

Índice

Introducción	15
--------------------	----

1. GUIÓN DIRECCIÓN Y MONTAJE

El guion clásico	21
La tipología del espectador	21
<i>La transformación del espectador.....</i>	<i>22</i>
<i>La búsqueda de la identificación con el espectador.....</i>	<i>30</i>
Los códigos de inteligencia en el guion clásico	31
Clasicismo, género y emoción.....	33
Mensajes al espectador desde cada género.....	35
El enigma.....	39
<i>El whodunit como juego de enigmas</i>	<i>42</i>
<i>La contrarreloj: enigma más carrera contra el tiempo.....</i>	<i>45</i>
<i>La estructura clásica como juego.....</i>	<i>49</i>
El dibujo emotivo del guion clásico	49
<i>Función de los siete principales bloques climáticos</i>	<i>50</i>
<i>El dibujo del telefilm y el de la serie.....</i>	<i>61</i>
<i>Inicio, medio y final.....</i>	<i>63</i>
La base: la microestructura de la secuencia	65
<i>Similitud entre microestructura y macroestructura.....</i>	<i>68</i>
<i>Eslabones perdidos en el paso de la micro a la macroestructura</i>	<i>68</i>
Guionista literario y guionista visual	70
La dirección clásica	73
El montaje desde la dirección: montaje interno	74
<i>Montaje de guionista, montaje de director y montaje de montador</i>	<i>74</i>
<i>Formas de montaje interno.....</i>	<i>75</i>

Planificación del rodaje.....	78
Script o montador de rodaje	79
El montaje clásico.....	81
Tipos de transiciones.....	83
<i>Corte</i>	83
<i>Fundido</i>	83
<i>Encadenado (disolvencia)</i>	83
<i>Barrido</i>	84
<i>Cortinilla</i>	85
Belleza de las transiciones.....	85
Normas y errores de continuidad	86
<i>Raccord sobre los actores y el decorado</i>	87
<i>Raccords de luz y de sonido</i>	88
<i>Raccords de posición de la cámara</i>	89
¿Dónde hay que cortar para ocultar el corte?.....	107
Las razones dramáticas y cinéticas como fuente de vulneración	
de la continuidad clásica	108
La mirada fresca.....	109
<i>La voz de los montadores</i>	109
Breve historia del montaje	121
La formación del lenguaje	121
Inicio del montaje por corte.....	123
La ley del eje	123
Abel Gance y las vanguardias de los años veinte	124
El montaje soviético.....	125
El sonido.....	126
<i>El gusto por la sincronía y el Manifiesto del contrapunto sonoro</i>	127
<i>La moviola y otras herramientas de montaje</i>	129
El cine clásico (inicios de los treinta a finales de los cincuenta).....	133
Montage sequence y <i>Slavko Vorkapić</i>	134
Nuevos cines de los años sesenta.....	135
El vídeo analógico.....	136
<i>La leyenda negra de la edición lineal en vídeo</i>	137
De los años setenta hasta la revolución digital.....	138
<i>Estilos</i>	139
<i>La revolución digital</i>	141
<i>El espectador en la época de internet y las series de televisión</i>	142

Dos films representativos en la historia del montaje: <i>El acorazado «Potemkin»</i> y <i>Al final de la escapada</i>	148
--	-----

Recursos de lenguaje y percepción de la realidad:

la realidad y el deseo	161
Identidad entre realidad y lenguaje	162
<i>Elipsis espacial y temporal</i>	163
<i>Montaje por corte y viaje a cada posición de cámara</i>	164
<i>Significado de los tipos de planos</i>	166
<i>Plano secuencia sin desplazamiento de cámara</i>	167
<i>Panorámica de seguimiento de un personaje</i>	168
<i>Travelling</i>	168
<i>Cámara subjetiva y avance a través de la mirada del personaje</i>	169
<i>Unidad espacial</i>	170
<i>La parte por el todo</i>	173
<i>Fuera de campo</i>	173
<i>Voz en off</i>	174
<i>Formatos</i>	175
<i>Mezcla de sonido que destaca lo más relevante</i>	177
<i>Fotograma congelado y secuencias de kinestasis</i>	177
Engaño de los sentidos.....	179
<i>La ley del eje</i>	180
<i>Diálogo en plano-contraplano en planos correspondientes respetando el eje</i>	180
<i>El corte en movimiento</i>	181
<i>Raccord Godard</i>	182
<i>Jump cut o salto</i>	183
<i>Saltos de raccord</i>	185
<i>Panorámica que muestra un ambiente</i>	185
<i>Barrido</i>	186
<i>Estética de reportaje y de vídeo doméstico</i>	187
<i>Enfoque retórico</i>	188
<i>Fundido a negro o desde negro</i>	189
<i>Fotograma subliminal y efectos subliminales</i>	190
<i>Fotograma blanco en el momento culminante de la acción</i>	192
<i>Supresión de fotogramas en los cortes en movimiento</i>	193
<i>Doble acción de engaño de los sentidos</i>	195
<i>Encabalgamiento del sonido</i>	195
<i>Encadenado (disolvencia)</i>	197
<i>Flash-back</i>	198

