¡montage! Sí; esto es exactamente lo que hacemos en el cine al combinar planos que son representaciones, con un sentido único y un contenido neutro, en contextos y series intelectuales (Eisenstein, 1951, en Reisz, 1960, p. 36).

Algunas de las películas donde Eisenstein introdujo el montaje intelectual o de atracciones incluyen *La huelga* (*Stachka*, 1924), *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925), *Octubre* (*Oktyabr*, 1927) o *Lo viejo y lo nuevo* (*Staroye i novoye*, 1929), también conocida esta última como *La línea general*.



Figura 2.18. Tres fotogramas de *Octubre* (Eisenstein, 1927), donde se emplea un montaje intelectual o de atracciones. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 2.19. Tres fotogramas de *Lo viejo y lo nuevo* (Eisenstein, 1929), donde se emplea un montaje intelectual o de atracciones. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Aunque se siga empleando puntualmente en la actualidad en la esfera comercial, el montaje intelectual se mantuvo en una etapa experimental. En este sentido, la audiencia tiende a no entender muchas alusiones y metáforas cuando ve este tipo de montaje por primera vez, lo que supone además un tiempo de análisis que cualquier espectador o espectadora no siempre

dedicará. Por ello, es necesario un buen conocimiento del contexto en el que se desarrolla una narración para percibir todos los detalles que pueda implicar su posible montaje intelectual.

Se puede advertir, por tanto, que dentro de la Escuela Soviética encontramos dos líneas diferenciadas. Kuleshov y Eisenstein, por un lado, defienden que el progreso narrativo y la expresión de una obra se justifican mediante la dialéctica o el choque que se produce entre planos (Reisz, 1960, pp. 28-29). Pudovkin, por otro, se enfoca en mayor medida en la continuidad, al establecer criterios que favorezcan la fluidez del corte gracias a un correcto ensamblaje, donde el montaje jugaría un papel crucial como la principal fuerza creativa del cine (Bordwell y Thompson, 1995, p. 287).

2.8. Pioneras del montaje

En el contexto del montaje, encontramos una serie de pioneras que han contribuido al desarrollo de la disciplina, y cuya labor no ha sido igual de reconocida. Por ello, es necesario dejar constancia de algunas de estas figuras clave, que también aparecen en el breve documental *Pioneras del celuloide: Las costureras del cine* (2016), de Ana Rodrigo. Durante los primeros años tras la invención del cinematógrafo, apenas se recogía información en los títulos de créditos sobre quiénes habían intervenido en la obra. Esto también afectaba al montaje, cuya labor frecuentemente estaba desarrollada por mujeres. Durante la época del cine mudo, para cortar el celuloide no se requería una mano de obra cualificada. Era un trabajo similar al de la costura, por lo que, aparentemente, parecía “idóneo” que fuese desarrollado por mujeres, al supuestamente poseer una mayor sensibilidad a la hora de manejar material fotoquímico.

Está comúnmente aceptado que Viola Lawrence fue la primera montadora de Hollywood, comenzando su carrera en 1906 dentro del estudio The Vitagraph Company of America, consolidando su carrera años más tarde en Columbia Pictures. Su trabajo estuvo nominado al Óscar en dos ocasiones, por el montaje de las películas *Pal Joey* (1957) y *Pepe* (1960), ambas dirigidas por George Sidney. También montó *La dama de Shangai* (*The Lady From Shanghai*, 1947), de Orson Welles, cuyo montaje de la secuencia del tiroteo en el laberinto de espejos sigue recordándose en la actualidad.



Figura 2.20. Viola Lawrence (izquierda) junto a la actriz Rita Hayworth (derecha) en Columbia Pictures, editando *La bella del Pacífico* (*Miss Sadie Thompson*, Bernhard, 1953). Fuente: Tin Bird Productions Inc. (2015).

Hettie Gray Baker, por su parte, llegó a trabajar como guionista colaborando con Griffith hasta que comenzó a compaginar dicha labor con la de montaje —trabajando, por ejemplo, en algunas de las películas de John Ford, sin aparecer acreditada—, hasta que en la producción *A Daughter of the Gods* (1916), de Herbert Brenon, fue acreditada, siendo la primera vez que una mujer aparecía acreditada como montadora en los títulos de crédito de una película.

Por otro lado, Margaret Booth fue otra montadora que también colaboró con Griffith, cortando parte del negativo de varios de sus trabajos. Tras pasar por Paramount Pictures terminó desarrollando su oficio en la Metro-Goldwyn-Mayer hasta convertirse en la montadora-jefa del estudio, participando en películas como *La dama misteriosa* (*The Mysterious Lady*, 1928), de Fred Niblo, o *La dama de las camelias* (*Camille*, 1936), de George Cukor. También estuvo nominada al Óscar por el montaje de la película *Rebelión a bordo* (*Mutiny on the Bounty*, 1935), de Frank Lloyd, además de recibir dicho premio honorífico varias décadas después por toda su trayectoria y su contribución en el campo del montaje.

También es necesario destacar a Dorothy Spencer, quien trabajó ininterrumpidamente durante más de cinco décadas, convirtiéndose en montadora principal gracias a la comedia *Married in Hollywood* (1929), de Marcel Silver. Su trabajo se consagró sobre todo con John Ford, con quien colaboró en producciones como *La diligencia* (*Stagecoach*, 1939) o *Pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*, 1946), si bien también colaboró con otros cineastas como Alfred Hitchcock, Elia Kazan, Ernst Lubitsch, Joseph L. Mankiewicz o Mark Robson, siendo nominada al Óscar en diversas ocasiones.



Figura 2.21. Dorothy Spencer en la sala de montaje. Fuente: *Women Film Editors* (2018).

En el marco de la Escuela Soviética también surgieron nombres destacados que contribuyeron en los experimentos narrativos y expresivos hasta convertir el montaje en la materia primera de cualquier cineasta. Un ejemplo de ello lo tenemos en Esfir Shub, montadora que allanó el camino a Eisenstein, siendo además una figura clave en el contexto de las remezclas audiovisuales—que estudiaremos con el *mashup*—, llegando incluso a remontar noticiarios y películas occidentales de acuerdo con la ideología soviética revolucionaria. En este sentido, Esfir Shub dio origen a la figura del montador-guionista, que trabaja con materiales externos dotándolos de un nuevo significado al modificar la direccionalidad del material rodado.



Figura 2.22. Esfir Shub en la sala de montaje. Fuente: Heterodoxia (2021).

Finalmente, debemos citar a Elizaveta Svilova, que coeditó *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*, 1929), de Dziga Vértov, tratándose posiblemente de la obra más conocida dentro de la vanguardia soviética. La película se erige como un poema visual con reminiscencias futuristas —donde la propia Svilova aparece en la película montando el celuloide—, siendo además una de las primeras películas del cine mudo donde se omitieron los intertítulos en su montaje. Trabajando en más de un centenar de obras de diversa índole, Elizaveta Svilova también formó parte del movimiento “cine-ojo”, basado en rechazar el cine convencional, la escritura previa de guiones y el empleo de intérpretes profesionales.



Figura 2.23. Elizaveta Svilova en la sala de montaje. Fuente: London's Global University (2021).

Tras la aparición del cine sonoro a finales de la década de los años veinte, el montaje fue progresivamente consolidándose como un oficio cada vez más técnico y complejo. Desde aquel momento, las salas de edición serían poco a poco copadas en mayor medida por hombres. Este aspecto, sin embargo, no es óbice para encontrar multitud de casos de montadoras más cercanas en el tiempo que han destacado por su labor dentro del montaje, como es el caso de Verna Fields (*American Graffiti*, *Tiburón*), Thelma Schoonmaker (*Toro salvaje*, *El aviador*), Cécile Decugis (*Al final de la escapada*, *Pauline en la playa*), Sally Menke (*Pulp Fiction*, *Malditos bastardos*) o Margaret Sixel (*Mad Max: Furia en la carretera*, *Tres mil años esperándote*); o en el caso español, con figuras como las de Sara Ontañón (*Frente de Madrid*, *Cielo negro*), Elena Jaumandreu (*El cochecito*, *Campanadas a medianoche*), María Luisa Pino (*Simbad y el ojo del tigre*, *Conan el bárbaro*), Carmen Frías (*El sueño del mono loco*, *Belle Époque*), Mapa Pastor (*Celda 211*, *Zona hostil*), Julia Juániz Martínez (*El sol del membrillo*, *Malasaña 32*), Vanessa Marimbert (*El buen patrón*, *Un mal día lo tiene cualquiera*) o Teresa Font (*El día de la bestia*, *Madres paralelas*), entre muchas otras.



Figura 2.24. Teresa Font montando con película de 35 milímetros. Fuente: Argoderse (2019).



Figura 2.25. María Luisa Pino montando con película de 35 milímetros. Fuente: María Luisa Pino/Wikimedia Commons (2014).

Capítulo 3. Elementos del montaje

3.1. Montaje por corte

El montaje implica el empleo de varios elementos para estructurar la narración. Uno de los más efectivos es el corte, que vendría a ser “el signo de puntuación” más utilizado. El corte consiste en la unión de dos planos sin efectos de ningún tipo entre los mismos, permitiendo pasar de una imagen a la siguiente sin interrupción (Bordwell y Thompson, 1995, p. 247). Lo habitual es que el corte sirva para crear un “montaje invisible”, pasando “desapercibido” ante la mirada de la audiencia buscando la continuidad entre las imágenes y los audios. En este sentido, el montaje se entendería como “un proceso de selección, medida y orden de unos planos para construir una continuidad cinematográfica” (Reisz, 1960, pp. 46-47), orientado hacia la estructuración de unas condiciones específicas de orden y duración para asegurar una coherencia y claridad en la presentación del contenido audiovisual (Martin, 2002, p. 144).

Dada la dificultad de decidir el instante del cambio, es decir, en qué momento exacto proceder a hacer un corte, una opción podría ser ponerse en el lugar de la audiencia:

Una de las decisiones claves del proceso del montaje [...] es elegir el momento exacto para recurrir a un corte o cualquier otra transición audiovisual de engarce entre los fragmentos. *Dónde empalmar* es una cuestión que muchas veces el montajista no siempre tiene claro desde un inicio del proceso, más aún cuando la dinámica de la producción y emisión muchas veces no le brindan el tiempo suficiente para experimentar con múltiples combinaciones, ver y decidir calmadamente cuál es la más satisfactoria. Es una decisión, en principio, totalmente personal, donde el propio montador se pone en el lugar del espectador, intuye e intenta plasmar en un conjunto lo que desea transmitir como sujeto emisor y lo que cree que el espectador espera o debe recibir. Pero esta tarea no es sencilla [...]. Sin embargo, el quehacer del montaje muchas veces se sustenta y trabaja sobre la base de pautas empíricas, repetitivas o sencillamente esquemas tomados de películas o programas de televisión, que muestran las diferentes razones empleadas para hacer un corte (Morales, 2005, pp. 30-31).

Si bien podemos hacer un corte partiendo del sentido común y de la lógica interna de la narración, donde los engarces alimenten la trama y se vaya ofreciendo nueva información en cada plano para asegurar el desarrollo fluido de la trama, su verosimilitud y su propia estructura rítmica, hacer un corte idealmente debe permitirnos introducir algún tipo de énfasis en el nuevo plano, informar sobre algo nuevo a la audiencia, redirigir su atención, mantener la perspectiva u omitir algún tipo de error técnico e incluso artístico. Igualmente, el montaje por corte idealmente debe permitir preservar el *raccord* o continuidad entre un plano y el siguiente, ha de ofrecer coherencia lógica, claridad narrativa, potenciar sus valores expresivos, fomentar el interés y acción y, finalmente, estimular emociones en la audiencia (Morales, 2013, pp. 88-94).

Sin embargo, en el montaje por corte también es común que haya saltos, entendidos como elipsis temporales y/o espaciales —algunas más inherentes que otras—, donde desaparece la imperceptibilidad del corte. Sobre este aspecto, el cortometraje *Raising Old Glory Over Morro Castle* (Blackton y Smith 1899), producido por la Edison Manufacturing Company, es una de las primeras reflexiones sobre síntesis audiovisual de las que se tiene constancia, dándole un sentido constructivo. En él aparece el castillo del Morro de La Habana (Cuba) —también llamado castillo de los Tres Reyes, que representó el último lugar de poder del reino español tras su llegada al Nuevo Mundo—, y en primer término se muestra una bandera española que va desapareciendo por el segmento inferior del plano para acto seguido aparecer la bandera estadounidense, que es enarbolada como signo triunfal. Se trata, por tanto, de uno de los primeros conceptos de elipsis en la historia del cine, sin aplicar aparentemente ningún corte o

efecto de transición, ya que se muestra en “tiempo real”. Esta representación ha influenciado posteriormente dentro del terreno audiovisual, ya sea de manera consciente o inconsciente, siendo uno de los casos el que aparece en uno de los capítulos de la primera temporada de la serie televisiva *The Witcher* (2019-2024), dirigido por Lauren Schmidt Hissrich.



Figura 3.1. Se retira la bandera española y aparece la bandera estadounidense en *Raising Old Glory Over Morro Castle* (Blackton y Smith 1899), representando uno de los primeros conceptos de elipsis en la historia del cine.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

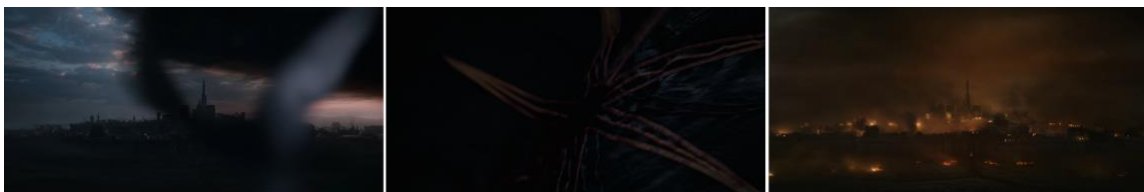


Figura 3.2. Influencia de la síntesis audiovisual mediante el uso de la bandera como signo de poder en la serie televisiva *The Witcher* (2019-2024, Schmidt Hissrich). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En relación al uso del corte marcando una elipsis, pensemos también, por ejemplo, en la conocida secuencia inicial de *2001: Una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Kubrick, 1968), cuando el homínido arroja hacia el aire un hueso que desaparece por corte para mostrarse un transbordador espacial. Este corte, además, representa el salto temporal que más tiempo abarca en la historia del cine, si bien encontramos casos más recientes como *El árbol de la vida* (*The Tree of Life*, Malick, 2011) que, aunque más modestamente en términos de montaje, nos permitirían evaluar esta afirmación tan comúnmente aceptada. En cualquier caso, por elipsis se entiende el proceso de alterar el tiempo real de una narración audiovisual, pudiéndose llevar a cabo entre planos o escenas —las secuencias ofrecen elipsis autocontenidas—, omitiéndose determinadas acciones mediante la compresión temporal (Fernández-Tubau, 1994, p. 55).

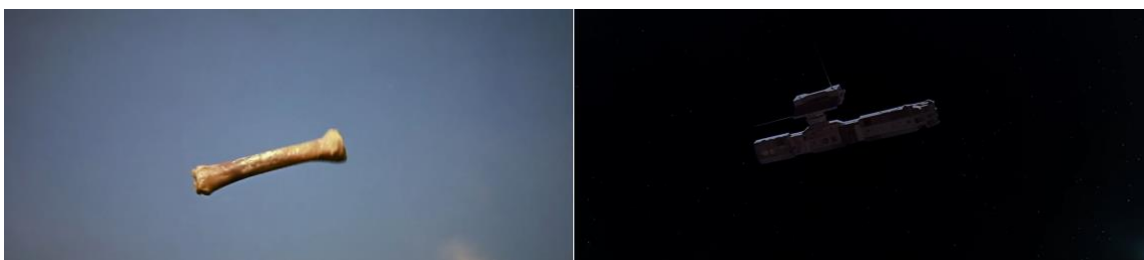


Figura 3.3. Momento exacto del corte entre un fotograma y el siguiente en *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Otros cineastas como Edward Dmytryk (1984, p. 23) señalan que si vamos a hacer un corte, hagámoslo por alguna razón positiva; y ante la duda de dónde cortar, mejor dejar fotogramas de más que de menos. Por otro lado, en su libro *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* (2003), Walter Murch —nominado y ganador del Óscar en varias ocasiones por el montaje o el sonido de películas como *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), *El paciente inglés* (*The English Patient*, Minghella, 1996) o *Cold Mountain* (Minghella, 2003)— observa que a la hora de llevar a cabo un corte podemos encontrarnos ante varios problemas. Por ejemplo, identificar aquellos momentos potencialmente plausibles para aplicarlo —momento del parpadeo—, determinar qué efectos producirá tal corte en la audiencia, y decir cuáles de dichos efectos sería el más adecuado para la narración.

Murch (2003, p. 31) también señala los siguientes seis criterios y su orden de importancia a la hora de efectuar un corte:

- Emoción (51%).
- Argumento (23%).
- Ritmo (10%).
- Dirección de la mirada (7%).
- Plano bidimensional pantalla (5%).
- Espacio tridimensional de la acción (4%).

Como puede observarse, lo más importante según Murch es la emoción, siendo el espacio tridimensional de la acción el elemento al que otorgaría menor importancia, si bien los seis serían importantes si queremos conseguir el corte ideal:

Para mí, el corte ideal es el que de una vez satisface los [...] seis criterios [...]. La emoción, en el primer lugar de la lista, es lo que debemos tratar de preservar cueste lo que cueste. Si encontramos que hay que sacrificar alguno de estos seis elementos al hacer un corte, vayamos haciéndolo a partir del último de la lista (Murch, 2003, pp. 31-32).

Complementando estas ideas, también existen dos posturas que buscan justificar el instante preciso en el que debe realizarse el corte. Por un lado, tenemos el corte en acción, también llamado *Match Frame*:

Consiste en efectuar el empalme en el punto intermedio del desarrollo de un movimiento o de una acción. Este tipo de corte genera una impresión de continuidad perfecta entre los dos fragmentos. El corte en acción no es un ensamble físico, no debe intentar ligar ambos fragmentos exactamente en el mismo momento de la acción, porque siempre producirá un pequeño salto o *jumping* igualmente perceptible (Morales, 2005, pp. 31-32).



Figura 3.4. Momento exacto del corte entre un fotograma y el siguiente en *Matrix* (*The Matrix*, Hermanas Wachowski, 1999), donde se aplica el corte en acción. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

La otra postura es la de efectuar el corte antes o después de la acción:

Otra modalidad de hacer el empalme es antes de iniciarse o una vez finalizada la acción. Esta modalidad de corte, en la práctica es más sencilla, en tanto que evita deliberadamente la búsqueda de momentos o instantes de coincidencia entre ambos fragmentos y resuelve de un modo más simple el engarce, sin la precisión que demanda el procedimiento antes mencionado. [...] esto se complica cuando el personaje ha de salir de los parámetros del cuadro; ahí surge nuevamente la pregunta *dónde es más conveniente cortar*. Según Katz, existen, en principio, tres momentos posibles: antes salir de cuadro, en la mitad del movimiento o una vez que el personaje haya salido completamente del cuadro. Para el autor, el momento preciso del corte debe ser cuando el personaje se encuentra en la mitad del movimiento: 50% en pantalla (Morales, 2005, p. 32).



Figura 3.5. Momento exacto del corte entre un fotograma y el siguiente en *Los ojos sin rostro* (*Les yeux sans visage*, Franju, 1960), donde se aplica el corte antes de la acción. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Si el corte es correcto la audiencia no es consciente, pues ha aprendido a aceptarlo “como una forma de realidad visual” (Thompson, 2001, p. 52). Lo habitual, por ello, es que el montaje por corte se emplee cuando la acción es continua, cuando es necesario un “cambio de impacto” o cuando hay un cambio de información o de lugar (Thompson, 2001, p. 52). Si nada de esto sucede, encontramos cortes abruptos e incluso *jump cuts* o *jumping cuts*, que son cortes en el interior de un mismo plano. Este proceso muestra un salto visible transgrediéndose la continuidad (Villain, 1999, p. 32). También se llama “salto por corte”, actuando como una “interrupción de la transición de un plano al siguiente” (Thompson, 2001, p. 53). Méliès descubrió el *jump cut* mientras montaba el cortometraje *Desaparición de una dama en el teatro Robert-Houdin* (*Escamotage d’une dame au théâtre Robert Houdin*, 1896), si bien la figura clave de este recurso es el cineasta Jean-Luc Godard, principal referente de la *Nouvelle Vague*:

[...] me acuerdo muy bien de cómo se inventó ese famoso montaje o... que se usa hoy día en los films publicitarios [el *jump cut*]: cogimos todos los planos y sistemáticamente se cortaba lo que se podía cortar, pero tratando de conservar el ritmo. Por ejemplo, había una secuencia [en *Al final de la escapada*] entre Belmondo y Seberg en el coche, en cierto momento, que estaba hecha a base de plano de uno, plano del otro, según hablaban. Entonces, cuando llegamos a esta secuencia, que había que acortar lo mismo que las demás, en lugar de cortar un poco de los dos, la montadora [Cécile Decugis] y yo lo echamos a cara o cruz, diciendo: “Mejor que recortar un poquito de uno y un poquito del otro y hacer planos muy cortos de los dos, vamos a conseguir abreviar la secuencia en cuatro minutos suprimiendo a uno o al otro, y luego simplemente se montarán los fragmentos seguidos, como si se tratase de un solo plano”. Así que echamos a suertes entre Belmondo y Seberg, y le tocó quedarse a Seberg. [...] Pues en esta película el montaje se encontró así. Y me parece que, a veces, son los mejores momentos, precisamente; son momentos en los que hay una gran libertad de ritmo: primero hay una obligación y luego hay una gran libertad de ritmo para cumplirla (Godard, 1980, p. 37).



Figura 3.6. Tres planos sucesivos de *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, Godard, 1960), donde el montaje por corte produce jump cuts en la conversación en el coche entre Jean Seberg y Jean-Paul Belmondo.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

El montaje por corte, además, está compuesto por una serie de elementos (Thompson, 2001, pp. 52-53):

- Motivación: las expectativas de la audiencia pueden anticiparse o retrasarse en función del corte, por lo que “siempre debe existir una razón para hacer el corte” (Thompson, 2001, p. 52).
- Información: si aparece un nuevo plano, este “debe contener siempre una nueva información” (Thompson, 2001, p. 52).
- Composición: cada nuevo plano ha de “tener una composición de plano o un encuadre razonable” (Thompson, 2001, p. 53).
- Sonido: idealmente, ha de aparecer “alguna forma de continuidad de sonido o desarrollo de sonido” (Thompson, 2001, p. 53).
- Ángulo de cámara: tanto el encuadre como la angulación deberían variar —como mínimo un par de escalas y treinta grados de angulación entre un plano y el siguiente—, por lo que “cada nuevo plano debe tener un ángulo de cámara diferente al anterior” (Thompson, 2001, p. 53).
- Continuidad: mediante el corte, esta produce un efecto de “transición desapercibida” antes o después de una acción (Fernández-Tubau, 1994, p. 38); por ello, “el movimiento o acción deben ser evidentes y similares en los dos planos que van a mostrarse juntos” (Thompson, 2001, p. 53).

3.2. Transiciones

Además del montaje por corte, encontramos otros “signos de puntuación” entre un plano y el siguiente que cumplen la función de transición entre los mismos:

- Fundido: es una transición empleada para acentuar el paso del tiempo —elipsis—, lo que denota a su vez un cambio temporal y/o espacial sustancial, dando paso de una secuencia a la siguiente. Por lo general, el fundido se aplica conduciendo a la imagen al color negro, donde un fundido a negro —también llamado *fade out*— va oscureciendo progresivamente un plano hasta dicho color; y un “fundido de apertura” —también llamado *fade in*— lo ilumina desde el negro (Bordwell y Thompson, 1995, p. 247). Cuando el color empleado es el negro, hablamos únicamente de “fundido”, pero si el color es otro, entonces deberíamos matizarlo: fundido a blanco, fundido a rojo, etc.



Figura 3.7. Ejemplo de fundido a negro en un spot de Ikea (2013).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Encadenado: este tipo de transición sobreimpresiona durante unos instantes el final de un plano, que se va desvaneciendo, con el inicio del siguiente (Bordwell y Thompson, 1995, p. 247). Si bien el encadenado tiende a ofrecer cierto carácter elíptico, “el fundido separa las secuencias, mientras que el encadenado y el corte las conectan” (Katz, 2002, p. 325).



Figura 3.8. Ejemplo de encadenado en la película de animación Heavy Metal (1981), dirigida por Gerald Potterton, donde también existe una asociación compositiva. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Cortinilla, Wype o Wipe: en este tipo de transición, un nuevo plano reemplaza progresivamente al plano saliente a través de algún tipo de línea divisoria, figura geométrica o efecto óptico similar, siempre que este apunte a tal idea, viendo cómo el nuevo plano va desplazando o eliminando al que se mostraba inicialmente (Morales, 2013, p. 102).



Figura 3.9. Ejemplo de cortinilla en La guerra de las galaxias: Episodio V - El Imperio contraataca (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back, Kershner, 1980), siendo una transición que se ha convertido en el sello distintivo de la saga iniciada por George Lucas. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Congelado: esta transición se distingue por el hecho de detener el tiempo fílmico o audiovisual durante unos segundos. El congelado mantiene en pleno estatismo un fotograma en particular procedente de un plano, mostrándose de forma continua en pantalla como si de una fotografía se tratase; y permitiendo destacar o acentuar un instante de la narración (Fernández-Tubau, 1994, p. 38).



Figura 3.10. Uno de los congelados más populares dentro de la historia del cine es el que tiene lugar al inicio de la película *Eva al desnudo* (*All About Eve*, 1950), escrita y dirigida por Joseph L. Mankiewicz. Mientras el fotograma queda congelado durante unos instantes en la pantalla, la banda de sonido prosigue con la diégesis de la narración.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Encabalgamiento u *overlapping*: se trata de una transición sonora consistente en el montaje de dos planos mediante la anticipación o el retraso del audio (Morales, 2013, p. 102). El encabalgamiento u *overlapping*, por tanto, puede ser de anticipación o de retraso, comenzando a reproducir el audio del siguiente plano antes de que finalice el actual —encabalgamiento de anticipación—, o prolongando el audio del antiguo plano en el nuevo que aparece en pantalla —encabalgamiento de retraso—, permitiendo una mayor cohesión entre la imagen y el audio durante el montaje, anticipando lo que está por venir o prolongando lo anterior.
- Barrido: también llamado *whip pan*, esta transición atañe en mayor medida a los movimientos de cámara, ya que cuando una panorámica es extremadamente rápida recibe dicho nombre (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495). Sin embargo, el barrido se utiliza en ocasiones como transición entre planos o escenas (Bordwell y Thompson, 1995, p. 344).



Figura 3.11. Ejemplo de barrido en la película *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Welles, 1941), cuyo montador, Robert Wise, estuvo nominado al Óscar por el montaje de dicho clásico de la historia del cine.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Pantalla dividida o *split screen*: no se trata de una transición en sentido estricto, pero la pantalla dividida “se utiliza para unir imágenes que de otro modo se verían en planos separados” (Katz, 2002, p. 326). El empleo de la pantalla dividida debe llevarse a cabo en base a las necesidades de la narración (Martin, 2002, p. 79).



Figura 3.12. Ejemplo del uso de la pantalla dividida en la película *El estrangulador de Boston* (*The Boston Strangler*, Fleischer, 1968), donde es aplicada en el montaje bajo una función narrativa pero también expresiva, pues la historia radiografía la visión de un asesino que tiene una personalidad “dividida” o múltiple.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 3.13. Ejemplo del uso de la pantalla dividida en la película *Indiscreet* (*Indiscreet*, Donen, 1958), donde es aplicada en el montaje bajo una función narrativa y expresiva, pues ambos personajes están en distintas camas pero desean estar juntos. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 3.14. Ejemplo del uso de la pantalla dividida en la película *Kill Bill: Volumen 1* (*Kill Bill: Volume 1*, Tarantino, 2003), donde es aplicada en el montaje para ver dos acciones simultáneamente.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

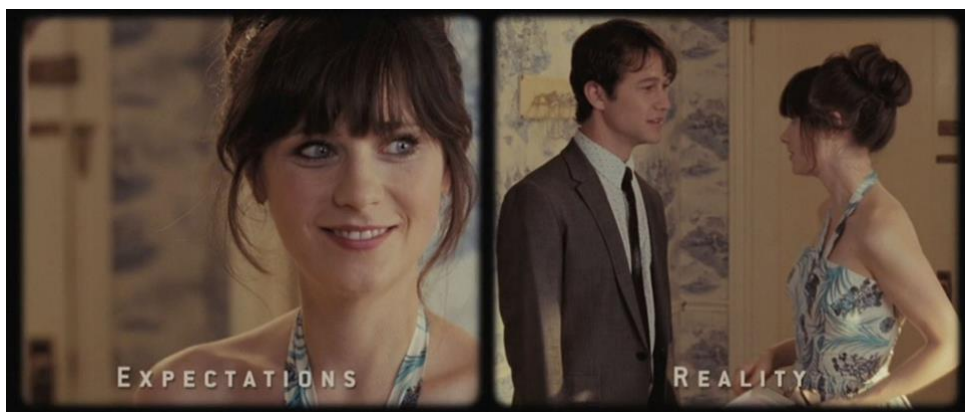


Figura 3.15. Ejemplo del uso de la pantalla dividida en la película *(500) días juntos* (*(500) Days of Summer*, Webb, 2009) para ver simultáneamente cómo esperaba Tom que fuese su encuentro con Summer (izquierda) y cómo está siendo en realidad (derecha). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

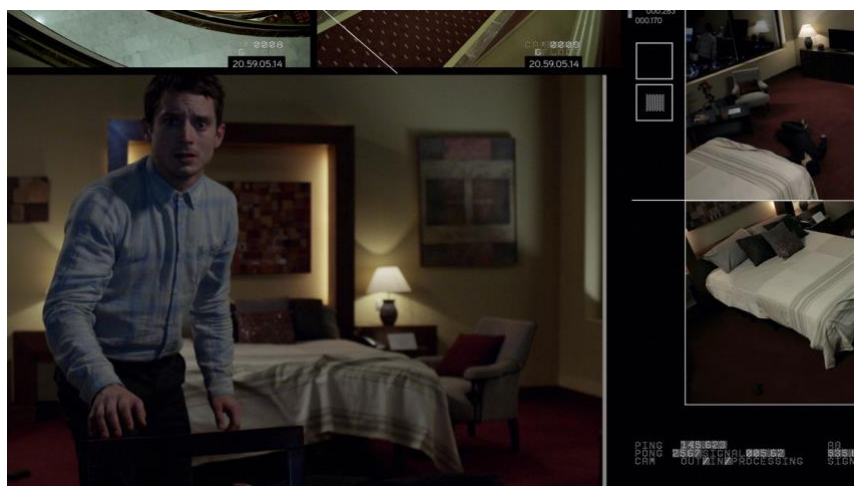


Figura 3.16. En la película *Open Windows* (Vigalondo, 2014), la pantalla dividida adopta la forma de multipantalla, articulándose así en su montaje durante toda la trama. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

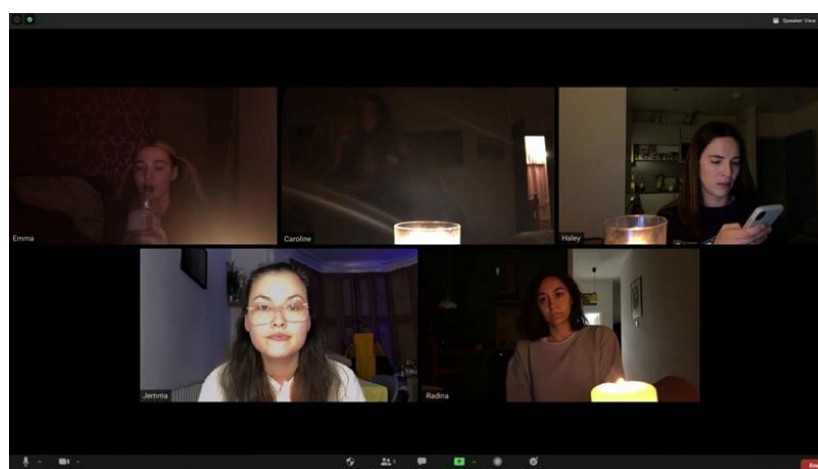


Figura 3.17. En la película *Host* (Savage, 2020), la pantalla dividida adopta la forma de multipantalla, articulándose así en su montaje durante toda la trama. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- *Match cut*: este tipo especial de transición se puede llevar a cabo mediante el montaje por corte o aplicando un encadenado, si bien se traduciría como “corte a juego”. Tiene lugar cuando una imagen o audio se relaciona con una imagen o audio que viene a continuación (Fernández-Tubau, 1994, p. 108), bien por similitud o por contraste, como sucede en los ejemplos mostrados anteriormente de las películas *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968) y *Heavy Metal* (Potterton, 1981). Como puede apreciarse, guarda cierta relación con el montaje intelectual promovido desde la Escuela Soviética.

Encontramos casos emblemáticos en la historia del cine en cuanto al uso del *match cut*, como el que aparece en la escena de la ducha en *Psicosis* (*Psycho*, Hitchcock, 1960), donde la forma circular del desagüe va desvaneciéndose poco a poco hasta aparecer el ojo de Marlon —en este caso combinándose con un movimiento de cámara—; o el momento de *Titanic* (Cameron, 1997) donde la anciana Rose DeWitt termina de relatar el instante erótico que vivió junto a Jack cuando este último la dibujó, viendo cómo uno de sus ojos de joven se transforma en el suyo mismo pero siendo ya anciana. Son dos casos donde la forma circular se erige como un tropo común, cuya asociación geométrica permite trabajar el concepto de *match cut*; en estos casos mediante la aplicación de encadenados que marcan elipsis temporales y/o espaciales, si bien también se puede realizar por corte.



Figura 3.18. Ejemplo de *match cut* por encadenado en *Psicosis* (Hitchcock, 1960), donde se muestran tres fotogramas consecutivos. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

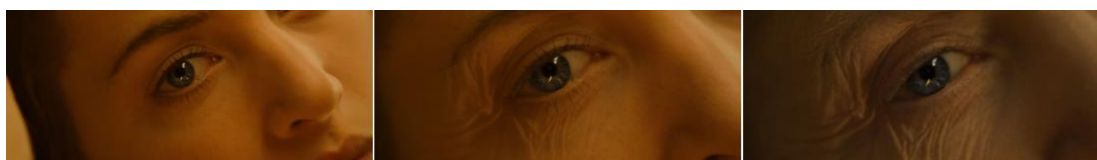


Figura 3.19. Ejemplo de *match cut* por encadenado en *Titanic* (Cameron, 1997), donde se muestran tres fotogramas consecutivos. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 3.20. Ejemplo de *match cut* por corte en la película de animación *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Persichetti, Ramsey y Rothman, 2018), donde se muestran dos fotogramas consecutivos. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- *Smash cut*: esta transición, que se traduciría como “corte aplastante”, tiene lugar cuando se lleva a cabo un corte abrupto o inesperado entre un plano y el siguiente, ya sea con una

finalidad narrativa, emocional o estética. Normalmente, el *smash cut* aparece en un momento donde la audiencia no lo espera, desafiando así las expectativas a través del montaje.



Figura 3.21. Ejemplo de *smash cut* en la película *Lawrence de Arabia* (Lean, 1962), donde se muestran dos fotogramas consecutivos. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Elementos diegéticos: debido a que en los principales manuales sobre edición y montaje no existe una definición formal o consensuada que abarque este tipo de elementos, hemos decidido denominarlos de este modo, entendiendo la diégesis como la historia, como un modo de presentar la narración (Aumont et al., 2005, pp. 113-114). No se trata de transiciones en sentido estricto, sino que los propios elementos o personajes de la historia —diegéticos— producen la elipsis o manipulación del tiempo, avanzando o retrocediendo en la trama. Aunque se den sin aparente manipulación, es habitual que para llevar a cabo esta técnica haya cierto trabajo de postproducción en los planos.



Figura 3.22. Ejemplo de transición con elementos diegéticos al inicio de *Hereditary* (2018), película escrita y dirigida por Ari Aster, donde la habitación de la casa en miniatura se transforma, sin cambios perceptibles para la audiencia, en la habitación real del niño. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

3.3. La “ley” del eje

Por eje se entiende la “línea imaginaria que divide el espacio en dos porciones” (Fernández-Tubau, 1994, p. 55). Si observáramos desde una vista cenital a dos personajes que están interactuando entre sí y trazáramos una línea que conectara a ambos por la dirección de la mirada, podríamos considerar que “la cámara está situada en un punto de un círculo cuya línea recta es un diámetro” (Sherman, 1992, p. 57).

Fijándonos en el diagrama que se muestra a continuación (Fig. 3.23), la “ley” del eje vendría a indicarnos que una vez hayamos rodado con la cámara 1, el siguiente plano podría rodarse desde cualquier zona que se ubique dentro del semicírculo establecido, como podrían ser las cámaras 2, 3 y 4. Sin embargo, si rodáramos con la cámara 5 estaríamos provocando un “salto de eje” (Sherman, 1992, pp. 57-58). Por ello, si rodáramos al personaje de la izquierda con la cámara 4 y seguidamente al personaje de la derecha desde el otro lado del eje, al llevar a cabo el montaje daría la sensación de que se están dando la espalda. Aunque en apariencia se trata de un contenido que podría alejarse de los preceptos del montaje, hemos de entender esta “ley” de cara a la selección de los planos. Por ello, aunque sea un aspecto debe tenerse en cuenta durante el rodaje —y en la propia creación del guion técnico y *storyboard*—, es determinante en el montaje, ya que un posible salto de eje podría corregirse utilizando insertos, por ejemplo; o utilizando algún plano detalle u otro tipo de recursos visibles ante la audiencia, evitando así que esta se desoriente (Sherman, 1992, p. 58). En cualquier caso, lo mejor es planificar el rodaje de cada plano lo mejor posible. De hecho, “una escena rodada por un director que no está seguro de cómo va a ser montada tiene pocas posibilidades de conseguir la precisión en el efecto dramático que puede proporcionar una rodaje planificado” (Reisz y Millar, 2003, p. 43).

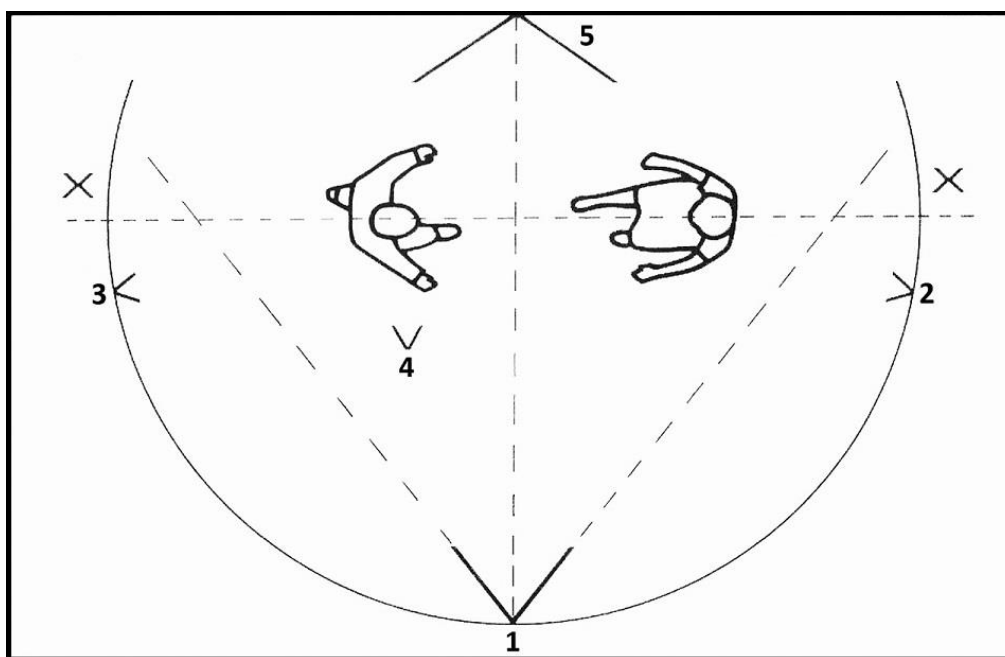


Figura 3.23. Diagrama que refleja la “ley” del eje. Fuente: Sherman (1992, p. 57).

Si bien se trata de una “ley” o “regla” —de ahí nuestro entrecomillado—, esta puede quebrantarse siempre y cuando conozcamos su funcionamiento. Es decir, el eje también puede saltarse si lo que se desea transmitir es cierta confusión. Insistimos, por ello, en que este aspecto es permisivo siempre que seamos conscientes de que nos lo estamos saltando a propósito.



Figura 3.24. Dos fotogramas de una de las escenas de la película *Killer Joe* (2011), dirigida por William Friedkin, donde se quebranta la “ley” del eje a propósito para provocar mayor confusión en la situación de los personajes.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

3.4. Raccord

El *raccord* es la continuidad espacial y temporal existente entre un plano y el siguiente, teniendo en cuenta para ello aspectos tan diversos como la iluminación, el *atrezzo*, el movimiento de los personajes, etc.:

El *raccord* es el principio que garantiza la fluidez entre dos fragmentos. Durante el rodaje de una película el *script* o continuista se encarga de anotar exactamente la posición, dirección, velocidad de los desplazamientos de cada personaje y de los diferentes objetos de la escena, así como las condiciones de luz en el momento que finaliza la grabación de cada toma. Esta información es básica para que el director pueda ubicar a los actores y hacer su planteamiento escénico en el lugar exacto en cada registro y así poder asegurarse que al momento del montaje los fragmentos siempre puedan contener diversos momentos susceptibles para hacer un empalme fluido, obteniendo así un corte satisfactorio desde el punto de vista físico (Morales, 2005, p. 38).

Por ello, la yuxtaposición de planos idealmente ha de asegurar este tipo de congruencias, sobre todo si el tiempo “real” de la narración equivale al tiempo fílmico o audiovisual. Durante el montaje hemos de asegurarnos de que, en la medida de lo posible, no se muestren errores de *raccord* (Villain, 1999, p. 103). En este sentido, encontramos principalmente cuatro tipos de *raccord* o continuidad:

- “*Raccord* de contenido material”: si un elemento se ve de un determinado modo en un plano, ha de mantenerse la continuidad en el siguiente (Martin, 2002, p. 153). Aunque la audiencia no siempre los percibe, en ocasiones encontramos errores de “*raccord* de contenido material” muy populares, como el mostrado en la serie televisiva *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, Benioff y Weiss, 2011-2019), donde se observa un vaso de Starbucks. En este sentido, aunque hay otros planos en la misma escena donde dicho vaso no se muestra, lo que ya de por sí asegura el fallo de “*raccord* de contenido material”, hemos de añadir su aspecto anacrónico, que evidencia aún más este error.



Figura 3.25. Ejemplo de fallo de “raccord de contenido material” en el cuarto capítulo de la octava temporada de la serie Juego de Tronos (Benioff y Weiss, 2011-2019), donde se muestra un vaso de Starbucks en el cuadrante inferior derecho de la imagen. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Raccord de movimiento”: también recibe el nombre de “continuidad de contenido dinámico”, y se trata de la dirección del movimiento (Martin, 2002, p. 153). Por ejemplo, si un personaje se desplaza de derecha a izquierda en un plano, en el siguiente ha de desplazarse en la misma dirección (Sherman, 1992, pp. 58-59).

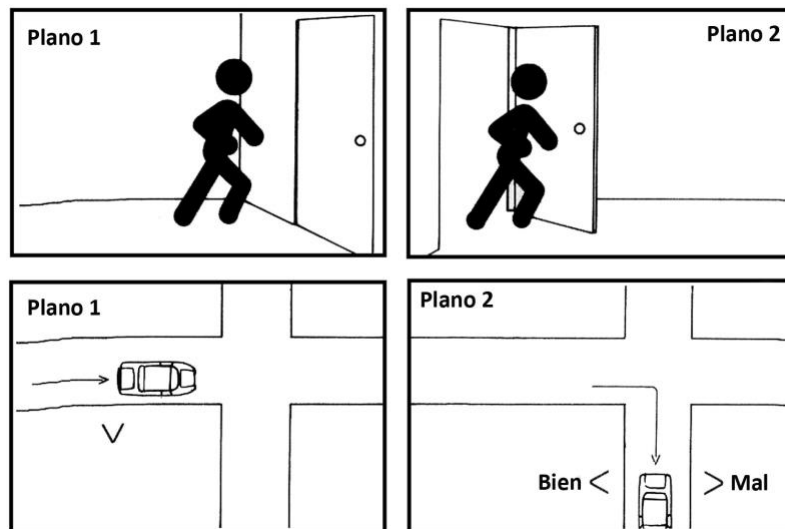


Figura 3.26. Diagrama en el que se muestra un correcto “raccord de movimiento”. Fuente: Sherman (1992, p. 58).

- “Raccord de contenido estructural”: este tipo de *raccord* se asienta en la idea de preservar una composición semejante entre dos planos sucesivos, “de modo que se asegure una conexión visual” (Martin, 2002, p. 153). Por ejemplo, si un personaje se halla en el segmento izquierdo de un plano, en el siguiente plano debería mostrarse en el mismo segmento, salvo que haya movimientos interiores al plano u otro tipo de alteraciones diegéticas (Martin, 2002, pp. 153-154).



Figura 3.27. Dos fotogramas donde se muestra un correcto uso del “raccord de contenido estructural” en la película *Cazafantasmas: Imperio helado* (*Ghostbusters: Frozen Empire*, Kenan, 2024).
 Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “*Raccord de sonido*”: hemos de tener en cuenta que si entre un plano y el siguiente existe continuidad temporal o espacial, el audio ha de estar integrado en términos narrativos, a excepción de que queramos quebrantar dicha continuidad conscientemente (Martin, 2002, pp. 187-188).

Capítulo 4. Funciones del montaje

Con el transcurrir del tiempo, el montaje ha logrado una integración perceptiva en la audiencia, lo que a su vez ha favorecido el desarrollo de la propia narración. Sin embargo, no todos han compartido esta visión. Recordemos por ejemplo a André Bazin, quien argumentó que el montaje falsificaba “el continuo espacio-temporal de la realidad” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 288). Para Bazin, cada plano debía concebirse “con un gran sentido de la profundidad espacial y resolver los diversos términos de actividad que filmará la cámara” (Sherman, 1992, p. 75). Sin embargo, el montaje y la “composición de profundidad” actualmente se combinan entre sí, ya que prescindir del primero sería incongruente con lo que la audiencia acostumbra a consumir. El montaje, como hemos estudiado, tampoco se erige únicamente como un procedimiento técnico u operativo, pues nos permite llevar a cabo la construcción creativa e intelectual de la narrativa del relato audiovisual; pero más allá de su funcionalidad narrativa, el montaje posee tres funciones básicas: creación del movimiento, creación del ritmo y creación de la idea (Martin, 2002, pp. 155-158).

4.1. Creación del movimiento

La creación del movimiento se presenta bajo una doble perspectiva. Por un lado, el montaje ofrece la “apariencia de movimiento” debido a que un plano no deja de ser una sucesión de fotogramas estáticos donde la persistencia retiniana nos produce esa sensación de dinamismo. Por otro, el montaje proporciona la “creación de movimiento” desde una perspectiva más amplia, generando animaciones de desplazamiento que poseen la apariencia de “continuidad espacial y temporal” (Martin, 2002, pp. 155-156). Este fenómeno puede observarse, por ejemplo, en la película anteriormente citada *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925). En ella, el cineasta soviético emplea en repetidas ocasiones el montaje intelectual para crear la ilusión de movimiento. En una de sus conocidas escenas, tres leones de piedra, cada uno en una posición diferente, se yuxtaponen sucesivamente en el tiempo del montaje, provocando “la sensación de ver a un león dormido que se yergue por el ruido del cañón” (Martin, 2002, p. 156). Eisenstein (1986) lo explica así:

En el estruendo de los cañonazos de *Potiomkin*, un león de mármol salta, en señal de protesta por el derramamiento de sangre, en los escalones de Odesa [...]. Formada por tres tomas de tres leones de mármol inmóviles en el palacio Alupka en Crimea: un león durmiendo, un león que despierta y un león que se levanta. El efecto se logra mediante un cálculo correcto de la longitud de la segunda toma. Su superimposición en la primera toma produce la primera acción. Esto establece el tiempo para imprimir en la mente la segunda posición. La superimposición de la tercera posición en la segunda produce la segunda acción: el león finalmente se levanta (Eisenstein, 1986, p. 58).



Figura 4.1. Tres fotogramas consecutivos de *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Se trata de una propuesta de montaje con un efecto acumulativo que futuros cineastas homenajearían, como fue el caso de Woody Allen con su película *La última noche de Boris Grushenko* (*Love and Death*, 1975), donde la figura del león transmite una idea completamente diferente a la de Eisenstein, encarnando la metáfora del personaje tras haber mantenido relaciones sexuales.



Figura 4.2. Tres fotogramas consecutivos de *La última noche de Boris Grushenko* (Allen, 1975).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

4.2. Creación del ritmo

El ritmo se refiere a la sucesión de planos partiendo de sus relaciones de duración y escala; es decir, el tiempo que durará cada plano en el montaje —en función de las necesidades narrativas— y el tamaño de cada uno (Martin, 2002, p. 157). En este sentido, si disponemos de una mayor cantidad de planos de breve duración y una amplia variación de escalas en tales planos, mayor será el ritmo, pues este último se basa en “una cuestión de distribución métrica y plástica” (Martin, 2002, p. 157). Además, estos dos aspectos hacen alusión al ritmo externo, que es aquel que podemos manipular a través del montaje (Fernández-Tubau, 1994, p. 144). Sin embargo, el ritmo interno se refiere a “la cadencia de una escena determinada por su nivel de actividad dentro de la misma” (Fernández-Tubau, 1994, p. 158); es decir, a los movimientos de cámara y a cualquier dinamismo que pueda suceder en el interior del plano.

Por ejemplo, si una escena de un minuto de duración posee muchos movimientos de cámara y acción enérgica de sus personajes, pero está montada empleando únicamente dos planos de similar duración, su ritmo externo será lento —ya que viene determinado por el propio montaje— y su ritmo interno será rápido. Sin embargo, si nos encontramos ante el montaje de una escena de un minuto de duración donde un personaje está sentado leyendo un libro tranquilamente, y aparecen cuarenta planos de diferentes escalas y de breve duración, su ritmo interno será lento y su ritmo externo será rápido.

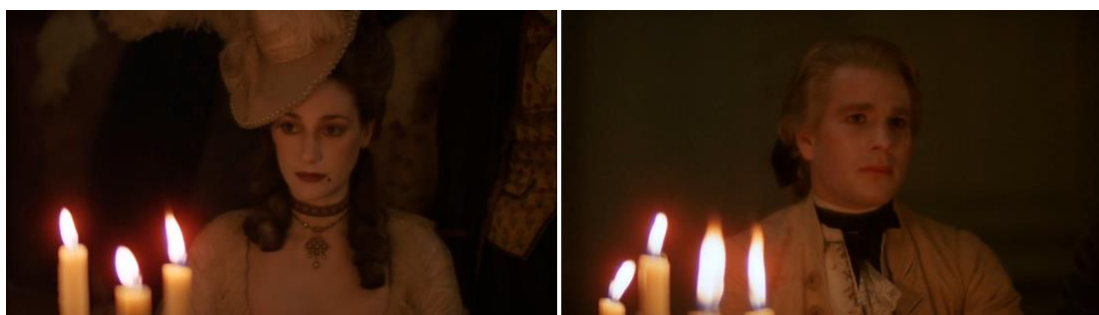


Figura 4.3. El montaje de varias escenas de la película *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, está construido empleando a propósito un ritmo lento tanto a nivel interno como externo. Un ritmo lento no ha de ser sinónimo de algo negativo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 4.4. El montaje de la escena de la ducha en *Psicosis* (Hitchcock, 1960) comienza con un ritmo interno y externo lentos hasta alcanzar un ritmo interno y externo rápidos, incrementando progresivamente el dramatismo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 4.5. El montaje de la escena del “truelo” en la película *El bueno, el feo y el malo* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, Leone, 1966) comienza con un ritmo externo lento hasta alcanzar un ritmo externo rápido, si bien el ritmo interno siempre es lento. Trabajando solamente el ritmo externo se incrementa la tensión y se expande el tiempo “real” en tiempo fílmico. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

4.3. Creación de la idea

Siempre que responda a una idea expresiva —y no meramente descriptiva—, con la construcción de la idea nos encontramos ante la más importante de las funciones del montaje. Esta función se fundamenta en congregar diferentes contenidos para ofrecer un nuevo sentido a través de la confrontación de los planos y sus relaciones causales (Martin, 2002, pp. 157-158). El ejemplo más clásico sería el “Efecto Kuleshov”, que se expuso al estudiar la Escuela Soviética. Debemos entender, por tanto, que las funciones del montaje pueden coexistir al abordar otros aspectos teóricos. Del mismo modo, un ejemplo como el de los leones de *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) puede utilizarse para explicar la función de “creación del movimiento”, pero este aspecto no significa que en dicho movimiento también se esté construyendo una idea, como sería la del alzamiento del pueblo, metaforizado a través del montaje de los leones de piedra. En esta misma película, además, se enfatiza la idea de caída en la conocida escena del carrito de bebé que va descendiendo por la escaleras de Odessa, donde el tiempo filmico o audiovisual se expande respecto al tiempo “real”.



Figura 4.6. Ejemplo de “creación de la idea” en cuatro planos consecutivos —con la inclusión de insertos— de la película *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925), donde se enfatiza la idea de caída.

Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 4.7. Ejemplo de “creación de la idea” en tres planos consecutivos del documental *Nueva tierra* (Nieuwe Gronden, Ivens, 1933). Mediante el montaje se crean relaciones causales alternando la destrucción de cosechas con el rostro de un niño hambriento para denunciar la especulación, ya que dicha destrucción tiene como objetivo que suba el precio. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 4.8. Ejemplo de “creación de la idea” en dos fotogramas consecutivos de la película *Aelita* (1924), de Yákov Protazánov. La idea a transmitir contrastando la riqueza vs. la miseria funciona por el montaje yuxtapuesto, ya que los planos aislados carecen del significado que adquieren gracias al montaje con la sucesión de uno tras otro.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 4.9. Ejemplo de “creación de la idea” en dos fotogramas consecutivos de la película *Infiltrado en el KKKlan* (*BlacKkKlansman*, Lee, 2018), donde se repite la acción de colgar el teléfono por parte del personaje de Ron Stallworth para enfatizar la idea de satisfacción. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Capítulo 5. Tipos de montaje

Si bien el marco teórico concerniente a los tipos de montaje es amplio y diverso, en ocasiones adolece de un consenso terminológico entre los distintos manuales bibliográficos, llegando incluso a emplearse diferentes conceptos para referirse a una misma idea. Por ello, nos centraremos en exponer tres tipologías:

- El montaje interno vs. el montaje externo, asociado al tándem dirección/montaje.
- El montaje narrativo, centrado en la narración de la trama consistente “en reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia” (Martín, 2002, p. 144).
- El montaje expresivo, orientado a transmitir ideas, sensaciones, sentimientos, etc. por sí mismo, teniendo como objetivo “producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes” (Martín, 2002, p. 144).

Dentro del montaje narrativo y del expresivo, a su vez, encontramos diferentes subtipos. Como puede advertirse, se trata de conceptos ya estudiados pero desde otro enfoque, asegurando así una comprensión más profunda de los fundamentos teóricos del montaje.

5.1. Montaje interno vs. montaje externo

Tanto el ritmo interno como el externo conectan directamente con otros dos conceptos semejantes: montaje interno y montaje externo. El montaje interno —también conocido como montaje sintético o montaje interior al plano— es aquel que se lleva a cabo desde la dirección, mientras que el montaje externo es lo que se conoce como el montaje del montador o montadora:

Durante el rodaje, el director y su equipo generan dos tipos de flujo temporal: el que no se podrá rectificar en la sala de montaje, es decir, el basado en los planos secuencia que recibe el nombre de «montaje interno» (expresión que introduce el teórico y crítico francés André Bazin a partir de una sugerencia hecha por Orson Welles), y el que sí se podrá corregir, retocar y recrear, basado en el corte, es decir, realizado pensando en la fragmentación, que recibe por oposición el nombre de «montaje externo» [...]. La concepción del montaje interno es la de que todo lo relevante está sucediendo dentro del encuadre y no es necesario cortar para ir a otro espacio u otro tiempo. En el caso opuesto, el del montaje externo, la concepción es la contraria: periódicamente se producen sucesos interesantes que obligan a abandonar el plano vigente y viajar a un nuevo espacio. La tendencia natural del montaje interno (Tarkovsky, Jarmusch, Viola) es la del ritmo lento, y la del montaje externo (Griffith, Peckinpah), la del ritmo rápido. Pero las dos tendencias —montaje interno y externo— coexisten regularmente en cualquier escena, secuencia o largometraje (Marimón, 2014, pp. 74-75).

El ritmo interno será rápido o lento en base a lo que ocurra en el interior del plano; y todo aquello que suceda antes de cortar la toma será dirigido por el director o directora de la obra. Esa dirección es lo que llamamos montaje interno —prácticamente inmodificable en la sala de montaje—, donde se trabaja con elementos como la profundidad de campo, el enfoque retórico —enfoque y desenfoque—, la dirección de la acción y de los personajes, la composición de cada uno de los encuadres, el fuera de campo, o las tomas prolongadas y planos secuencia (Fernández-Tubau, 1994, p. 108). Respecto a los planos secuencia, encontramos multitud de

películas rodadas en su totalidad —o casi en su totalidad—, en un único plano secuencia en cuanto a su apariencia final, aunque el rodaje no haya sido así, lo que determina que el montaje de la obra sea sido principalmente interno. Ejemplos de ello los encontramos en títulos como *La sogá* (*Rope*, Hitchcock, 1948), *El arca rusa* (*Russkiy kovcheg*, Sokurov, 2002), *Birdman* (González Iñárritu, 2014) o *1917* (Mendes, 2020), entre otros. Se trata de una decisión estilística no siempre defendida:

En *La sogá* [...] la cámara se desplaza continuamente buscando lo más relevante. Karel Reisz [...] critica esta opción. La cámara, dice refiriéndose a diversos pasajes de *La sogá*, pierde tiempo al desplazarse hasta encuadrar el primer plano del rostro de un personaje — que ha tenido que esperar a ser encuadrado para comenzar a actuar— o mostrar un detalle de un objeto, tiempo que no se perdería con la inmediatez del montaje por corte (Marimón, 2014, p. 77).



Figura 5.1. Desde que comienza hasta que finaliza el plano, el reencuentro de dos personajes en la película *Paris, Texas* (1984), dirigida por Wim Wenders, es un ejemplo del uso del montaje interno trabajando principalmente la composición, la acción y el movimiento de los personajes. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Por el contrario, el montaje externo —también conocido como montaje analítico— es aquel que se podrá modificar, corregir, etc. durante el montaje. Al consistir en la selección, ordenación y organización en el tiempo del material audiovisual, es un montaje basado en la fragmentación. Por ello, es el montaje del montador o montadora, quien deberá ser capaz de desarrollar las siguientes capacidades narrativas para ofrecer un contenido audiovisual competitivo:

- Articular: la selección y ordenación de cada plano nos permitirá articular una escena o secuencia.
- Sintetizar: recordemos que el montaje tiene la capacidad de condensar el tiempo “real” dentro del tiempo fílmico o audiovisual a través de elipsis espaciales y/o temporales.
- Expandir: al contrario, ese tiempo puede alargarse todavía más gracias al empleo de ralentizaciones, congelados, encadenados prolongados, etc. También puede hacerse uso de repeticiones de planos para acentuar una idea, como sucede en la escena de la bajada del carrito de bebé por las escaleras de Odessa de *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925), homenajeada en títulos posteriores como *Los intocables de Eliot Ness* (*The Untouchables*, De Palma, 1987), donde se incorporan ralentizaciones.

- Construir relaciones causales: guarda relación directa con el uso del montaje intelectual, pues ya sabemos que unir un plano A seguido de un plano B ofrecerá un resultado muy diferente respecto a si los montamos a la inversa.
- Añadir, eliminar y corregir partes de la acción: principalmente para ofrecer mejoras narrativas y artísticas desde la sala de montaje.

De cara a dirigir una obra, hemos de pensar hasta qué punto deseamos rodar mediante un montaje interno, ya que también determinará su montaje externo, unido a sus ritmos. Como puede apreciarse, el montador o montadora no es una persona encargada de ejecutar órdenes de dirección en la sala de montaje, sino que debe contribuir y ofrecer posibilidades creativas e intelectuales, si bien suele ser un trabajo denostado en muchas ocasiones, dando lugar a que esta figura tienda a convertirse en una “eminencia gris”, término empleado a lo largo del tiempo “para designar a aquellos consejeros y consejeras de soberanos o gobernantes, personas de gran inteligencia y capacidad, cuya influencia y autoridad se ha llevado a cabo de forma secreta para la sociedad y la opinión pública” (López Aliaga, 2023, p. 15). En este mismo sentido:

Se puede decir que el montador es la eminencia gris de la película. Su poder —incluso filtrado por las exigencias y las intervenciones del productor y del director— es inmenso, y sin embargo insospechado para el espectador, que se cree a pies juntillas lo que le ponen en la pantalla, sin elección posible. Simbólicamente, las salas de montaje son habitaciones oscuras [...], lo que colabora a convertirlo en un trabajo en la sombra. Mientras el cine, con su narcisismo, ha popularizado los ambientes y el gran circo del rodaje; mientras se ha creado un mito literario alrededor del guionista (románticamente asimilado a un escritor desposeído), el montaje, sin embargo, sigue siendo una operación enigmática e ingrata; percibida como puramente utilitaria, cuya función creadora se desconoce. Después de todo ¿no hay que rodar antes la película? ¿No basta con juntar las mejores tomas de cada plano? (Chion, 1992, p. 321).

5.2. Montaje narrativo

El objetivo del montaje narrativo es desarrollar una trama. Por ello, este tipo de montaje se centra en el desarrollo de acontecimientos para relacionar planos, escenas y secuencias, considerando a la obra como una “totalidad significativa” (Martin, 2002, p. 168). En definitiva, el montaje narrativo se basa “en reunir planos según una secuencia lógica o cronológica, con vista a relatar una historia” (Morales, 2005, p. 74). Encontramos varios subtipos de montajes narrativos, diferenciados entre sí por un elemento clave dentro del montaje: el tiempo; es decir, “el orden sucesivo, la posición relativa de los acontecimientos en su serie casual natural, sin fecha fija en cada uno de ellos” (Martin, 2002, p. 168):

- Montaje lineal: se trata del montaje narrativo más común, donde se desarrolla una narración de manera lineal —desde su inicio hasta su fin—, siguiendo un orden espaciotemporal cronológico (Martin, 2002, p. 168). Cabe advertir que aunque sea un montaje lineal habitualmente encontramos elipsis temporales y/o espaciales, en algunas ocasiones incluso imperceptibles por la audiencia, al menos durante el primer visionado.



Figura 5.2. Dos fotogramas consecutivos de la película *Criadas y señoras* (*The Help*, Taylor, 2011), cuyo montaje lineal muestra breves elipsis temporales y/o espaciales. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Montaje invertido: este montaje narrativo modifica “el orden cronológico a favor de una temporalidad muy subjetiva y eminentemente dramática, y que salta libremente del presente al pasado para volver al presente” (Martin, 2002, p. 168). La visualización de momentos del pasado —*flashbacks*— y del futuro —*flashforwards*— son procesos que implican la manipulación del tiempo con un objetivo narrativo, como relatar algo del pasado de un personaje o aventurar a predecir qué ocurrirá en un futuro; o psicológico, como rememorar algún suceso que nos permita definir con mayor detalle algún tipo de situación, la psicología de algún personaje, etc. (Martin, 2002, p. 168).

En el caso del *flashback*, además, uno de los ejemplos más tempranos en la historia del cine de los que se tiene constancia lo encontramos en el cortometraje francés *Histoire d'un crime* (1901), de Ferdinand Zecca. También fue una obra innovadora en el uso de la superposición de imágenes. Asimismo, es importante destacar que tanto los *flashbacks* como los *flashforwards* pueden ser internos o externos, en función de si el momento que se visualiza en el montaje forma parte del contenido audiovisual que se está ofreciendo a la audiencia. Por ejemplo, si una película comienza con un personaje en su etapa de madurez y en un momento determinado aparece un *flashback* que nos retrocede a cuando dicho personaje es un recién nacido, se trataría de un *flashback* externo, ya que la película comienza cuando él o ella ya es una persona adulta.

Respecto al uso de *flashforwards*, también encontramos casos muy particulares donde se intentan transgredir las expectativas de la audiencia. Por ejemplo, en la película *Dioses y Monstruos* (*Gods and Monsters*, Condon, 1998) el actor Ian McKellen interpreta al cineasta británico de género fantástico James Whale. En una de las escenas, el personaje se queda observando un bote de pastillas y, acto seguido, todo apunta a que acaba de morir por sobredosis. Se plantea algo futuro; pero retrocedemos de nuevo al punto anterior cuando el personaje se encontraba pensativo observando el bote. Es algo que imagina mirando hacia el futuro —entramos en su mente—, pero no sucede en realidad. Se rompen las expectativas gracias al montaje, empleando para ello un falso *flashforward* interno. Por añadir otro ejemplo muy particular, en la película *Dolor y gloria* (Almodóvar, 2019) aparecen supuestos *flashbacks* externos que retratan la niñez del protagonista, pero al final descubrimos que eran planos de un futuro rodaje. Por tanto, son *flashforwards* internos con la apariencia inicial de *flashbacks* externos.

- Montaje alternado: se centra en la “contemporaneidad estricta” de dos o más líneas narrativas que se yuxtaponen. En el montaje alternado —también conocido como montaje alterno o *cross-cut*— tales líneas narrativas comparten tiempo pero no espacio. Es decir, suceden a la vez en términos temporales, pero en distintos lugares. Cuando solo se relatan dos líneas narrativas o de acción, lo habitual es que terminen entrecruzándose, es decir, que converjan en un mismo espacio. Un ejemplo habitual para explicar este tipo de montaje narrativo es el esquema que suelen mantener las historias de perseguidor y perseguido, que finalmente terminan uniéndose o cruzándose (Martin, 2002, p. 169).



Figura 5.3. En la película *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) encontramos un montaje alternado al disponer de dos líneas narrativas separadas —fotograma izquierdo y central—, que terminan convergiendo —fotograma derecho—, uniéndose los personajes. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Montaje paralelo: al igual que ocurre con el montaje alterno, en el montaje paralelo también aparecen varias líneas narrativas pero sin contemporaneidad temporal ni convergencia espacial, sino a través de la “intercalación de fragmentos pertenecientes alternadamente a cada una de ellas, para que surja un significado de su confrontación” (Martin, 2002, p. 171). Este montaje, por tanto, muestra cierta indiferencia al tiempo al poder mostrar de manera intercalada sucesos que no están necesariamente ocurriendo a la vez, pues no terminan cruzándose en un mismo espacio; por ello, su “simultaneidad estricta no es para nada necesaria para que su yuxtaposición sea demostrativa” (Martin, 2002, p. 171). Ya estudiamos desde un enfoque histórico que un ejemplo temprano y paradigmático del montaje paralelo se encuentra en *Intolerancia* (Griffith, 1916), donde se relatan cuatro historias de manera simultánea, abordando el tema de la intolerancia durante diferentes siglos:

Intolerancia (1916) se compone de cuatro relatos diferentes presentados primero separadamente, y luego uno detrás de otro según un ritmo cada vez más rápido: se trata de la caída de Babilonia, la Pasión de Cristo en Palestina, la noche de San Bartolomé en Francia en el siglo XVI, y un episodio «moderno» que está situado en la América contemporánea de la realización del filme. La película está por tanto estructurado de una manera original: por un montaje paralelo generalizado a su construcción de conjunto (Aumont et al., 2005, p. 205).

- Montaje americano: es un tipo especial de montaje narrativo que condensa o amplía la acción, el espacio o el tiempo. Sobre la condensación, durante los instantes que dura este tipo de montaje podemos ser testigos de cómo ha avanzando la narración condensando minutos, días, meses, años, décadas, etc. Un ejemplo típico se da cuando vemos en superimpresión las páginas de un calendario que van pasando rápidamente, junto a breves planos de diversas acciones. También sucede en las escenas de entrenamiento de *Rocky* (Avildsen, 1976) o al inicio de la película de animación *Up* (Docter y Peterson, 2009), donde vemos cómo la pareja pasa por diferentes etapas de su vida, desde la adolescencia y matrimonio hasta llegar a la vejez. En todos estos casos se comprime tiempo “real” en tiempo fílmico o audiovisual, pudiendo ser mayor o menor.

Pero además de condensar el tiempo, el montaje americano también lo amplía, existiendo una fuerte influencia de la Escuela Soviética. Imaginemos, por ejemplo, a un jugador de béisbol en el montículo de un estadio preparándose para batear. En lugar de presentar el lanzamiento en un único plano rodado desde lo alto de la grada, se utiliza un montaje americano para aumentar la tensión: un plano del bateador preparándose; un plano del público en las gradas; un plano del entrenador que está tenso en el banquillo; otro plano del bateador en una escala más cerrada; un plano de un hombre que ve el partido desde su casa; un plano de unos hinchas que empiezan a ponerse en pie; un nuevo plano del bateador con aspecto desafiante; un plano de la pelota saliendo del puño del otro jugador; un plano del bateador empezando a golpearla; un plano de la pelota atravesando el estadio... No es necesario que ninguno de estos planos sea a cámara lenta para que el tiempo “real” se alargue en tiempo fílmico o audiovisual en virtud del montaje. Al

realizar un montaje americano así, el montador o montadora ha ampliado una acción que solo llevaría unos segundos en tiempo “real” a un montaje de más de un minuto de duración (Sikov, 2022, p. 58).

Aunque la gran mayoría de películas poseen montajes narrativos —en su sentido plural porque dentro de una obra audiovisual pueden coexistir distintos tipos de montajes narrativos—, también encontramos trabajos con estructuras temporales más complejas, como sucede en películas como *Rashomon* (*Rashômon*, Kurosawa, 1950), *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), *Memento* (Nolan, 2000), *Irreversible* (*Irréversible*, Noé, 2002), *21 gramos* (González Iñárritu, 2003), *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), *Tenet* (Nolan, 2020) o *Megalópolis* (*Megalopolis*, Coppola, 2024), entre muchas otras.

5.3. Montaje expresivo

El montaje expresivo sigue “la línea trazada por Eisenstein en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes; en este caso el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea” (Morales, 2005, p. 74). Por tanto, la idea producida a través del montaje expresivo no guardaría relación con la idea contenida en cada uno de los planos de manera aislada, ya que en este caso el montaje “deja de ser un medio para convertirse en fin” (Martin, 2002, p. 144). Como puede apreciarse, el montaje expresivo guarda relación directa con la Escuela Soviética:

[...] existe el montaje expresivo, basado en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes; en este caso, el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en fin: lejos de tener por objeto ideal desdibujarse ante la continuidad facilitando al máximo las relaciones más elásticas de un plano a otro, por el contrario, tiende a producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y a hacerlo tropezar intelectualmente para hacer más vivida en él la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de los planos. El tipo más famoso de montaje expresivo es el *montaje de atracciones* [...] (Martin, 2002, pp. 144-145).

El ejemplo anteriormente expuesto sobre los tres leones de piedra en *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925), por ejemplo, se categorizaría dentro de un montaje expresivo, lo cual no impide que también se trate de un montaje intelectual o de atracciones (Martin, 2002, p. 156). Es más, el montaje expresivo no deja de ser un proceso que Eisenstein definió más globalmente bajo el paraguas de montaje de atracciones (Martin, 2002, p. 104). Por tanto, estamos refiriéndonos a un mismo concepto pero desde otro enfoque teórico y pedagógico. Igualmente, dentro del montaje expresivo encontramos dos subtipos, en los que “la sucesión de planos ya no está dictada solo por la necesidad de narrar una historia sino también por la intención de suscitar en el espectador un choque psicológico” (Martin, 2002, p. 148):

- Montaje rítmico: como su nombre indica, se centra en el ritmo que ya hemos estudiado con anterioridad y, efectivamente, se basa “en la longitud de los planos y el movimiento en el cuadro” (Martin, 2002, p. 160). Es común que el montaje rítmico también reciba el nombre de montaje métrico, si bien este último se centraría únicamente en la longitud de los planos —ritmo externo—, sin tener en cuenta el movimiento en el plano —ritmo interno—, por lo que el montaje rítmico incluiría al métrico. Marcel Martin (2002), parafraseando a J. P. Chartier, lo define así:

El montaje rítmico tiene, en primer lugar, un *aspecto métrico* que concierne a la longitud de las tomas, determinada por el grado de interés psicológico que suscita su contenido. “Una toma no se percibe desde el comienzo hasta el final de una misma manera. Primero se reconoce y se sitúa: es, si se quiere, una exposición. Entonces se presta una máxima atención para captar el significado y la razón de ser de la toma: gesto, palabra o movimiento que promueven el desarrollo. Después la atención disminuye y si el plano se prolonga se produce un momento de aburrimiento, de impaciencia. Si cada toma se corta exactamente en el momento en que disminuye la atención para ser reemplazada por otra, esta estará siempre en vilo y se podrá decir que la película tiene ritmo. Lo que se denomina *ritmo cinematográfico* no es, pues, la captación de las relaciones de tiempo entre las tomas; es la coincidencia entre la duración de cada plano y los movimientos de la atención que suscita y satisface. No se trata de un ritmo temporal abstracto sino de un ritmo de la atención”. Hay pocas cosas que agregar a esta excelente definición del ritmo (Martin, 2002, pp. 160-161).

Como es sabido, si utilizamos planos prolongados tendremos un ritmo externo lento, mientras que la yuxtaposición de planos de menor duración nos ofrecerá un ritmo externo rápido (Martin, 2002, pp. 161-162). Pero además de este aspecto métrico, el ritmo vendrá condicionado por aspectos plásticos como son los movimientos de los personajes y/o de la cámara, y la escala de cada uno de los planos (Martin, 2002, p. 163). Por ejemplo, si montamos una serie de primeros planos de una discusión entre dos personajes y, seguidamente, introducimos un plano con una escala de mayor amplitud, este último plano podría servirnos para aliviar la tensión dramática.

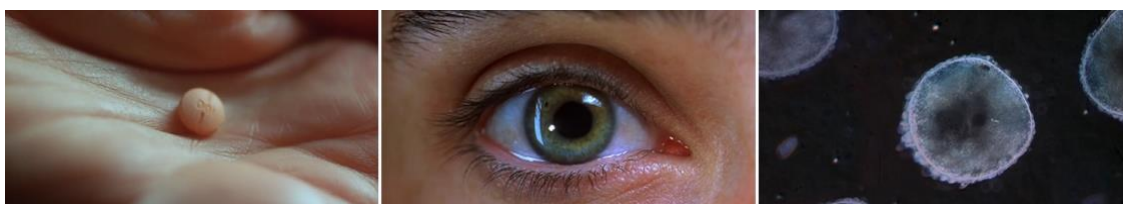


Figura 5.4. En la película *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a Dream*, 2000), de Darren Aronofsky, encontramos sucesivas escenas donde se aplica un montaje rítmico. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 5.5. Ejemplo de discusión entre dos personajes en la película *Milagro en Milán* (*Miracolo a Milano*, 1951), de Vittorio De Sica, donde se introduce un plano de mayor amplitud para pasar de la tensión psicológica a la calma. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Montaje ideológico: el montaje ideológico es otro modo de designar al montaje intelectual, recibiendo también el nombre de montaje conceptual (Martin, 2002, p. 148). Este tipo de montaje apunta hacia la importancia de examinar brevemente el papel ideológico del montaje. Por tanto, hace alusión a las relaciones entre los planos, que

buscan transmitir a la audiencia un punto de vista, un sentimiento o una idea específica. Es decir, remite a su aspecto relacional —no rítmico— a través de ajustes basados en analogías psicológicas; pero en un nivel más avanzado, el montaje ideológico “cumple una función *intelectual* propiamente dicha, al crear o manifestar relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes” (Martin, 2002, p. 165). Por ello, se trata de un montaje que pretende ofrecer un concepto abstracto a través de la yuxtaposición de planos, ya que cada uno de los planos de manera independiente o aislada no presentaría dicho rasgo o concepto ideológico a transmitir (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).



Figura 5.6. Ejemplo de montaje ideológico en la citada película *La huelga* (1924), donde Eisenstein yuxtapone la matanza de los obreros por el ejército con el degüello de un animal en el matadero. En este caso también se trata de un montaje paralelo, ya que las diferentes tipologías de montaje pueden coexistir, pues son distintos modos de entender y afrontar la disciplina. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 5.7. Ejemplo de montaje ideológico en la película *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1936), donde Chaplin encadena animales caminando hacia un matadero con personas que van a trabajar a una fábrica, asociando ambas ideas y marcando su punto de vista ideológico. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 5.8. Ejemplo de montaje ideológico en la película *Snatch: Cerdos y diamantes* (*Snatch*, 2000), donde Guy Ritchie yuxtapone la persecución y captura de un personaje con planos de la caza de un animal. De nuevo, además de ser un montaje ideológico donde el cineasta está marcando un punto de vista, también se trata de un montaje paralelo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Capítulo 6. Elementos del lenguaje audiovisual

Para llevar a cabo el montaje de una obra, hemos de conocer aquellos elementos que conforman el lenguaje audiovisual, pues trabajaremos con ellos constantemente. A tales efectos, el montaje se construye mediante una gramática ofrecida por sus elementos —encuadres, angulaciones, etc.—, entendidos todos ellos como un lenguaje. Del mismo modo que aprendemos a escribir a través del lenguaje escrito, podemos escribir a través del lenguaje audiovisual. Este proceso de escritura comenzará en el guion literario para, posteriormente, volver a escribir con la cámara; y, en última instancia, el montaje constituirá la última etapa de escritura de nuestro trabajo.

6.1. Encuadres

Por norma general, tendemos a emplear expresiones como “primer plano”, “plano detalle”, “plano americano”, etc. para referirnos al encuadre. Sin embargo, y aunque coloquialmente empleemos los conceptos de “encuadre” y “plano” indistintamente, no son sinónimos. Hemos de tener en cuenta que un plano se compone de una serie de elementos, siendo el encuadre uno de ellos. Así, el encuadre es “la delimitación bidimensional, rectangular y transversal del espacio situado ante la cámara, efectuada mediante el visor y el objetivo, plasmada primero en el marco del fotograma y luego en el de la pantalla” (Gubern, 1987, p. 271).

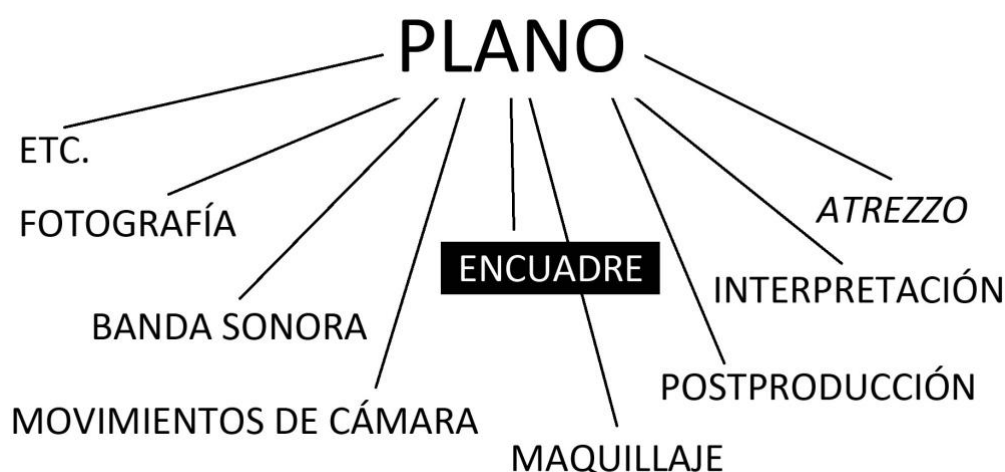


Figura 6.1. Algunos de los elementos que constituyen un plano. Fuente: elaboración propia.

Si presionamos el botón de grabación de una cámara y segundos más tarde lo detenemos, se habrá capturado un único plano. Si este plano tiene movimientos de cámara, nos estará brindando distintos encuadres que estarán condicionados por la escala, la dimensión y los límites del fotograma (Bordwell y Thompson, 1995, p. 201). Por ello, conviene definir algunos conceptos básicos en el contexto del encuadre:

- Fotograma: la imagen estática de una obra audiovisual, cuya sucesión en la pantalla produce la sensación de movimiento (Bordwell y Thompson, 1995, p. 494). Suelen procesarse entre veinticuatro y veinticinco fotogramas por segundo, para que el ojo humano no perciba los cambios entre un fotograma y el siguiente.

- Plano: todos los elementos que aparecen en pantalla de forma continua (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495). Si hay una interrupción por montaje, entonces nos encontraremos ante un nuevo plano.
- Toma: cada nueva versión de un mismo plano; cada vez que repitamos un plano durante el rodaje lo que estaremos llevando a cabo es una nueva toma, indicándose así en la claqueta (Katz, 2002, p. 362)
- Dentro y fuera de campo: todo aquello que se muestra en el encuadre está “dentro de campo”, mientras que todo lo que se presume fuera del encuadre y en términos narrativos entendemos que está ahí es el “fuera de campo” (Katz, 2002, p. 358). Por tanto, aquello “que está fuera de campo puede reclamar la atención del espectador y ofrecer información relevante, sugerida generalmente a través del sonido” (Marimón, 2014, p. 174). Todo lo que se muestre dentro de campo y se sugiera fuera de este, además, conecta directamente con la construcción del espacio escénico, que puede ejercer como elemento de definición, de proyección o de influencia, además de encontrarnos con posibles transfiguraciones espaciales.



Figura 6.2. Ejemplo de transfiguración espacial en la película *Amanecer* (*Sunrise: A Song of Two Humans*, Murnau, 1927). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Escena: un fragmento continuo de la narración que se desarrolla en un mismo espacio (Bordwell y Thompson, 1995, p. 493). Por tanto, se produce un cambio de escena cuando hay un salto espacial.
- Secuencia: un fragmento de la narración que se desarrolla en un mismo período de tiempo, aunque haya cambios de localización (Bordwell y Thompson, 1995, p. 496). Se produce un cambio de secuencia cuando hay un salto temporal.

- Plano secuencia: una secuencia contada en un único plano, sin ningún tipo de corte aparente (Bordwell y Thompson, 1995, p. 496). No debe confundirse con una “toma larga”, que básicamente es una toma con una duración mayor de lo habitual, pero cuando esta finaliza la secuencia aún no ha terminado.



Figura 6.3. Dos fotogramas consecutivos del inicio de la película *Sed de mal* (*Touch of Evil*, Welles, 1958), uno de los planos secuencia más celebrados en la historia del cine cuando, en realidad, se trata de una toma larga.

Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Para explicar cada tipo de encuadre, atenderemos a las nomenclaturas más extendidas en los manuales. Por ello, haremos uso de expresiones como “primer plano”, “plano medio”, etc., si bien somos conscientes de que nos estamos refiriendo al encuadre, delimitado por la escala, pues un plano abarcaría muchos otros aspectos, como hemos señalado. Cada una de las escalas, además, se basa en la composición y en las medidas humanas. En relación a la composición, ya sea estática o dinámica, esta nos permite controlar los distintos elementos para “establecer un orden de lectura dentro del encuadre” (Marimón, 2014, p. 77). Sobre las medidas humanas, las escalas vienen marcadas por una relación métrica respecto a nosotros (Sánchez, 1971, pp. 85-86). Un plano que muestre solo la cabeza de un animal, por ejemplo, no es realmente un primer plano, sino un plano detalle, ya que el animal no viene condicionado por las medidas humanas.

Si vamos de mayor a menor escala, los diferentes tipos de encuadres que encontramos son los siguientes:

- Gran plano general: el personaje se ve diminuto en comparación con los edificios, paisajes, muchedumbres, etc. que lo rodean, haciéndole pasar más desapercibido. Su presencia suele ser más descriptiva o contextual, pero también puede transmitir un valor dramático como, por ejemplo, el sentimiento de soledad o de fragilidad (Bordwell y Thompson, 1995, p. 494).



Figura 6.4. En la película *Solo ante el peligro* (*High Noon*, Zinneman, 1952) pasamos de un plano de mayor proximidad a un gran plano general de Gary Cooper para transmitir la sensación de soledad.

Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.5. Ejemplo de gran plano general en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano general: la escala del personaje sigue siendo pequeña en comparación con su entorno, aunque con una amplitud menor respecto al caso anterior, lo que a su vez permite ubicar y contextualizar al personaje en base al espacio que lo rodea (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).



Figura 6.6. Ejemplo de plano general en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano entero: en ocasiones también recibe el nombre de plano general medio, y en él se muestra al personaje con un espacio escaso tanto en el extremo superior como inferior del encuadre, adquiriendo un mayor protagonismo respecto a los casos anteriores (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).



Figura 6.7. Ejemplo de plano entero en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano americano: originario del género del *western*, este tipo de encuadre también recibe el nombre de plano 3/4 o plano medio largo; y al acercarnos más al personaje, muestra su “figura cortada a la altura de las rodillas” (Gubern, 1987, p. 271), aunque por fines estéticos y narrativos se recomienda que el corte se realice por encima o por debajo de las rodillas, no justo en las propias articulaciones.

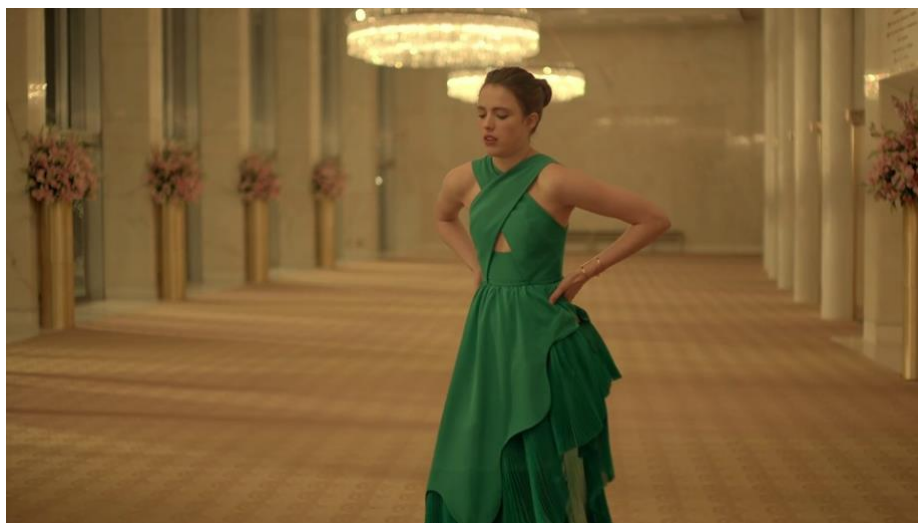


Figura 6.8. Ejemplo de plano americano en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano medio: en este tipo de encuadre, el personaje es presentando desde la cintura hacia arriba. Se trata de una escala empleada comúnmente cuando hay diálogos entre personajes, donde incrementa el lenguaje gestual y expresivo; por ello, nos encontramos ante una escala relacional más personal respecto a las tipologías anteriores (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).



Figura 6.9. Ejemplo de plano medio en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano medio corto: el encuadre del personaje se acota desde el pecho hacia arriba, ofreciendo una mayor presencia de este respecto a los casos anteriores y quedando más aislado espacialmente (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).

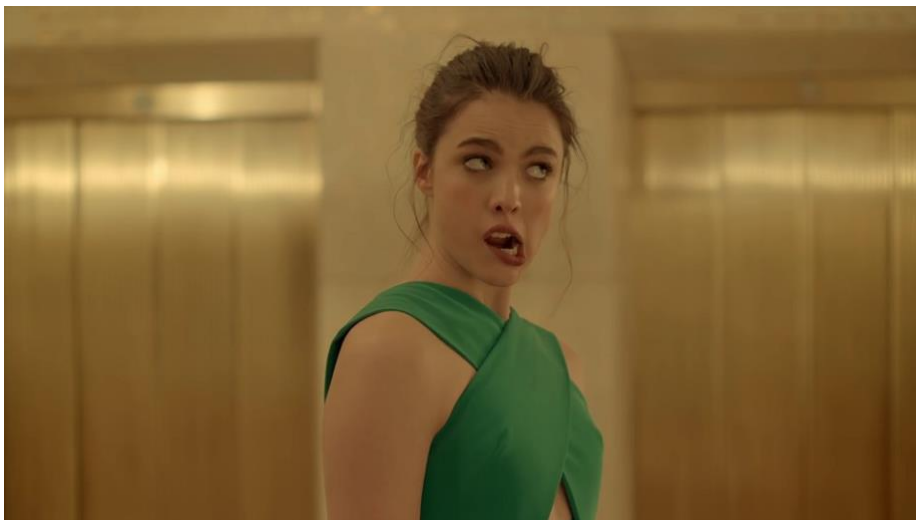


Figura 6.10. Ejemplo de plano medio corto en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Primer plano: esta escala también es conocida bajo la expresión *close-up*, delimitando al personaje desde el cuello hacia arriba (Bordwell y Thompson, 1995, p. 496). Además, este tipo de encuadre “está marcado por una fuerte intensidad perceptiva y emotiva y concentra la atención en una extensión reducida” (Blanco, 1989, p. 56).



Figura 6.11. En *La pasión de Juana de Arco* (*La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928), Carl Theodor Dreyer utiliza el primer plano como categoría global a lo largo de toda película, transmitiendo en su caso la sensación de claustrofobia. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Primerísimo primer plano: este encuadre también es conocido como gran primer plano o primerísimo plano, y la escala del personaje se acota “generalmente de frente a barbilla” (Sánchez, 1971, p. 87).



Figura 6.12. En la película *Persona* (1966), Ingmar Bergman utiliza el primerísimo primer plano para potenciar la introspección de los personajes. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.13. En la película *La última noche de Boris Grushenko* (1975), Woody Allen utiliza el primerísimo primer plano intertextualizando y parodiando a Bergman. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano detalle: este encuadre suele emplearse generalmente para mostrar alguna parte del personaje —manos, ojos, boca, etc.— o de un objeto (Katz, 2002, p. 358). En este sentido, su escala ofrece la posibilidad de destacar algún aspecto dentro de una situación narrativa. Como se mencionó anteriormente, las escalas se aplican al cuerpo humano, por lo que un encuadre que muestre la parte de un animal, e incluso su totalidad, se consideraría un plano detalle, a menos que esté inmerso en un plano gran escala.



Figura 6.14. Ejemplo de empleo del plano detalle en la película *Lolita* (Kubrick, 1962) para acentuar una acción.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.15. Ejemplo de empleo del plano detalle en la película *El carterista* (*Pickpocket*, Bresson, 1959) con un valor constructivo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.16. Ejemplo de plano detalle en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Se trata del único plano detalle presente en todo el spot/fashion film, destacando de este modo la presencia del producto anunciado. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Plano de conjunto: si en un plano con escala de cierta proximidad se muestra a más de un personaje, entonces añadiremos la expresión “de conjunto” al final de su nomenclatura. Es decir, primer plano de conjunto, plano medio de conjunto, plano americano de conjunto, etc.



Figura 6.17. Ejemplo de plano medio de conjunto en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

6.2. Angulaciones

Por angulaciones nos referimos al punto de vista seleccionado para rodar un plano (Katz, 2002, p. 357). En este sentido, una angulación hace referencia a la posición de un encuadre respecto a aquello que muestra, conociéndose también como ángulo de cámara (Bordwell y Thompson, 1995, p. 492). Siendo más específicos:

La *angulación*, entendiéndolo por tal la incidencia angular del eje del objetivo sobre el sujeto u objeto cinematografiado. Además de la angulación dramáticamente neutra, que coloca la cámara a la altura de los ojos (con el eje óptico tendente a ser paralelo al suelo), pueden utilizarse angulaciones enfáticas o insólitas, capaces de adjetivar y connotar intensamente al material cinematografiado [...] (Gubern, 1987, p. 272).

Encontramos angulaciones horizontales y verticales:

- Angulaciones horizontales: representan los diferentes ángulos mediante los que puede encuadrarse a un personaje o personajes en el eje horizontal, pudiendo ser frontales, de perfil, dorsales, frontales 3/4 —o frontales semisubjetivas—, o dorsales 3/4 —o dorsales semisubjetivas—, junto a sus posibles subdivisiones (Bordwell y Thompson, 1995; Katz, 2002).



Figura 6.18. Ejemplo de angulación frontal en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.19. Ejemplo de angulación de perfil en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.20. Ejemplo de angulación dorsal en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.21. Ejemplo de angulación frontal 3/4 en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.22. Ejemplo de angulación dorsal 3/4 en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.23. Ejemplo de empleo de angulación dorsal en la película *Tres en un sofá* (*Three on a Couch*, 1966), de Jerry Lewis, con una función expresiva. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.24. Ejemplo de modificación de la angulación horizontal en la película *Cortina rasgada* (*Torn Curtain*, 1966), de Alfred Hitchcock, con una función expresiva. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Angulaciones verticales: representan los diferentes ángulos mediante los que puede encuadrarse a un personaje o personajes en el eje vertical, pudiendo ser a la altura de la vista, en picado, en contrapicado, cenitales y nadires, junto a sus posibles subdivisiones (Bordwell y Thompson, 1995; Katz, 2002).



Figura 6.25. Ejemplo de angulación a la altura de la vista en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

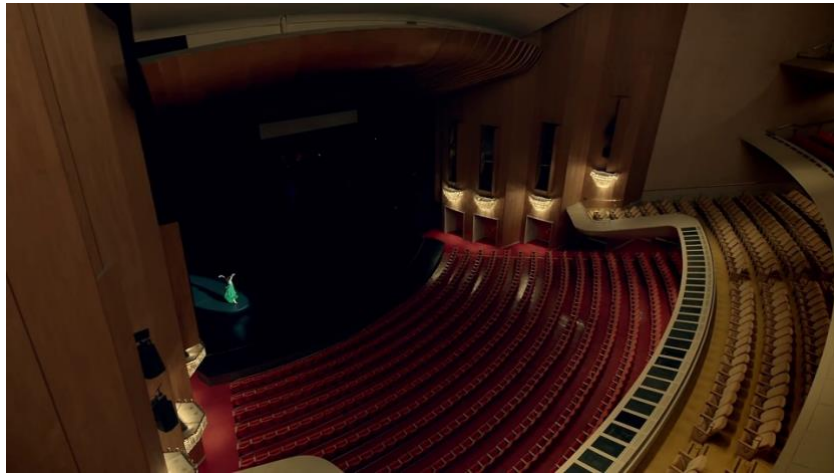


Figura 6.26. Ejemplo de angulación en picado en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.27. Ejemplo de angulación en contrapicado en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

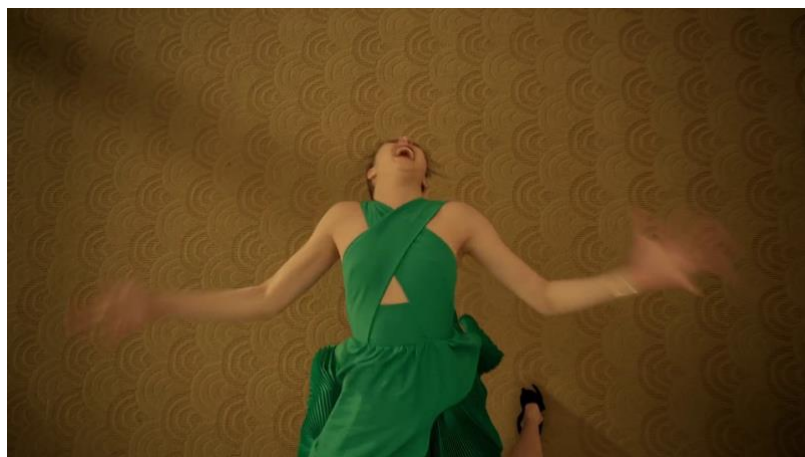


Figura 6.28. Ejemplo de angulación cenital en el spot/fashion film Kenzo World - The new fragrance (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

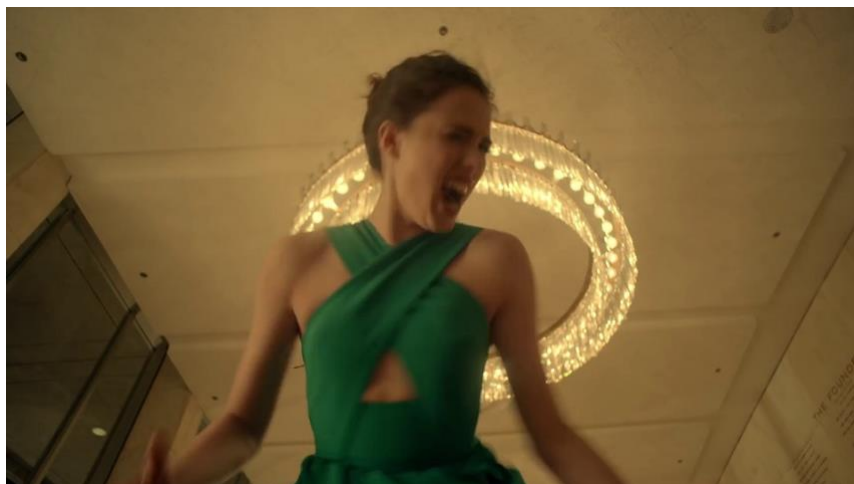


Figura 6.29. Ejemplo de angulación nadir en el spot/fashion film *Kenzo World - The new fragrance* (2016), dirigido por Spike Jonze. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En relación a las angulaciones verticales en picado y contrapicado, es habitual escuchar que los picados suelen emplearse para empequeñecer a los personajes o a una situación dramática, mientras que los contrapicados se utilizarían al revés, es decir, para engrandecerlos:

[...] *ángulo picado*, con la cámara más elevada que el sujeto, que obtiene una imagen a la que se le suele atribuir connotaciones de humillación, abatimiento o derrota; y *ángulo contrapicado*, con la cámara más baja que el sujeto, al que realza y a cuya imagen se le suele atribuir por ello el efecto contrario de magnificación o potenciación psicológica (Gubern, 1987, p. 272).

En la práctica, sin embargo, se trata de un cliché o tópico, ya que ese supuesto empequeñecimiento o engrandecimiento dependerá de muchos factores, y en especial del valor que nosotros queramos atribuirles a dichas angulaciones en nuestra obra audiovisual (Bordwell y Thompson, 1995, pp. 213-214).



Figura 6.30. Ejemplo de angulación en picado en la película *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, Lynch, 1977), cuyo valor es descriptivo, no de empequeñecimiento. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.31. Ejemplo de angulación en contrapicado en la película *Campanadas a medianoche* (Falstaff - Chimes at Midnight, Welles, 1965), cuyo objetivo es igualar al personaje de Falstaff (derecha) con el príncipe Hal (izquierda) cuando han alcanzado un punto de entendimiento —no de engrandecimiento— entre ambos.

Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Antes de concluir los contenidos relativos a las angulaciones, cabe apuntar que existen otras variaciones como la angulación aberrante, también conocida como “plano holandés”, que se realiza al rodar con la cámara inclinada lateralmente. También encontramos otros conceptos como son el de “plano subjetivo”, que es aquel cuyo ángulo coincide con el de la mirada del personaje, permitiendo que la audiencia se sitúe en su punto de vista; de lo contrario, se trataría de un “plano objetivo” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 496).



Figura 6.32. Ejemplo de angulación aberrante en la película de animación *Belle* (*Ryū to Sobakasu no Hime*, 2021), de Mamoru Hosoda. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

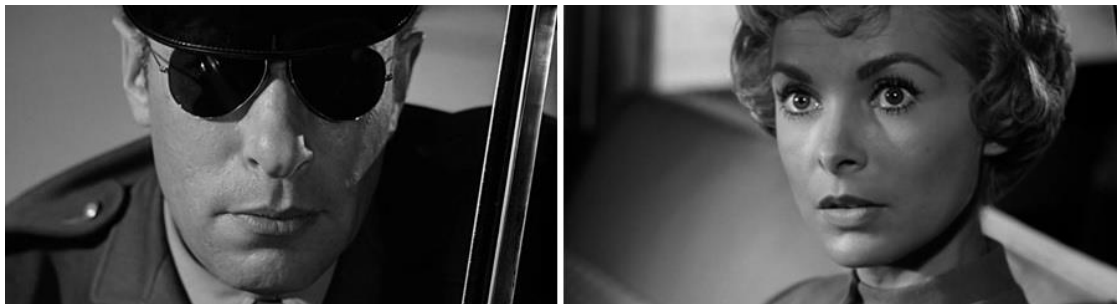


Figura 6.33. Ejemplo de “plano subjetivo” (izquierda) y “plano objetivo” (derecha) en la película *Psicosis* (Hitchcock, 1960). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

6.3. Movimientos de cámara

Aunque los movimientos de cámara es un tema que guarda mayor relación con otras disciplinas audiovisuales, conviene saber diferenciarlos de cara a su integración en el montaje final. Tales movimientos ofrecen una gran variedad de encuadres y angulaciones que durante el montaje se pueden maximizar para crear ritmo, transiciones, dramatismo, etc. Del mismo modo, los movimientos de cámara afectan a la duración de cada plano —condicionando dónde efectuar el corte—, siendo un elemento clave en el ritmo y en la estructura métrica del montaje. Un plano con un movimiento de cámara muy prolongado, por ejemplo, puede requerir una mayor duración en el montaje final, mientras que un plano con un movimiento más breve o estático podrá cortarse con mayor rapidez. Bajo estos aspectos, recordemos que al rodar un plano su encuadre puede ir variando antes de que finalicemos la toma, sobre todo cuando se ha aplicado algún movimiento.

En términos narrativos, un movimiento de cámara siempre implica un cambio; y aunque pueden combinarse entre sí, algunos de los principales son los siguientes:

- Panorámica: la cámara gira sobre su eje vertical u horizontal sin desplazamiento físico (Martin, 2002, p. 58). Como ya estudiamos en los tipos de transiciones, cuando la panorámica es muy rápida se denomina “barrido” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 495).
- *Travelling*: la cámara se desplaza sobre raíles, encima de una *dolly* —plataforma de contrachapado— o sobre algún vehículo móvil (Katz, 2002, p. 362), permitiendo movimientos en casi todas las direcciones (Bordwell y Thompson, 1995, p. 219).
- Grúa: la cámara se mueve por encima del suelo, subiendo o bajando con un brazo mecánico (Bordwell y Thompson, 1995, p. 219). Aunque la grúa permite un movimiento en muchas direcciones, destaca por su movimiento vertical (Katz, 2002, p. 287).



Figura 6.34. Ejemplo de grúa. Fuente: elaboración propia.

- Cabeza caliente: también conocida como “jirafa de cámara”, es un brazo mecánico extensible con contrapeso para sostener y mover la cámara a través de lugares inaccesibles o de complicado acceso (Katz, 2002, p. 360).

- *Steadycam*: es una montura estabilizadora que se sujeta al operador u operadora de cámara para poder grabar de manera fluida y uniforme (Bordwell y Thompson, 1995, p. 220).
- Cámara en mano: la cámara no se sostiene sobre un trípode u otro soporte, sino que quien la opera emplea sus manos como soporte (Bordwell y Thompson, 1995, p. 220).
- Plano aéreo: la cámara se ubica en una posición muy elevada empleando para ello un helicóptero (*wescam*), un dron, etc. (Katz, 2002, p. 357).
- *Zoom*: no es un movimiento físico de la cámara, sino óptico; y nos permite acercar (*zoom in*) o alejar (*zoom out*) el campo de visión (Bordwell, 1996, p. 116). Muchas veces se emplea para reemplazar al *travelling*, pero el resultado es muy diferente.



Figura 6.35. Ejemplo de movimiento de cámara —travelling— que implica un cambio —marcando un antes y un después en la situación— en la película *Mala sangre* (*Mauvais sang*, 1986), escrita y dirigida por Leos Carax.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.36. Ejemplo de movimiento de cámara —panorámica circular— que implica un cambio —marcando un antes y un después en la situación— y con carácter expresivo en la película *Falso culpable* (*The Wrong Man*, Hitchcock, 1956). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.37. Ejemplo de movimiento de cámara —travelling circular— que implica un cambio —marcando un antes y un después en la situación— y con carácter expresivo en la película *Aguirre, la cólera de Dios* (*Aguirre der Zorn Gottes*, Herzog, 1972). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.38. Ejemplo de movimiento de cámara —travelling de acompañamiento— con carácter expresivo en la película *Easy Rider* (Hopper, 1969), una road movie cuya trama implica el cambio constante —el viaje—, representado a través del lenguaje audiovisual. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 6.39. En la película *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) encontramos un movimiento de cámara —travelling horizontal combinado con panorámica vertical— con carácter ético, marcando un punto de vista sobre la acción violenta que se va a llevar a cabo. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Como sucede con cualquier otra técnica cinematográfica, los movimientos de cámara conectan directamente con la expresividad de la obra. Algunos cineastas como Eisenstein tendieron a fragmentar las acciones en diversos planos estáticos individuales para trabajarlos posteriormente en la mesa de montaje —montaje externo—, aunque incluso su famosa escena en las escaleras de Odessa en *El acorazado Potemkin* (1925) contiene varios movimientos de cámara. Otros

cineastas, como Friedrich W. Murnau o Max Ophüls, fueron conocidos por la incorporación de continuos movimientos de cámara en sus obras como sello distintivo, como es el caso de películas como la citada *Amanecer* (Murnau, 1927) o *Carta de una desconocida* (*Letter from an Unknown Woman*, Ophüls, 1948). Por ello, no hay una forma correcta o incorrecta de rodar bajo estos parámetros (Sikov, 2020, p. 33).



Figura 6.40. En la película *Carta de una desconocida* (Ophüls, 1948) aparecen dos escenas donde se emplea exactamente el mismo movimiento de cámara para transmitir que ambas situaciones significan lo mismo —ambas citas representan lo mismo para Stefan Brand—, a pesar de que el punto de vista del personaje de Lisa o la música puedan apuntar hacia otra dirección. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Capítulo 7. *Mashup* o remezcla audiovisual

7.1. Precursores del *mashup*

El *mashup* audiovisual, cine de remezcla, cine de compilación o cine de apropiación —también conocido bajo otros nombres como *mash-up*, *remix*, *recut*, *mix-up*, *re-edit*...— se basa en la relectura y subversión de contenidos audiovisuales preexistentes. Este nombre de origen anglosajón en sus inicios hacía alusión a la remezcla de canciones donde el montador o montadora no añadía ni imágenes ni audio, pero actualmente es “una extensión del fenómeno del collage con films de archivo pero orientados en estos años de la era digital no hacia las filmotecas sino hacia el audiovisual descargado en la red” (Marimón, 2014, p. 144). El *mashup*, por tanto, se define como “la combinación de múltiples fuentes (de cualquier tipo: documentales o de ficción, noticias, vídeos domésticos, etc.), que por lo general no tienen relación entre sí, a menudo cuestionando y recontextualizando su sentido” (Atienza, 2013).

Los orígenes del *mashup* audiovisual, sin embargo, son anteriores a Internet; y encontramos a inicios del siglo XX figuras clave como la de Esfir Shub, mencionada con anterioridad al estudiar a algunas de las pioneras del montaje. Considerada una de las precursoras de este formato, Esfir Shub revolucionó la forma de entender el montaje al crear películas a partir de metraje de archivo preexistente. En obras como *La caída de la dinastía Romanov* (*Padenie dinastii Romanovykh*, 1927) —que además fue uno de los primeros documentales—, Shub demostró cómo la yuxtaposición de planos podía generar nuevos significados gracias al montaje. Lejos de limitarse a compilar diferentes materiales, Esfir Shub utilizaba el montaje para construir discursos críticos o reflexivos sobre la historia y la sociedad soviética. Su técnica consistía en seleccionar, ordenar y combinar fragmentos de películas, noticiarios y documentales. Al descontextualizar y volver a contextualizar el contenido, la cineasta demostró cómo un material preexistente podía adquirir nuevos significados mediante el montaje.

Durante los años cuarenta del siglo pasado encontramos otros casos que exploran el *mashup* con notable éxito. Uno de ellos se encuentra en *The Lambeth Walk: Nazi Style* (1941), un cortometraje británico de propaganda antinazi creado por Charles A. Ridley donde se remontaron imágenes documentales de soldados de Hitler para ridiculizarlos y diera la sensación de que estaban bailando al ritmo de la música. De este modo, el montaje es empleado para desacreditar y ridiculizar a los nazis, retratándolos como figuras incompetentes. Todo ello, además, con la intención de levantar la moral de los británicos y mostrar a los nazis como seres inferiores. Posteriormente, durante los años sesenta y setenta, otros cineastas como Joyce Wieland, Hollis Frampton, Michael Snow, Ernie Gehr, Paul Sharits, Chris Marker o Peter Kubelka, entre otros, también se aventuraron con la técnica del *mashup*. Todos ellos exploraron la capacidad de esta técnica para expresar nuevos significados a través de la yuxtaposición de imágenes y audios.

En la década de los setenta también aparece el *vidding* o *fanvid* —es decir, vídeos hechos por fans—, una corriente de *mashup* con su propio enfoque consistente en la creación de vídeos musicales por parte de fans, que utilizaban fragmentos de escenas de series de televisión o películas. El *vidding* nació sobre todo a raíz de la aparición de series como *Star Trek*, entre otras, a finales de los sesenta. La artista Kandy Fong, por ejemplo, fue una de las pioneras en este ámbito, creando entre 1975 una serie de diapositivas de *Star Trek* —titulada *Both Sides Now*—, sincronizada con música de casete. Sobre este aspecto, se conoce como *pon farr* al *vidding* específico orientado hacia el universo de *Star Trek*, cuyos fans pueden profundizar en la psicología de los personajes, explorar sus deseos y conflictos emocionales, y ofrecer una visión más íntima de sus relaciones a través de este tipo especial de *mashup*.

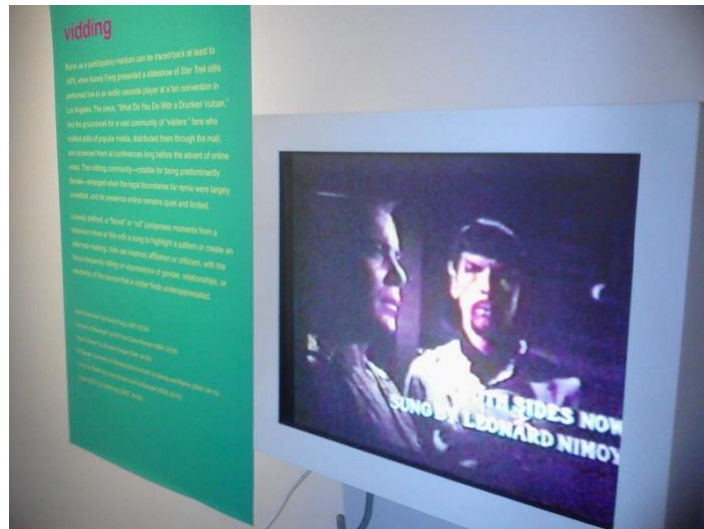


Figura 7.1. Imagen del vidding *Both Sides Now* (1975), de Kandy Fong, exhibido en el Museo de la Imagen en Movimiento de Nueva York. Fuente: *Vidding* (2013).

7.2. El *mashup* ante la llegada del vídeo

En la década de los ochenta, el auge de la cultura del vídeo y la aparición de los primeros ordenadores domésticos impulsaron el desarrollo del *mashup* audiovisual. Autoras como Dara Birnbaum o Gretchen Bender hicieron uso del vídeo para crear obras que cuestionaban la cultura de los medios de comunicación, combinando imágenes de la televisión y del cine. Por ejemplo, en obras como *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-1979), Dara Birnbaum llevó a cabo técnicas de montaje y superposición de imágenes para reinterpretar los estereotipos de género presentes en los medios. Por su parte, Gretchen Bender utilizó el *mashup* para reflexionar sobre la saturación de imágenes y la manipulación de la información en la sociedad contemporánea a través de obras como *Total Recall* (1987).



Figura 7.2. Fotograma de *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-1979), de Dara Birnbaum. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En este contexto también apareció el *scratch video*, un movimiento de remezcla surgido en el Reino Unido que destacó por su uso de metraje externo, cortes rápidos y ritmos complejos. Este movimiento desafió los supuestos establecidos por la televisión pública y el videoarte tradicional. Por ejemplo, Sandra Goldbacher y Kim Flitcroft remezclaron anuncios de televisión y vídeos musicales desde un enfoque feminista. Uno de sus proyectos fue *Videovamps* (1988), del que existen varias versiones. Otros casos de *scratch video* son el grupo Gorilla Tapes, que realizó remezclas como *Death Valley Days* (1984), donde utilizaron fragmentos de noticiarios, programas de televisión y películas para dar una nueva interpretación a la relación entre los políticos conservadores Ronald Reagan y Margaret Thatcher; o el grupo The Duvet Brothers, que creó trabajos como *Blue Monday* (1984), donde sonaba la conocida canción del grupo musical New Order pero acompañada de una serie de imágenes de noticias sobre la desigualdad de clases, la privatización y las políticas económicas de Margaret Thatcher. Otro caso destacado de aquella década pero en Estados Unidos lo encontramos en Cliff Roth, quien realizó *Speak out on drugs* (1988). En esta remezcla volvió a montar un discurso contra las drogas de Ronald y Nancy Reagan como si fuera el inicio de una campaña a favor de las drogas.

7.3. El *mashup* en la era digital

Con la llegada de Internet, la Web 2.0 y la multitud de herramientas digitales disponibles en el siglo actual, el *mashup* ha vivido un auge sin precedentes. Plataformas como YouTube, Instagram, TikTok, etc. han permitido a los usuarios crear y compartir fácilmente sus propias remezclas, democratizando el acceso a la creación y difusión de este tipo de obras.

Artistas como el DJ Danger Mouse, por ejemplo, creó el *mashup* titulado *The Grey Album* (2004), un álbum donde combinó música de *The White Album* (1968) del grupo The Beatles con *The Black Album* (2003) del rapero Jay-Z, remezclando ambas obras. *The Grey Album* tuvo una buena acogida, pero también generó controversia debido a que Danger Mouse utilizó materiales sin autorización con sus consecuentes problemas legales. Pese a ello, *The Grey Album* tuvo un gran impacto en la industria musical y en la cultura del *mashup*, demostrando el potencial creativo del montaje para la relectura y la subversión de contenidos.



Figura 7.3. Fotograma de *The Grey Album* (2004), del DJ Danger Mouse.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Dentro del *mashup* contemporáneo también encontramos casos como el del cineasta austríaco y artista multimedia Virgil Widrich, quien ha realizado trabajos como los cortometrajes *Copy Shop* (2001) o *Fast Film* (2003). Este autor aplica un método de remezcla y compilación basado en la producción de fotogramas impresos en papel, doblados, rotos y, posteriormente, recapturados y animados, empleando para ello técnicas tanto tradicionales como digitales. En el

caso de *Fast Film*, por ejemplo Widrich construye una historia en la que un personaje debe rescatar a otro a raíz de un secuestro, empleando para ello fragmentos de planos procedentes de películas como *El maquinista de La General* (*The General*, Keaton y Bruckman, 1926), *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, Huston, 1941), *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Hawks, 1946), *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, Hitchcock, 1959), *La dulce vida* (Fellini, 1960) o *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, Peckinpah, 1969), entre muchas otras.



Figura 7.4. Fotograma de *Fast Film* (2003), de Virgil Widrich.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Otro autor a destacar es Antonio Maria Da Silva, un realizador audiovisual que se ha hecho popular a través de su canal de YouTube —@AntonioMariaDaSilvaAMDSFILMS— gracias a sus *mashups* donde no solamente remezcla contenidos preexistentes, sino que también los integra y fusiona dentro de una narrativa lógica que le ha permitido, por ejemplo, crear el Hell's Club, un lugar ficticio donde Da Silva hace que converjan multitud de personajes de la ficción audiovisual.



Figura 7.5. Tres fotogramas consecutivos de *Hell's Club 2, Another Night* (Da Silva, 2016), donde la aplicación del enfoque retórico digital presenta en el mismo espacio a tres personajes de James Bond en una nueva remezcla.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Como se puede observar, el *mashup* audiovisual hoy por hoy parece gozar de buena salud, derivando en subtipos como, por ejemplo, el *supercut*, una remezcla orientada específicamente a enfatizar una palabra, un concepto, un elemento, etc. de una película para, posteriormente, concentrar todas sus apariciones en un nuevo montaje que produzca un efecto repetitivo (Marimón, 2014, p. 218). La popularidad del *mashup* también ha permeado en el campo de los festivales, como es el caso del festival de cine francés *Mashup Film Festival*, especializado en exhibir obras realizadas mediante remezclas. Sin embargo, aunque esta técnica ha alcanzado su popularidad en la era digital, permitiéndonos acceder a una inabarcable cantidad de contenidos, también encontramos el aspecto negativo de los derechos de autor:

Una consecuencia lógica de la multitud creciente de imágenes y sonidos descargados en la red combinado con el fácil acceso de cualquier usuario a los nuevos softwares de edición digital es la reutilización, reciclaje creativo o remezcla del enorme caudal de material disponible. Este fenómeno se constituye en una de las novedades más relevantes del paisaje audiovisual desde mediados de los años noventa hasta el presente. Todo tipo de clip, corto o largometraje descargado es susceptible de ser reutilizado, con los evidentes problemas de derechos de autor que pueden derivarse de ello, ya que muchos de los productos elaborados sin el permiso de sus propietarios se sitúan en la ilegalidad. De ahí que las obras que más garantías poseen de perdurabilidad en la misma red sean aquellas que contribuyen a la promoción de otro producto, es decir, los trailers y los videoclips, o las imágenes de origen informativo o doméstico sin elaborada puesta en escena que son manipuladas con fines humorísticos en infinidad de programas de entretenimiento. Y también las piezas de videoarte que transforman hasta tal punto el material de partida que el origen apenas se puede identificar (Marimón, 2014, p. 143).

Existen documentales que han abordado esta cuestión, como *Sonic Outlaws* (1995), donde Craig Baldwin explora las contradicciones de la propiedad intelectual en el arte a través de grupos musicales como Negativland; *RIP!: A Remix Manifesto* (2008), en el que Brett Gaylor aborda cuestiones como el vacío legal que en ocasiones surge de las remezclas audiovisuales; *¡Copiad, malditos!* (2011), cuyo director Stéphane M. Grueso analiza la cuestión de los derechos de autor en la era digital entrevistando para ello a un abogado experto en la materia, quien habla acerca del derecho a cita usando materiales externos sin permiso para labores de educación e investigación; o *Everything is a Remix* (2014), donde Kirby Ferguson cuestiona los derechos de autor, la originalidad y la copia en las creaciones culturales. Bajo estos aspectos, consideramos al *mashup* una vuelta de tuerca del montaje de atracciones que ofrece una experiencia cada vez más compleja ante el contexto digital, sobre todo por el auge de las *fake news* y la democratización de las herramientas digitales para manipular contenidos que se verterán indiscriminadamente en las redes sociales, sin tener en cuenta aspectos como los derechos de autor o la integridad de las personas que aparecen en dichos materiales.

7.4. El *mashup* en España

En España, el *mashup* también ha tenido una presencia notable. Siendo muy breves, figuras como la de Alberto González Vázquez, conocido por sus trabajos en el programa de televisión *El Intermedio*, o la artista María Cañas son dos ejemplos de ello. Como es sabido, mediante el montaje de extractos de noticias, discursos políticos y material de archivo, Alberto González Vázquez crea piezas humorísticas que subvierten el significado original. En el caso de María Cañas, se trata de una artista sevillana que ha dirigido remezclas con posturas críticas y contestatarias a través del humor. Un ejemplo se encuentra en su cortometraje *Holy Thriller* (2011), montado por José de Carricarte, donde se combinan imágenes de procesiones religiosas junto a otras del Ku-Klux-Klan; y todo ello bajo el ritmo del conocido tema musical *Thriller* (1982), de Michael Jackson.

Capítulo 8. Montaje publicitario: *spot*, tráiler y falso tráiler

8.1. *Spot*

En su artículo *Rasgos específicos del montaje en los spots publicitarios* (2009), José Martínez Sáez lleva a cabo un análisis sobre las particularidades del montaje utilizado en los *spots* respecto al cine. El autor destaca las principales diferencias en las técnicas de montaje empleadas en ambos formatos, enfatizando la importancia que adquiere el montaje en la construcción del mensaje publicitario de un *spot*:

- “Protagonismo relativo del montador”: la primera variable que destaca es “el diferente peso que tiene el profesional o profesionales que intervienen en esta fase del proceso” (Martínez Sáez, 2009, p. 4). En el montaje de *spots* es poco habitual que haya más de un montador o montadora trabajando, a diferencia del cine en formato de largometraje, donde suele ser más común. Del mismo modo, la importancia del montador o montadora en publicidad es generalmente menor.
- “Ratio de material rodado vs. material montado”: en su contexto analógico, para montar una película de noventa minutos en cine se necesitan trescientos treinta y tres metros rodados por cada minuto de montaje final, mientras que para un *spot* de treinta segundos se necesitan seis mil metros rodados por cada minuto del *spot*. Por tanto, en el montaje de *spots*, “la proporción de material rodado frente al montado es superior a la del cine largo” (Martínez Sáez, 2009, p. 8).
- “Características del corte en el montaje publicitario”: aunque antiguamente los *spots* tenían una mayor duración —y un ritmo más lento—, debido a la brevedad de los *spots* actuales el montaje “carece de la complejidad dramática del largometraje de ficción, pero, en contrapartida, requiere de un corte preciso, al fotograma, para acoplarse al tiempo del *spot*, a esos veinte o treinta segundos de gloria” (Martínez Sáez, 2009, p. 9).
- “Complejidad de la operación de montaje en el cine publicitario”: el montaje en el cine y en los *spots* varía en complejidad e importancia. Por norma general, en el montaje de *spots* resalta la brevedad y concisión, priorizando la claridad y la influencia en los receptores. Por ello, al montar un *spot* es esencial transmitir información de forma clara y rápida, privilegiando elementos esenciales en los planos seleccionados.
- “La condensación temporal: rasgo específico del montaje publicitario”: esta última variable diferencial entronca directamente con las elipsis espaciales/temporales para ser lo más sintéticos posibles en el montaje. Sobre este aspecto, Morales (2005) observa lo siguiente:

Esta capacidad sintética del montaje es incluso más evidente en publicidad. Un *spot* puede recrear en tan solo veinte o treinta segundos una pequeña historia que en la realidad se desarrolla en un intervalo mucho mayor de tiempo; sin embargo, el ordenamiento de las imágenes, la duración de los fragmentos y el momento de los cortes son tan precisos que el espectador comprende perfectamente el mensaje así como las rupturas temporales empleadas por el montaje para condensarlo en tiempo mínimo manteniendo en todo momento la coherencia del discurso. También es posible abreviar el tiempo de las acciones mediante la aceleración de la reproducción (cámara rápida) o la eliminación de fotogramas en los fragmentos (Morales, 2005, p. 35).

En la condensación temporal propia del montaje de los *spots* también se incluye la fragmentación para “intentar atrapar la atención del espectador-consumidor solicitando su mirada a cada cambio de plano” (Martínez Sáez, 2009, p. 17). En cine, las condiciones de recepción son diferentes, ya que es la audiencia quien, en principio, paga por ver la película. Si acude a una sala de cine, de hecho, la visiona en una gran pantalla y presta una atención plena. Aunque el cine se consume en pantallas de diferentes tamaños, la experiencia en la pantalla grande tiene un valor único e hipnótico que no se puede comparar con ver una película en dispositivos más pequeños.

Mientras que el montaje en el cine cumple funciones narrativas y expresivas, en los *spots* también ejecuta el papel de captar la atención de la audiencia de manera rápida y eficaz. Debido a la naturaleza efímera y fugaz de los *spots*, el montaje debe lograr transmitir el mensaje de forma concisa y contundente. A diferencia del cine, donde la audiencia dispone de más tiempo fílmico o audiovisual para familiarizarse con los personajes y seguir el hilo narrativo, el montaje de los *spots* debe actuar como un “gancho” que atrape la mirada de la audiencia desde los primeros segundos.



Figura 8.1. Dos fotogramas de un spot para la marca Peugeot (2019), cuyo montaje ofrece un ritmo interno y externo rápidos trabajando las propiedades de su naturaleza efímera.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

8.2. Tráiler

Durante la primera década del siglo XX comenzó a proliferar el formato del tráiler, por lo que surgió prácticamente con la aparición del propio medio cinematográfico. Algunos de los primeros tráileres en la historia del cine se encuentran en los tempranos seriales televisivos *What happened to Mary* (Brabin, 1912) y *The adventures of Kathlyn* (Grandon, 1913). El éxito de este nuevo formato propició que dicha práctica se extendiera a toda la industria cinematográfica. Estos avances de películas se llamaron “tráiler” porque en sus inicios se

proyectaban al final de las películas —“remolque” en inglés—, si bien al final se alteró el orden porque el público se marchaba de la sala tras la proyección de la película.

El montaje de los primeros tráileres ofrecía únicamente alguna escena o escenas de la película que anunciaban acompañadas de extensos textos que explicaban la trama, como si de la sinopsis de un libro se tratara. En la década de los sesenta, sin embargo, este formato evolucionó gracias a la aparición de la televisión; e incluso cineastas como William Castle o el propio Hitchcock aparecían en los tráileres de sus propias películas como estrategia publicitaria. Progresivamente, el montaje de los tráileres comenzó a ofrecer mayor dinamismo y el aspecto textual estaba más integrado con las imágenes. De este modo, los tráileres adoptaron un montaje cada vez más cercano al de la actualidad. Igualmente, se trata de un formato que también ofrece derivas hacia otros productos publicitarios, como es el caso del *teaser* —tráiler de menor duración que pretende transmitir sensaciones sin desvelar detalles de la trama— o del *sneak peek* —breve pieza que avanza lo que ocurrirá en el siguiente capítulo de una serie—, entre otras tipologías.



Figura 8.2. Cuatro fotogramas del tráiler de la película *Los 13 fantasmas* (*13 Ghosts*, 1960), cuyo director William Castle aparece al principio introduciendo la historia a la potencial audiencia, que podrá ir a verla a las salas de cine. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Por lo general, el tráiler ofrece un montaje de uno a dos minutos y medio de duración que nos anuncia un futuro contenido audiovisual (Chion, 1992, p. 469). El tráiler, por tanto, es otro formato clave en la disciplina del montaje. Más allá de ser un simple avance de una película, serie, videojuego, etc., el tráiler es una pieza con una estructura y narrativa propias, que utiliza técnicas específicas para captar la atención de la audiencia y posicionar en el mercado aquello que anuncia. El montaje de un tráiler, además, suele realizarse por parte de empresas especializadas —externas a la productora que ha creado el contenido original—, si bien el desarrollo de este contenido ofrece sus propias particularidades en cada país:

En los Estados Unidos estos anuncios o *trailers* están pensados ante todo para la televisión. Eso explica que utilicen muchas veces una voz en *off* cálida, persuasiva, que cuenta, comenta e incita, ya que los publicitarios norteamericanos han entendido que el mensaje informativo en la televisión pasa tanto, o a veces más, por el sonido (que se escucha de forma continua), como por la imagen (que se mira de forma más distraída y discontinua). En Francia, el anuncio está destinado en primer lugar al público de la salas; por ello no tienen necesidad de contar y de apoyar las imágenes con una voz. Trata más bien de sorprender, intrigar, crear una atmósfera —aunque sólo sea diciendo lo menos posible sobre el contenido [...] los anuncios de las películas de Alfred Hitchcock jugaban

con la fama del director y con su silueta [...] el de *Alien, el octavo pasajero* (1979, Ridley Scott), gustó tanto al director que integró algunas de sus ideas en la película una vez terminada; especialmente la forma de hacer aparecer lentamente el título, letra a letra, en todo el ancho de la pantalla —una manera tan sencilla como expresiva de representar el carácter inevitable de la eclosión del monstruo que, en la película, extermina a la tripulación de una nave espacial. Para esta misma obra se lanzó una de las mejores frases publicitarias jamás inventadas, una de esas frases destinadas a excitar la imaginación: *in space no one can hear you scream*, «en el espacio, nadie puede oírte gritar» (Chion, 1992, pp. 469-470).

El tráiler es una de las herramientas de promoción más efectivas en el mundo audiovisual. En él, se presentan fragmentos de la obra que anuncia con el objetivo de captar la atención de la audiencia para que esta última desee ver el contenido completo. En este sentido, el tráiler funciona como una “carta de presentación”, buscando persuadir a la audiencia y motivarla para que vea la obra anunciada (Amiel, 2005). Al presentar brevemente el contenido, el tráiler normalmente sigue la estructura de planteamiento y nudo —sin destripar aspectos cruciales de la trama—, dejando el desenlace fuera del montaje. Esto es debido a que el objetivo del tráiler es crear expectativas en la audiencia.

Además, y como pieza audiovisual independiente, el tráiler no solo debe capturar la esencia de la obra original que anuncia, sino también ha de sorprender o generar cierta incertidumbre en la audiencia. Para lograrlo, el montador o montadora emplea recursos como el montaje paralelo, la alternancia de planos, un ritmo interno y externo rápidos, la creación de atmósferas, una cuidada elección de la música, etc.; todo ello con el fin de generar impacto y mantener la atención de la audiencia (Marimón, 2014, pp. 319-320). En el caso de los tráileres, además, la estética es aún más relevante que en los *spots*, ya que deben condensar en apenas unos segundos la esencia y el tono de la obra original que anuncian.

Bajo estos aspectos, el montaje de un tráiler debería plasmar los siguientes elementos:

- Presentar su propia narrativa: el tráiler debe construir una narrativa diferente a la de la película que anuncia, pero ha de estar relacionada con ella. Debe presentar una sucesión de escenas, diálogos y música que generen atención en la audiencia para que esta quiera ver la película.
- Presentar su propia estructura: el tráiler debe tener un inicio que capture la atención de la audiencia, un desarrollo que presente los elementos clave de la trama y de los personajes principales, y un final que nos deje con ganas de querer ver más.
- Mostrar momentos clave: el tráiler debe elegir escenas representativas o destacadas que capturen la esencia de la historia —drama, terror, comedia, acción, etc.— y que, del mismo modo, evoquen las emociones que la película pretende transmitir.
- Duración apropiada: como hemos comentado anteriormente, los tráileres tienen una duración de uno a dos minutos y medio de duración aproximadamente, siendo el suficiente tiempo fílmico o audiovisual para brindar una idea general de la película sin revelar demasiados detalles.
- Uso efectivo del ritmo y de la música: el ritmo y la música deben ser acordes al género de la película; es decir, igual deberemos aplicar transiciones lentas para dramas, cortes rápidos para películas de acción, etc. Todo dependerá del tipo de obra que se anuncie.
- Destacar a las figuras principales: los tráileres normalmente suelen mencionar o mostrar textualmente los nombres de los intérpretes y de quien ha dirigido la película, sobre todo si estos son relevantes para persuadir a la audiencia.

- Voz narradora: en ocasiones, los tráileres incorporan la voz de una persona narradora diegética o extradiegética; se trata de una herramienta que, complementada con el resto de elementos del tráiler, ayuda a introducir a la audiencia en la trama.
- Final impactante: dependerá del género de la película, pero es habitual que el tráiler finalice con alguna frase impactante e incluso con un *cliffhanger* —momento de gran tensión que queda interrumpido—, dejando a la audiencia con ganas de querer ver la película.



Figura 8.3. Cuatro fotogramas del tráiler de *Furiosa: De la saga Mad Max (Furiosa: A Mad Max Saga*, Miller, 2024). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

En la actualidad, el tráiler ha encontrado en plataformas como YouTube, Instagram o TikTok un espacio ideal para su diseminación. A diferencia de décadas anteriores, donde los tráileres se exhibían principalmente en salas de cine, ahora es posible acceder a estos de forma inmediata a través de Internet. Este aspecto ha permitido que los tráileres alcancen a un público mucho más amplio y heterogéneo respecto a épocas pasadas. De hecho, YouTube ha revolucionado la forma en que se producen y consumen los tráileres, aprovechando sus posibilidades para experimentar con formatos más cortos y dinámicos, adaptados a la brevedad y rapidez con la que las audiencias actuales consumen contenidos (Atienza Muñoz, 2013). Asimismo, la interactividad que ofrecen estas plataformas permite a la audiencia comentar, compartir y reaccionar a los tráileres de manera inmediata, generando una retroalimentación directa con sus creadores; en ocasiones para mal, si pensamos en películas cuyos tráileres agitaron las redes, como fue el caso de *Sonic: La película* (*Sonic the Hedgehog*, Fowler, 2020) o *La sirenita* (*The Little Mermaid*, Marshall, 2023), entre muchos otros.



Figura 8.4. Fotograma del primer tráiler de *Sonic: La película* (Fowler, 2020), cuya negativa acogida por parte de la audiencia dio lugar a que rediseñaran al personaje, alterando el calendario de postproducción. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

8.3. Falso tráiler

A pesar de que no existe un consenso respecto a cuál fue el primer falso tráiler en la historia de cine —también llamado *fake trailer* bajo su expresión anglosajona—, los orígenes de este fenómeno se encuentran en la cultura fan y en la Web 2.0, donde los usuarios comenzaron a crear este tipo de contenidos de manera autónoma y colaborativa, del mismo modo que ocurriera con los *mashups*. Un falso tráiler es un producto audiovisual normalmente realizado por fans; pero realmente no sería un tráiler en sentido estricto, pues el falso tráiler anuncia una película inexistente, al menos en el momento de su concepción y publicación. Se trata, por tanto, de un falso producto audiovisual publicitario, ya que el falso tráiler anuncia una película que no está en el mercado comercial y que, por ello, la audiencia no tendrá la posibilidad de ver. En estos términos, un falso tráiler se aleja del objetivo publicitario del tráiler y adolece en su montaje de la esencia y el tono de la obra original que anuncia, si bien ofrece una mayor libertad creativa precisamente por esta última razón. Pese a ello, el montaje de un falso tráiler debe plasmar en su estructura los mismos elementos que idealmente deberían aparecer en un tráiler —ya estudiados—, ya que en su montaje hay una mimesis de estilos.

El falso tráiler, sin embargo, puede ofrecer ciertas particularidades que hagan de este innovador formato una herramienta publicitaria entendiendo el contexto donde aparece. En este sentido, encontramos tres tipologías de falsos tráileres, “de acuerdo a los propósitos comerciales y las características del producto promocionado” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, pp. 7-9):

- El primer tipo de falso tráiler publicitario es el que se inserta en una campaña publicitaria de una película o serie. A pesar de ser un falso tráiler, este formato se emplea como herramienta para anunciar el estreno de un contenido real. Un ejemplo de esta tipología se encuentra en la publicación del falso tráiler de *Nation's Pride* (Roth, 2009), una película inexistente introducida, a su vez, dentro de la película *Malditos bastardos* (*Inglourious Basterds*, Tarantino, 2009). El actor y director Eli Roth, también presente en la película de Tarantino, fue el responsable de realizar este falso tráiler junto a un cortometraje homónimo de cinco minutos de duración, el cual se incluyó en los contenidos extra del BluRay y DVD de *Malditos bastardos* y, del mismo modo, formó parte de una estrategia publicitaria “para promocionar la nueva película de Tarantino. [...] el falso tráiler presentaba *Nation's Pride* como si de una auténtica película se tratase con una fecha de estreno concreta que correspondía, irónicamente, al estreno real de la película” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, p. 7).



Figura 8.5. Fotograma de la película *Malditos bastardos* (Tarantino, 2009), donde los personajes visionan el cortometraje *Nation's Pride* (Roth, 2009) bajo la apariencia de una película real que tuvo su propio falso tráiler.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Un segundo tipo de falso tráiler publicitario es aquel creado para medir el interés que podría llegar a despertar una futura película. Por tanto, “el falso tráiler se transforma, como si de un demo reel se tratase, en el formato idóneo para mostrar y vender la idea de una determinada película no realizada aún” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, p. 8). De esta idea nació *Teaserland*, el primer festival orientado a los falsos tráileres “cuya premisa básica era construir un falso tráiler que fuese lo suficientemente atractivo como para seducir al jurado del festival y lograr el premio final: la financiación del cortometraje promocionado en el falso tráiler” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, p. 8).

Aunque de manera más tangencial, un caso parecido se encuentra en el proyecto *Grindhouse* (2007), de Quentin Tarantino y Robert Rodríguez. Ambos directores estrenaron sus respectivas películas *Death Proof* y *Planet Terror* dentro de la misma cartelera bajo el paraguas de *Grindhouse*. Esta doble proyección iba acompañada de varios falsos tráileres de películas imaginarias creadas bajo la misma estética *exploitation* de las dos películas reales. Uno de ellos titulado *Machete*, dirigido por el propio Robert Rodríguez, tuvo tan buena acogida que el director lo convirtió en una saga de películas reales. El caso de *Machete* es el primero donde “una película surge como expansión de tráiler y no al contrario” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, p. 8). Posteriormente, otro de los falsos tráileres presentes en *Grindhouse* titulado *Thanksgiving*, dirigido por el mencionado Eli Roth, también se convirtió en un largometraje real dirigido por este último, estrenado en el año 2023. Este tipo de prácticas incentivadas tras la buena acogida de los fans puede dar lugar a que estas mismas comunidades consideren que el falso tráiler inicial pueda llegar a ser mejor que la película a la que finalmente dio origen, tal y como sucedió con *Machete*.



Figura 8.6. Dos fotogramas del falso tráiler *Machete* (Rodríguez, 2007).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 8.7. Dos fotogramas del falso tráiler *Thanksgiving* (Roth, 2007).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- Finalmente, el tercer tipo de falso tráiler publicitario es aquel destinado a promocionar otros contenidos ajenos a la industria audiovisual. En este caso, “el formato del falso tráiler se fusiona con el del spot publicitario dando como resultado un formato híbrido suficientemente original y atractivo como para seducir y llamar la atención del consumidor” (Guarinos y Lozano Delmar, 2011, pp. 8-9). La finalidad de este tipo de

práctica es hacer creer a la audiencia que lo que está viendo es un contenido de ficción, si bien se trata de un contenido publicitario. Un ejemplo se halla en *Lucky Star* (2002), un falso tráiler de dos minutos de duración dirigido por Michael Mann y protagonizado por Benicio del Toro, quien se ve expuesto a una frenética persecución por autopistas de Los Ángeles dentro de lo que realmente fue una campaña promocional para la marca automovilística Mercedes.



Figura 8.8. Fotograma del falso tráiler *Flesh and Bones* (2020), de Eric Romero, premiado en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAEIX en dicha categoría. Se trata de un falso tráiler realizado con el objetivo de rodar una futura película. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

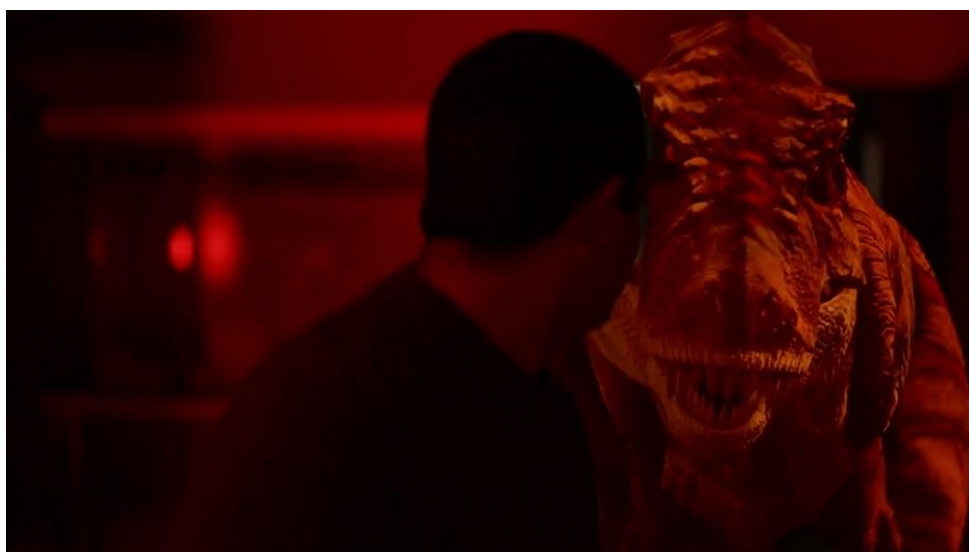


Figura 8.9. Fotograma del falso tráiler *Las espantosas aventuras de una rubia tonta y un valenciano de pueblo que se convierte en dinosaurio en un museo paleontológico 2* (2023), de Guillermo Rojo, Lucía De Bunder, Elia Sempere, Andrea Cuéllar, Alejandro Ramón Ortega, Alicia Molina, Celia Carretero, Andreu Mas y Moritz Dellafor. Se trata de un trabajo realizado por estudiantes del Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Capítulo 9. Falso documental o *mockumentary*

9.1. Definición de falso documental

Entendemos por documental “aquel enunciado audiovisual, de naturaleza artística y vocación de pervivencia, que interpreta la realidad, a través del registro de hechos reales o de su reconstrucción fidedigna, con el propósito de facilitar al público la comprensión del mundo” (León, 2009, p. 26). Esta definición excluye los enunciados cuyo punto de referencia no sea la realidad o, dicho de otro modo, la verdad. Es en este segundo terreno donde se ubica el falso documental, también llamado *mockumentary*, donde el prefijo *mock* hace alusión a burla, broma o parodia. Por ello, el falso documental es un documental fingido que adopta las formas y estructura propias del género, pero cuyo contenido es una ficción o puesta en escena. En este sentido, si este formato parodia al documental tradicional apropiándose de sus formas a todos los niveles, un falso documental idealmente no debería estrenarse en el circuito comercial de salas de cine, algo impropio de los documentales; más aún cuando el falso documental ha sido dirigido y/o protagonizado por rostros conocidos dentro de la ficción, ya que este formato debe engañar a la audiencia, al menos en su lanzamiento inicial, sin que esta conozca la “verdad” de aquello que va a ver hasta que finalmente lo descubra conforme avance su metraje.

Por los motivos expuestos, casos como *Zelig* (Allen, 1983), *Paranormal Activity* (Peli, 2007), *Troll Hunter* (*Trolljegeren*, Øvredal, 2010), *Lo que hacemos en las sombras* (*What We Do in the Shadows*, Waititi y Clement, 2014), *La visita* (*The Visit*, Shyamalan, 2015) o *El último late night* (*Late Night with the Devil*, Cairnes y Cairnes, 2023), entre otros, no serían falsos documentales en un sentido estricto, pues antes de comenzar a visionarlos ya conocemos su condición de falsedad. Por el contrario, sí que serían falsos documentales títulos como *Alternative 3* (Miles, 1977), *This is Spinal Tap* (Reiner, 1984), *Innisfree* (Guerín, 1990), *Ghostwatch* (Manning, 1992), *La verdadera historia del cine* (*Forgotten Silver*, Botes y Jackson, 1995), *Operación Luna* (*Opération Lune*, Karel, 2002), *Incident at Loch Ness* (Penn y Herzog, 2004), *El secreto de M. Night Shyamalan* (*The Buried Secret of M. Night Shyamalan*, Kahn, 2004) u *Operación Avalancha* (*Operation Avalanche*, Johnson, 2016), entre otros.



Figura 9.1. Dos fotogramas del falso documental *La verdadera historia del cine* (Botes y Jackson, 1995).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

El falso documental, por tanto, se erige como una falsificación que debe construir un discurso creíble ante la audiencia con el objetivo de llegar a cuestionarnos la propia realidad de las imágenes:

Los falsos documentales pueden tener diversos tipos y estilos, casi tantos como clases de documentales existen. En cualquiera de estas simulaciones se imita la gramática del género, se falsifica el interés del asunto, se copia la supuesta espontaneidad de los protagonistas y situaciones o se fingen los lugares comunes (grabaciones de archivo, voz en off, cámara al hombro, declaraciones de especialistas en la materia ante la cámara...). La pretensión de la mayoría, además de un indudable sentido lúdico, es desmitificar la veracidad y credibilidad de la que goza el género. Demostrar que hasta el más fiel *cinema-verité* no es más que un mundo posible; la imagen nunca sustituirá a la realidad, como mucho conseguirá ser un reflejo (García-Martínez, 2004, p. 135).



Figura 9.2. Dos fotogramas del falso documental *Operación Luna* (Karel, 2002).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 9.3. Fotograma del falso documental *Ghostwatch* (Manning, 1992).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Como es sabido, un ejemplo temprano de este tipo de falsedades lúdicas se encuentra en el medio radiofónico, cuando Orson Welles adoptó las formas del noticiario con *La guerra de los mundos* durante la víspera de Halloween de 1938. En dicha emisión, Welles narró una invasión marciana que causó pánico entre algunos oyentes que creyeron que se trataba de un hecho real. Cabe señalar que Welles había advertido al principio que se trataba de una dramatización, pero muchos oyentes sintonizaron la radio a mitad de emisión y creyeron que estaban escuchando

noticias reales. Para llevar a cabo dicha emisión, Welles la presentó como si fuera una transmisión de noticias interrumpida, con boletines de última hora sobre la supuesta invasión extraterrestre. La emisión comenzaba con música de concierto, que era interrumpida por un boletín informando de la caída de un meteorito. A medida que avanzaba el programa, los reportes se volvían cada vez más alarmantes, con descripciones de los invasores extraterrestres y de sus máquinas de guerra atacando. El pánico se extendió rápidamente, demostrándose el poder de los medios para crear una “falsa realidad” y el impacto que pueden tener las *fake news*, incluso cuando se presentan como ficción. Además, sobre la falsedad y las falsificaciones Welles realizó el documental *Fraude (F for Fake)*, (1973), en el que también se relata lo sucedido con *La guerra de los mundos*.

9.2. Herramientas del falso documental

La creación de un falso documental o *mockumentary* conecta directamente con el montaje, que es empleado para crear una ilusión de realidad ante la audiencia. Algunas estrategias relacionadas incluyen el proceso de intercalar entrevistas ficticias con metraje documental real para dar credibilidad a la narración; emplear un estilo visual similar al de los documentales, con cámara en mano, iluminación natural y planos de larga duración —montaje interno—; o insertar imágenes de archivo manipuladas o fuera de contexto para apoyar la trama.

Asimismo, Alberto García-Martínez (2004, pp. 140-143) observa una serie de herramientas de las que el falso documental puede apropiarse para construir el fraude:

- “Guion totalmente creado”: con guion creado nos referimos a que está cerrado; no es flexible ante los hechos de la realidad, a diferencia de lo que ocurre en un documental tradicional.
- “Actores profesionales”: en el falso documental se incluyen actores profesionales, mientras que en el documental se utilizan personas “reales”, sin la necesidad de actuaciones convincentes.
- “Voz en *off*”: aunque no se encuentra presente en todos los documentales, “el público suele identificarla como una de las características principales de la no-ficción” (García-Martínez, 2004, p. 141); y aunque también puede aparecer en la ficción, esta ofrece cierta sensación de objetividad y conocimiento.
- “Entrevistas”: en el documental tradicional, las entrevistas son una fuente fiable de información que generan sensación de autoridad y autenticidad ante los datos presentados. En un falso documental se utilizarían falsos testimonios.
- “Imitar métodos estilísticos”: el falso documental imita los diferentes estilos del documental tradicional, ya que cada “modalidad documental cuenta con un estilo de contar las cosas que engloba desde el montaje hasta la presencia o ausencia en plano del director” (García-Martínez, 2004, p. 143).
- “Estrategias narrativas y reflexivas”: en el falso documental se utiliza la narración de la misma manera que en un documental tradicional, como herramienta discursiva y reflexiva. Una estrategia común es el uso de la cámara en mano, dando una sensación de realismo e inmediatez. El falso documental, por tanto, logra simular naturalidad al utilizar los elementos narrativos del documental real.
- “Legitimación del origen”: es esencial respaldar el fraude con material documentado o aparentemente documentado, creando así sensación de verosimilitud, entendiendo lo verosímil como “la relación de un texto [escrito, audiovisual, etc.] con la opinión pública,

a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta” (Aumont et al., 2005, p. 141). Del mismo modo:

Si las falsificaciones literarias se basaban en la pretensión de haber consultado fuentes lejanas y archivos inaccesibles, las películas han de recrear lugares donde nadie ha podido llegar [...], haber accedido a metrajes imposibles [...] o mostrar el descubrimiento de tesoros escondidos [...]. Si se dan [...] toda suerte de datos sobre la búsqueda y obtención de dichos documentos, es más probable que el espectador entre al pacto de lectura del documental (hasta que otras marcas le vayan despertando la incredulidad) (García-Martínez, 2004, pp. 142-143).

- “Intertextualidad”: puede introducirse de manera auténtica, siempre y cuando se realice un análisis profundo o deconstrucción. También se pueden inventar referencias a autores, libros, etc. que no sean reales —intertextualidad falsa—, ofreciendo a la audiencia la impresión de engañosa erudición. Este tipo de estrategia, además, permite ir diseminando pistas para que la audiencia más perspicaz sea capaz de descubrir el fraude, tal y como ocurre, por ejemplo, en *¿Por qué Mozart no usaba el Si bemol?* (2020), del youtuber Jaime Altozano.



Figura 9.4. Fotograma del falso documental *Incident at Loch Ness* (Penn y Herzog, 2004).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 9.5. Fotograma del falso documental *Alternative 3* (Miles, 1977).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

9.3. *Shockumentary* y *found footage*

Dentro de los distintos géneros y subgéneros cinematográficos, tanto el *shockumentary* como el *found footage* suelen situarse como técnicas específicas del falso documental o *mockumentary*. En el caso del *shockumentary*, es un falso documental caracterizado por presentar contenido impactante, perturbador o extremo —de ahí el término—, con el objetivo de generar un elevado impacto emocional en la audiencia. Estos falsos documentales a menudo incluyen imágenes violentas o desagradables de manera explícita, por lo que suelen considerarse obras sensacionalistas debido a su enfoque extremo y perturbador. Como sucede con cualquier otro tipo de falso documental, toda la acción que muestra el *shockumentary* es ficción, aún cuando las empresas productoras afirmen que solo documentan la “realidad”. Con raíces italianas, al *shockumentary* también se le conoce como cine *mondo*, ya que supuestamente muestra la realidad al “mundo”. Por esta razón, es habitual el uso de la expresión *mondo* en sus títulos, aunque no siempre. Ejemplos de ello los encontramos en trabajos como *Este perro mundo* (*Mondo Cane*, Jacopetti, Cavara y Prosperi, 1962), *Mondo Nudo* (De Feo, 1963), *Africa Addio* (Jacopetti y Prosperi, 1966), *Mondo Topless* (Meyer, 1966), *Mondo Magic* (Castiglioni y Castiglioni, 1975) o *Mondo New York* (Keith, 1988).



Figura 9.6. Dos fotogramas de *Mondo New York* (Keith, 1988), *shockumentary* situado dentro del cine *mondo*.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Sin embargo, y a pesar de este uso generalizado, existe cierta diferencia entre el cine *mondo* y el *shockumentary*. El cine *mondo* se centra más en mostrar prácticas culturales exóticas o tabúes de una manera más documental, sin buscar necesariamente un impacto emocional extremo. El cine *mondo* también suele incluir contenido perturbador —de ahí que coloquialmente se consideren sinónimos—, si bien su objetivo principal es ofrecer realidades menos conocidas, a veces de una manera provocativa. Por tanto, el *shockumentary* tiene un objetivo sensacionalista y persigue deliberadamente impactar en la audiencia, mientras que el cine *mondo* tiene un enfoque más etnográfico y documental, aunque también pueda incluir elementos perturbadores. Ambos subgéneros, en cualquier caso, se caracterizan por presentar material gráfico o extremo que se aparta de los documentales tradicionales y están más orientados al falso documental.

Por otro lado, el *found footage* —o metraje encontrado—, es una técnica narrativa del falso documental donde todo o gran parte del metraje se presenta a la audiencia como si fuese un material grabado que ha sido descubierto. Sin embargo, alguien ha tenido que montarlo para verlo nosotros. Normalmente, uno de los personajes es quien maneja la cámara —cámara diegética, como un personaje más—; e incluso dos cámaras, como sucede en *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Sánchez y Myrick, 1999), cuyo montaje combina material de una cámara de dieciséis milímetros con la que los personajes ruedan su “documental”, con contenido de una cámara de vídeo con la que graban el *making-of*. Otros ejemplos de *found footage* los encontramos en casos como *Holocausto caníbal* (Deodato, 1980) o *The Last Broadcast* (Avalos y Weiler, 1998). También podríamos añadir de manera tendenciosa otros casos como *Chronicle* (Trank, 2012), *The Devil’s Doorway* (Clarke, 2018) o

toda la saga española de terror [*REC*] (2007-2014), de Jaume Balagueró y Paco Plaza, si bien en estos casos tendremos que ser más permisivos debido a que estas películas llegan al circuito comercial de salas de cine. En todo caso, podríamos afirmar que se ha utilizado el *found footage* como técnica, pero la audiencia es consciente de que aquello que va a visionar es una ficción, sin fraude posible.



Figura 9.7. Montaje de contenido de una cámara de dieciséis milímetros (izquierda) con el de una cámara de vídeo (derecha) en el *found footage* *El proyecto de la bruja de Blair* (Sánchez y Myrick, 1999).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 9.8. Fotograma del *found footage* *Holocausto caníbal* (Deodato, 1980).
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Capítulo 10. Montaje de estructuras narrativas interactivas

10.1. Estructuras narrativas

Dentro de la narrativa en general, existen diversos tipos de estructuras que se adaptan a los diferentes medios, formatos y géneros, además de poder ser combinadas entre sí. Algunas de las principales son las siguientes:

- “Estructura lineal”: remite a la estructura clásica o aristotélica dividida en tres actos. En ella, la audiencia adopta un rol pasivo desde el principio hasta el final de la narración (Tubau, 2011, p. 140). En el ámbito televisivo tradicional, sobre todo a la hora de emitir seriales, estos contenidos habitualmente estaban divididos en cuatro actos debido a que “los anunciantes querían que hubiera tres cortes a publicidad” (Tubau, 2011, pp. 77-78). Un ejemplo de “estructura lineal” se halla, por ejemplo, en la película *Hardcore Henry* (Naishuller, 2015), cuyo punto de vista (POV) siempre son los ojos del protagonista, que avanza a lo largo de la trama de manera cronológica.



Figura 10.1. Fotograma de la película *Hardcore Henry* (Naishuller, 2015), que mantiene una “estructura lineal” en su narrativa. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura circular”: está construida igual que la lineal, pero con la particularidad de incluir un motivo coincidente al comienzo y al final de la narración. Un ejemplo se encuentra en *Winchester 73* (Mann, 1950), película donde el conocido rifle de repetición se erige como el hilo conductor de la trama, pasando de un personaje a otro hasta regresar al punto de inicio.



Figura 10.2. Fotograma de la película *Winchester 73* (Mann, 1950), que mantiene una “estructura circular” en su narrativa. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura no lineal”: también conocida como “estructura de eventos”, guarda relación directa con el montaje invertido. La narración, por tanto, se cuenta en un orden diferente al de los acontecimientos, siendo común el empleo de *flashbacks* y/o *flashforwards* (Martin, 2002, p. 168). Un ejemplo de “estructura no lineal” se halla en *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), película donde se cuentan diversas historias de un modo no cronológico y, del mismo modo, conectadas entre sí.
- “Estructura interactiva”: la narración se despliega a partir de las elecciones de la persona que experimenta este tipo de narrativa, ofreciéndose múltiples posibilidades o rutas para seguir dentro de lo que podríamos entender como una hipernarrativa en la que “el usuario tiene que detectar la estructura, las diversas lexías, y también debe decidir cómo pasar de una a otra” (Tubau, 2011, p. 150). Esta estructura, a su vez, se divide en distintas tipologías.

10.2. Tipologías de estructuras narrativas interactivas

El montaje y la interactividad están relacionados en el contexto de las nuevas tecnologías y formatos audiovisuales. El montaje, tradicionalmente utilizado en el cine y la televisión, ha evolucionado para adaptarse a las demandas de una audiencia cada vez más participativa y conectada. La interactividad en el medio audiovisual implica una relación bidireccional entre el contenido y el usuario, donde este último tiene la capacidad de influir en el desarrollo de la narración o acceder a información adicional. Esto implica que los creadores de contenido piensen en las audiencias de manera diferente, yendo más allá de la simple presentación de una pieza audiovisual, priorizando para ello la interacción y participación de las mismas. En este sentido, la creación de estructuras narrativas interactivas da como resultado que el usuario pueda tomar decisiones que afectarán a la trama y, en definitiva, al propio montaje.

Bajo estos aspectos, dentro de las estructuras narrativas interactivas encontramos las siguientes tipologías (Bateman, 2006; Prosser, 2014):

- “Estructura interactiva lineal”: es la clásica “estructura lineal” donde el usuario sigue un camino predefinido y controlado, sin poder tomar decisiones que cambien el curso de la narración, que siempre es la misma. Aunque este tipo de historias permiten aplicar técnicas narrativas convencionales y tener un control preciso en el montaje, la poca interactividad limita la participación y no ofrece una experiencia personalizada a la audiencia. En el cortometraje de terror *Catatonic* (Shelmerdine, 2015), por ejemplo, el usuario explora un manicomio pero no puede influir en la trama, solo experimentarla de manera inmersiva gracias a la realidad virtual.

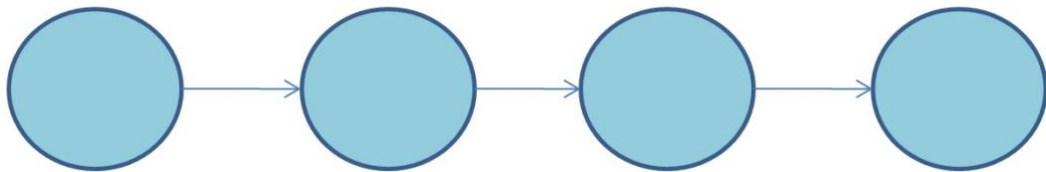


Figura 10.3. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva lineal”. Fuente: elaboración propia.



Figura 10.4. Fotograma del cortometraje *Catatonic* (Shelmerdine, 2015), cuyo montaje ofrece una “estructura interactiva lineal”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva de espina de pescado”: parte de la “estructura interactiva lineal”, que atraviesa toda la narración. Sin embargo, en esta estructura la audiencia puede desviarse puntualmente para explorar historias secundarias, si bien siempre regresará a la narración principal. Se caracteriza por tener una mayor interacción respecto al caso anterior. Un ejemplo se halla en *The Boat* (Huynh y SBS Digital Creative Labs, 2015), una novela gráfica interactiva que narra una serie de acontecimientos ocurridos tras la Caída de Saigón en abril de 1975. A medida que leemos la novela, podemos explorar historias secundarias para conocer mejor diversos acontecimientos y personajes.

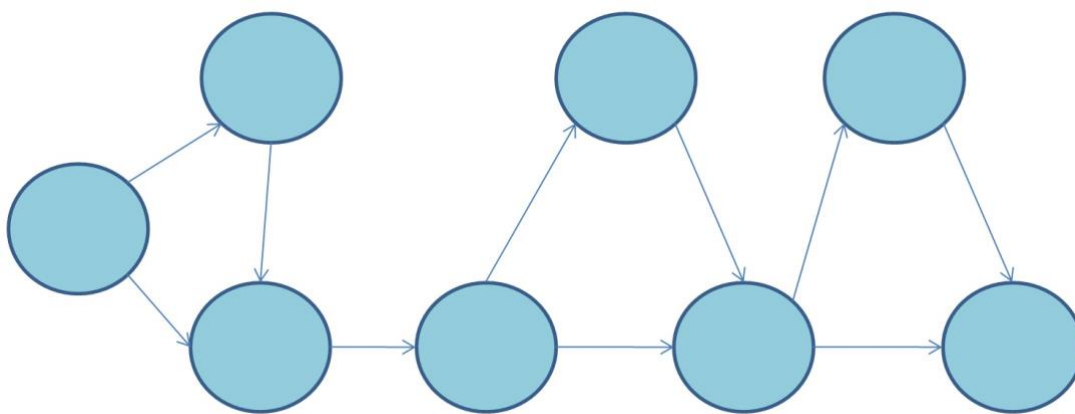


Figura 10.5. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva de espina de pescado”. Fuente: elaboración propia.



Figura 10.6. Pantalla de inicio de la novela gráfica interactiva *The Boat* (Huynh y SBS Digital Creative Labs, 2015). Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva ramificada”: es jerárquica y exponencial, ya que cuantas más opciones existan mayor es la cantidad de contenido audiovisual que debe desarrollarse. La narración tiene un punto de partida común, pero a medida que avanza se va ramificando, permitiendo diferentes finales. Esta estructura ofrece al usuario la sensación de tener un control completo sobre la narración y su desenlace. A pesar de esta ventaja, se trata de una estructura costosa de desarrollar —también en términos económicos—, ya que implica la creación de una gran cantidad de contenido que es posible que el usuario nunca experimente, lo que puede llegar a dar como resultado una pérdida de control por ambas partes. Un ejemplo de esta estructura se halla en la película *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), cuyo montaje y finales narrativos varían en función de las decisiones que tome la audiencia; en el videojuego *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997), que cuenta con trece finales diferentes en su historia; o en *Panzer Chocolate* (Figueras, 2013), considerada la primera película interactiva —y transmedia— española, donde se presentan cinco finales distintos.

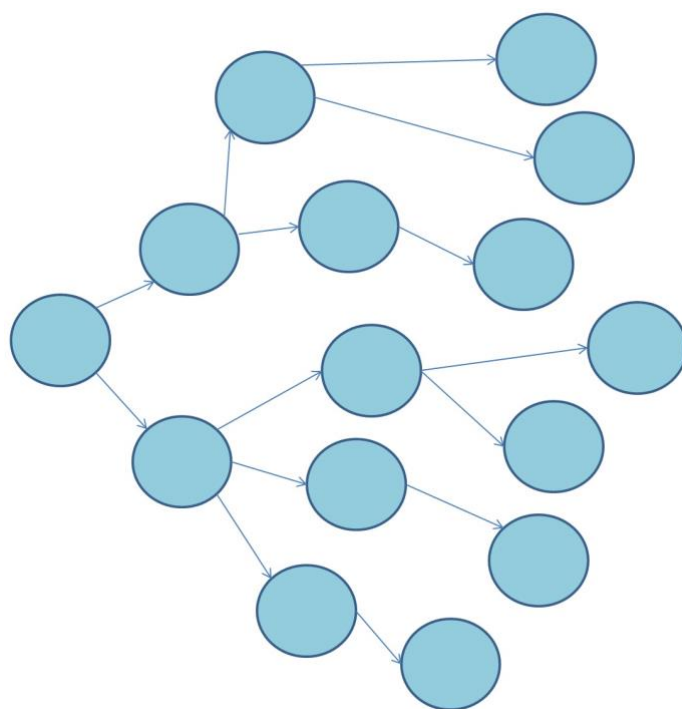


Figura 10.7. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva ramificada”. Fuente: elaboración propia.

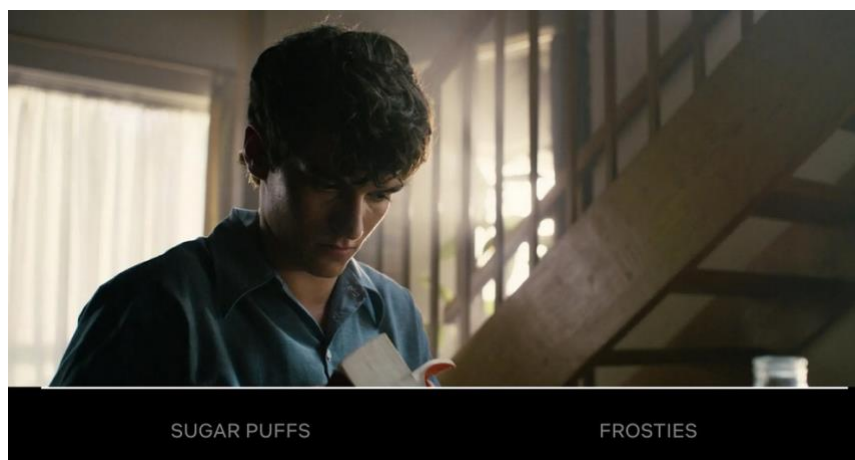


Figura 10.8. Fotograma de la película interactiva *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), cuyo montaje ofrece una “estructura interactiva ramificada” donde el usuario va tomando decisiones —cada vez más determinantes— en momentos concretos de la trama. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva de caminos paralelos”: este tipo de estructura también permite la toma de decisiones, pero aparecen acontecimientos predeterminados que deben experimentarse independientemente de las elecciones tomadas. Aunque esta estructura brinda un mayor control sobre la trama principal al obligar al usuario a presenciar momentos específicos, cada línea narrativa debe estructurarse cuidadosamente para evitar la sensación de repetición. Sin embargo, esta estructura puede transmitir la sensación de linealidad, pudiendo disminuir la experiencia “gamificada”. Un ejemplo se halla en *Kinoautomat* (Cincera, Rohác y Svitáček, 1967), considerada la primera película

interactiva de la historia, donde el usuario va tomado decisiones pero llegando siempre al mismo final.

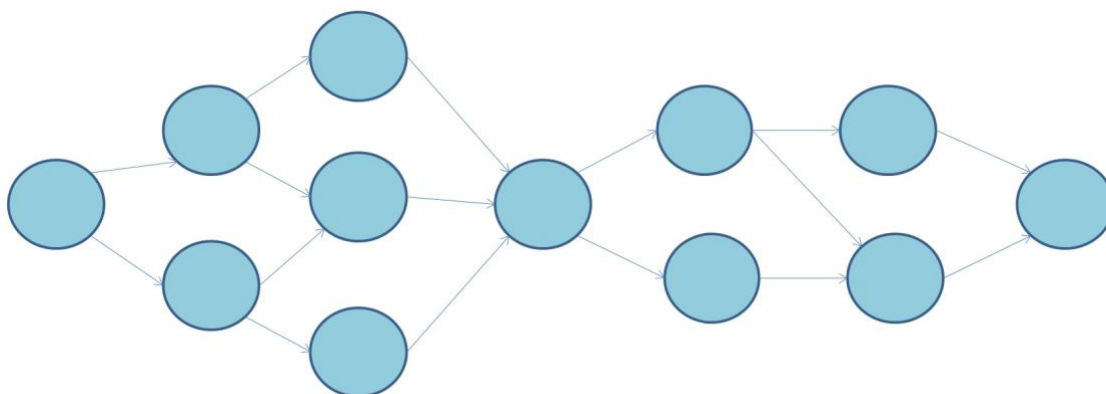


Figura 10.9. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva de caminos paralelos”. Fuente: elaboración propia.

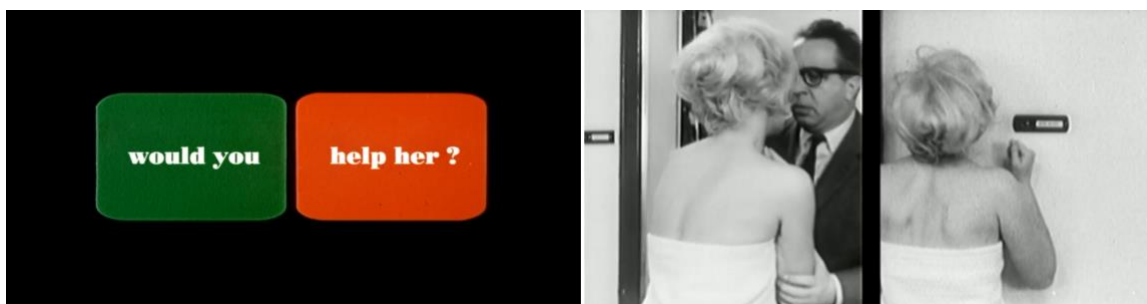


Figura 10.10. Dos fotogramas de la pionera película interactiva Kinoautomat (Cincera, Rohác y Svitáček, 1967), cuyo montaje ofrece una “estructura interactiva de caminos paralelos”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 10.11. El videojuego Journey (Thatgamecompany, 2012) culmina con un mismo final a pesar de su naturaleza exploratoria, adoptando en su montaje una “estructura interactiva de caminos paralelos”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva en hilo”: se construye mediante historias que, a su vez, se dividen en bloques argumentales más pequeños que potencialmente podrían llegar a cruzarse. La principal ventaja de esta estructura es que permite que varias narraciones con diferentes inicios y desarrollos se desplieguen al mismo tiempo y todas ellas pueden ser experimentadas por la audiencia. Su desventaja radica en que diseñar esta estructura resulta muy complejo, pues si el montaje de los acontecimientos queda reflejado bajo un orden aleatorio derivado de las decisiones del usuario, la experiencia narrativa adolece de sentido. Por tanto, es necesario diseñarla de tal manera que el acceso a ciertos eventos solo tenga lugar cuando sea coherente. Un ejemplo de esta estructura se halla en *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-2023), saga de videojuegos donde la audiencia puede elegir entre diferentes misiones para avanzar en la narración.

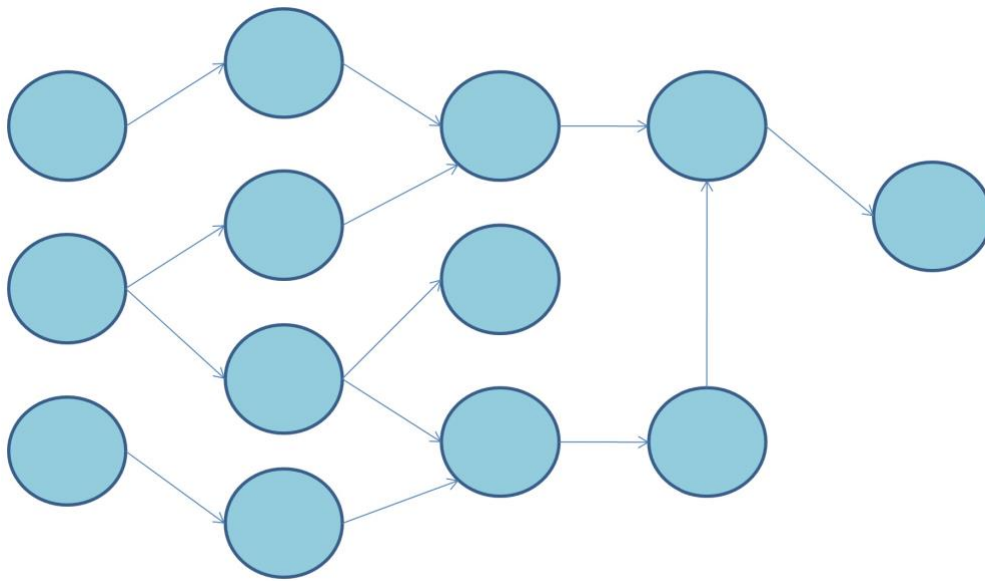


Figura 10.12. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva en hilo”. Fuente: elaboración propia.



Figura 10.13. Fotograma del videojuego *World of Warcraft: Dragonflight* (Blizzard Entertainment, 2022), con “estructura interactiva en hilo”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva dinámica”: se presentan diversas micronarraciones donde cada una consta de varios nodos conectados en red que, a su vez, pueden conducir al final de la micronarración o a otra diferente. Esta estructura conserva las ventajas de la “estructura interactiva de caminos paralelos”, pero sin transmitir la sensación de linealidad. A tales efectos, las micronarraciones se articulan de manera independiente bajo sus propios parámetros; y el sumatorio total de micronarraciones da como resultado una narración mayor. Como desventaja, la audiencia ha de experimentar el contenido en profundidad y repetidas veces si desea conocer todas las micronarraciones, convirtiéndose en la estructura interactiva más experimental de entre todas las tipologías. Se puede observar un ejemplo de este tipo de estructura en *Fire Emblem: Three Houses* (Intelligent Systems y Koei Tecmo, 2019), un videojuego de rol táctico donde la audiencia puede controlar a diferentes personajes con historias interconectadas.

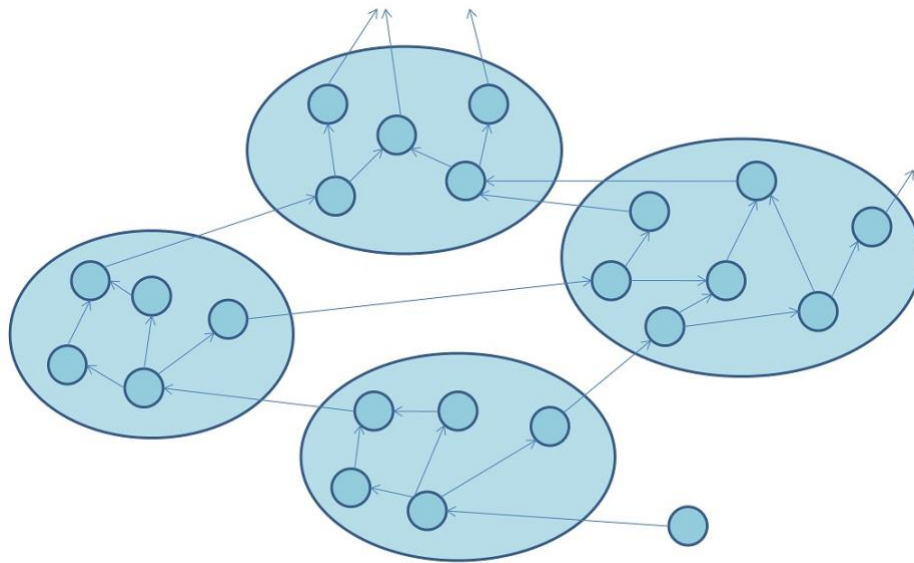


Figura 10.14. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva dinámica”. Fuente: elaboración propia.



Figura 10.15. Fotograma del videojuego *Fire Emblem: Three Houses* (Intelligent Systems y Koei Tecmo, 2019), con “estructura interactiva dinámica”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

- “Estructura interactiva concéntrica”: la audiencia parte de un “centro de operaciones” común e interactúa a lo largo de toda la narración, pero volviendo siempre a dicho sitio. La estructura, por tanto, se articula alrededor de ese “centro de operaciones”, que conecta con los diferentes puntos narrativos. Aunque es relativamente sencilla de diseñar, la “estructura interactiva concéntrica” tiene más limitaciones en cuanto a su exploración. Un ejemplo se halla en *Seven Digital Deadly Sins* (National Film Board of Canada y The Guardian, 2014), un documental web que, partiendo de los siete pecados capitales, explora los siete pecados digitales más comunes en la sociedad actual, como el exceso de información, la falta de privacidad, la adicción a las redes sociales, etc.

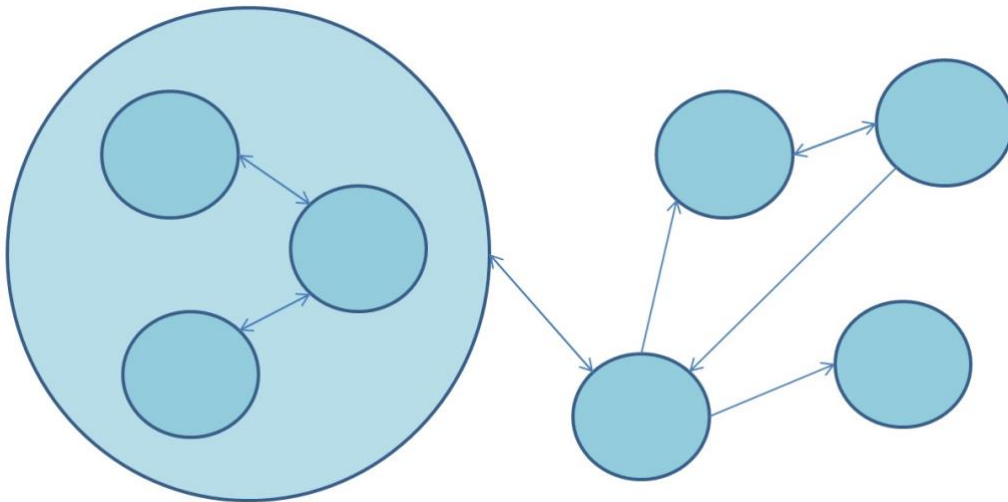


Figura 10.16. Ejemplo de diseño de “estructura interactiva concéntrica”. Fuente: elaboración propia.

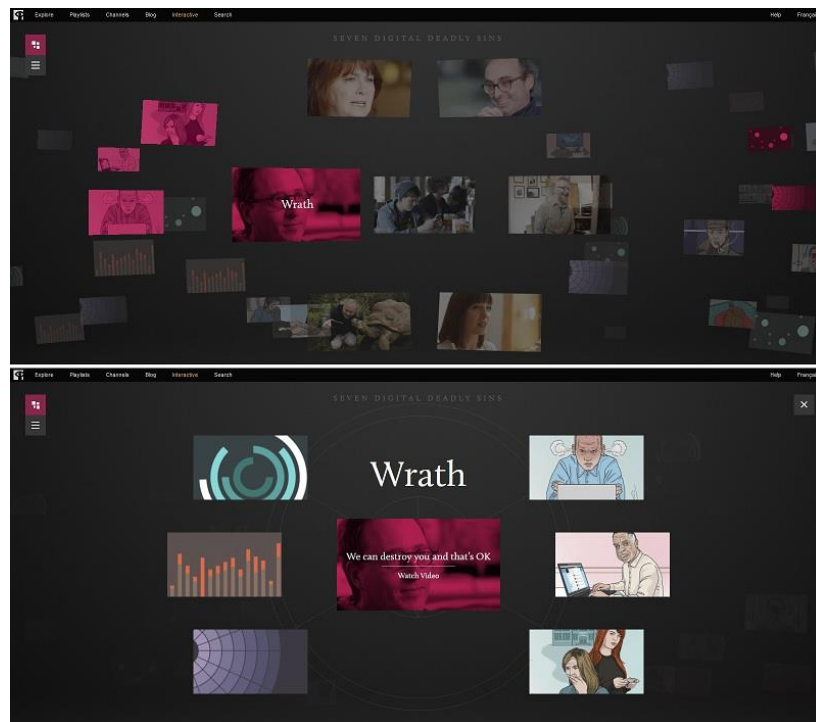


Figura 10.17. Dos pantallas del documental web *Seven Digital Deadly Sins* (NFB of Canada y The Guardian, 2014), con “estructura interactiva concéntrica”. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

10.3. El futuro del montaje ante la Inteligencia Artificial

Desde las primeras contribuciones en el campo del montaje gracias a Porter, Griffith, la Escuela Soviética, la *Nouvelle Vague*, etc., este está evolucionando rápidamente en el contexto de la interactividad, pero también a raíz del crecimiento de la Inteligencia Artificial. La interactividad, por un lado, está transformando el montaje permitiendo que las diferentes audiencias tengan un papel más activo en la construcción de las narraciones. Las distintas tipologías de estructuras narrativas interactivas estudiadas, por tanto, demuestran que el montaje también puede contribuir a dicha interactividad, la cual irá evolucionando en paralelo a los avances tecnológicos.

Por su parte, la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) está empezando a tener un elevado impacto en la industria audiovisual, alcanzado también al montaje. Herramientas como Vidu, Veo, Sora, Luma Dream Machine o Runway —combinadas con otras como Deepfake Studio o Avatarify— pueden asistir en tareas como la selección de tomas, la ordenación de las mismas, la gestión del ritmo interno y externo, la sincronización de vídeo y audio, e incluso la generación de transiciones y efectos. De hecho, este tipo de herramientas pueden analizar automáticamente el material grabado, identificar momentos clave y sugerir posibles secuencias de montaje. Este aspecto, que puede remitir en cierta medida a la “naturaleza operativa” del montaje, puede influir en el proceso creativo, permitiendo que el montador o montadora se centre con mayor detalle en la “naturaleza conceptual”, bajo aspectos más artísticos e intelectuales. Cabe preguntarnos, sin embargo, en qué lugar quedará el montaje intelectual o de atracciones de Eisenstein ante este nuevo paradigma.

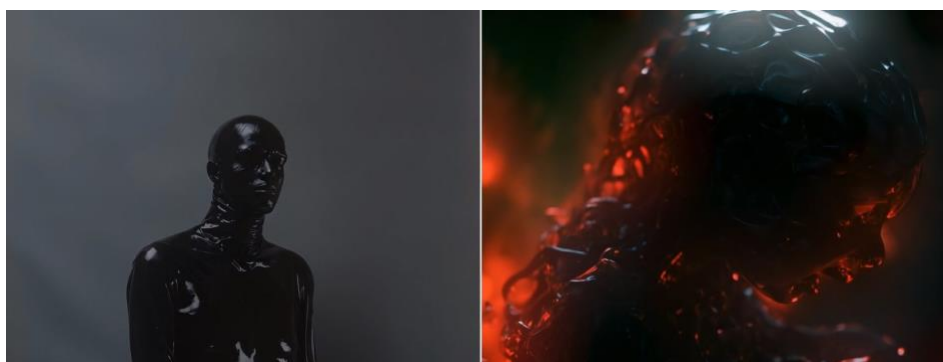


Figura 10.18. Dos fotogramas del cortometraje *Latex Kid* (2024), de Fran Gas, en el que se ha integrado Inteligencia Artificial. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.



Figura 10.19. Fotograma del cortometraje *Last Pixel* (2024), de Josh Lorens, en el que se ha integrado Inteligencia Artificial. Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Igualmente, este tipo de Inteligencia Artificial genera contenido audiovisual —alimentándose potencialmente o no del contenido vertido en Internet, un tema presente actualmente en los tribunales— que será más “realista” con el paso del tiempo y cuyo montaje por corte será cada vez más imperceptible. Se pueden generar escenas y secuencias completas que lleguen a integrarse de manera fluida en un montaje realizado con material “real” y que, del mismo modo, resulte imperceptible para la audiencia si existe un elaborado montaje externo. Además, no solamente se pueden crear escenas o secuencias para posteriormente montarlas dentro de un contenido o narración mayor, sino que también pueden crearse narraciones autoconclusivas, como es el caso de Toys“R”Us que, a través de la agencia Native Foreign, se ha convertido en la primera marca que publica un *brand film* o cortometraje publicitario generado íntegramente con Inteligencia Artificial, en concreto con Sora, bajo el título *The Origin of Toys“R”Us* (2024), también conocido como *Toys“R”Us Geoffrey Origin*.



Figura 10.20. Fotograma de *The Origin of Toys“R”Us* (2024), *brand film* realizado íntegramente con Sora.
Fuente: elaboración propia, a partir del material original.

Esta serie de aspectos, entre otros que están por venir, abrirán nuevas posibilidades creativas dentro del montaje, siempre y cuando sepan emplearse convenientemente; pero también plantearán interrogantes sobre el futuro de la industria audiovisual, incluyendo cuestiones legales y éticas sobre autoría y autenticidad de la obra en general y del montaje en particular.

Bibliografía

- Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Abada Editores.
- Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a YouTube*. Editorial UOC.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2005). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación.
- Bateman, C. (2006). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Bazin, A. (1998). *Orson Welles*. Cahiers du Cinéma.
- Blanco, D. (1989). *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: Una introducción*. Paidós.
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Cátedra.
- Del Rey, P. (2002). *Montaje. Una profesión de cine*. Ariel.
- Dmytryk, E. (1984). *On Film Editing. An Introduction to the Art of Film Construction*. Focal Press.
- Eisenstein, S. M. (1986). *La forma del cine*. Siglo XXI.
- Fernández-Tubau, V. (1994). *El cine en definiciones*. Íxia Llibres.
- García-Martínez, A. (2004). *En las fronteras de la no-ficción. El falso documental (definición y mecanismos)*. Ecología de la televisión: tecnologías, contenidos y desafíos empresariales. Actas del XVIII Congreso Internacional de Comunicación, 135-144.
- Godard, J.-L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine. Tomo I*. Alphaville.
- Guarinos, V. y Lozano Delmar, J. (2011). Consideraciones narrativas sobre el falso tráiler. El relato del relato que nunca existió. *Razón y Palabra*, 78, 1-20.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Gustavo Gili.
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine*. Anagrama.
- Katz, S. D. (2002). *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Plot Ediciones.
- Kuleshov, L. (1987). *Kuleshov on Film. Writings of Lev Kuleshov*. University of California Press.
- León, B. (2009). *Dirección de documentales para televisión: Guión, producción y realización*. EUNSA.

- López Aliaga, G. (2023). *La eminencia gris. Conversaciones en la sala de montaje cinematográfico*. Tirant lo Blanch.
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Edicions Universitat Barcelona.
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- Martínez-Sáez, J. (2009). Rasgos específicos del montaje en los spots publicitarios. *Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*, 1-20.
- McMahan, A. (2003). *Alice Guy Blaché: Lost visionary of the cinema*. Bloomsbury.
- Morales, F. (2005). *Las variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptor (el estrés)* [Trabajo de investigación]. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Morales, F. (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y Medio.
- Prosser, A. (2014). Getting off the straight and narrow: Exploiting non-linear, interactive narrative structures in digital stories for language teaching. En Jager, S., Bradley, L., Meima, E. J. y Thouësny, S. (Eds.), *Call Design: Principles and Practice; Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference*, Groningen, The Netherlands (pp. 318-323). Research-Publishing.
- Pudovkin, V. I. (1956). *Argumento y montaje. Bases de un film*. Futuro.
- Reisz, K. (1960). *Técnica del montaje*. Taurus.
- Reisz, K. y Millar, G. (2003). *Técnica del montaje cinematográfico*. Plot Ediciones.
- Sánchez, R. C. (1971). *El montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. Pomaire.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Ediciones Filmoteca Generalitat Valenciana.
- Sherman, E. (1992). *Frame by Frame (El cine paso a paso)*. Íxia Llibres.
- Sikov, E. (2020). *Film Studies. An Introduction*. Columbia University Press.
- Thompson, R. (2001). *Manual de montaje. Gramática del montaje cinematográfico*. Plot Ediciones.
- Truffaut, F. (1966). *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial.
- Villain, D. (1999). *El montaje*. Cátedra.