<i>Efecto Kuleshov</i>	199
Adaptación del deseo.....	200
<i>Plano secuencia con grúa</i>	201
Zoom	201
<i>Cámara lenta y cámara rápida</i>	203
<i>Bullet time</i>	206
<i>Movimiento inverso</i>	207
<i>Sobreimpresión</i>	208
<i>Música extradiegética</i>	209
<i>Pantalla partida</i>	209
<i>Doble acción del instante ideal</i>	212
<i>Cuerpos y geografías ideales</i>	214
<i>Continuidad collage y mash-up</i>	215
<i>Lenguaje clásico</i>	218

2. MONTAJE DE TIPOS DE SECUENCIAS

Montaje de diálogos	223
La convención más importante de todos los géneros	223
<i>Razones para el corte y tendencia natural de la convención</i>	224
<i>Alternativas a la convención</i>	224
Montaje de secuencias de acción	235
Historia.....	236
<i>Griffith y la acción paralela con contrarreloj y salvamento</i> <i>en el último segundo</i>	237
<i>La congelación de la secuencia de acción en el periodo 1935-1955</i>	238
<i>Las secuencias de acción modernas</i>	239
Características.....	240
<i>Personajes y estructura</i>	240
<i>Guion de la secuencia</i>	242
<i>Montaje</i>	246
<i>Otras secuencias de acción</i>	257
Montaje de secuencias de thriller	259
El espectáculo del crimen, la transformación hacia el mal y la pulsión de agresividad en el espectador.....	259
La neurosis obsesiva propia del protagonista del thriller	260
Ni regeneración ni castigo	261

La creatividad en el asesinato y en la tortura	261
La sensación de realidad del plano secuencia	263
Montaje de secuencias de terror	265
La paradoja número 2 del montador	265
El miedo es la emoción más profunda y más atemporal	265
<i>La entrada en la oscuridad</i>	266
El terror en el thriller y en otros géneros	266
El terror, el expresionismo y el fantástico	267
<i>Las fantasmagorías</i>	268
Los mecanismos del miedo	268
<i>Empatía con la víctima y víctima ideal</i>	268
<i>Psicópata humano o animal</i>	271
<i>La creación de un ambiente de miedo</i>	271
Montaje en el terror clásico	272
<i>La desviación del montaje en el terror clásico</i>	272
<i>La cima del contraste rítmico, la falsa alarma y la sorpresa</i>	272
<i>El suspense, un tipo de miedo</i>	274
Montaje en el terror moderno	276
<i>Terror con estética de reportaje y de vídeo doméstico</i>	276
<i>El desplazamiento del miedo desde la agresión hasta la tortura:</i> <i>las body horror movies</i>	277
El termómetro emotivo	278
La fuerza de lo que no se ve	280
Montaje de secuencias de género fantástico	283
El fantástico dentro del lenguaje audiovisual	283
La realidad fantástica	284
La violencia y el fantástico	285
<i>La revelación fantástica y la transformación física en la estructura clásica</i> <i>de guion</i>	286
El fantástico como retrato completo de la mente	288
Montaje de escenas de danza	291
La escena de danza dentro de la estructura clásica de guion	291
<i>Fims de danza: backstage movies, films de aprendizaje de danza</i> <i>y películas de bailes de salón</i>	292
Algunas reglas para montar danza	294
<i>El módulo ideal: el plano general corto de cuerpo entero del bailarín</i>	296

Historia de la danza en el audiovisual.....	296
<i>Cine mudo</i>	296
<i>El estilo Berkeley en el musical de los primeros años treinta</i>	297
<i>Fred Astaire</i>	298
Cantando bajo la lluvia (1952) y West Side story (1961)	300
<i>Bob Fosse</i>	300
<i>El flamenco</i>	301
<i>Bollywood</i>	302
<i>El videoclip</i>	303
<i>Danza experimental y videodanza</i>	305
Montaje de escenas de sexo	309
El acto sexual en elipsis en la mayoría de films de género.....	309
Situación de la escena de sexo en la estructura del film	311
<i>Leyes no escritas</i>	312
El plano secuencia y la estética de reportaje como sinónimo de sensación de realidad.....	314
La música y los efectos de sonido.....	315
Sexo no convencional.....	317
Montaje de trailers	319
El enigma en el trailer.....	319
Estructura y ritmo del trailer convencional.....	320
<i>Arranque climático</i>	322
<i>Presentación del tema, argumento y enigma principal</i>	322
<i>El miniclip musical y el trailer-clip</i>	323
<i>Casting</i>	325
<i>La promesa final</i>	325
La continuidad collage	327
Las últimas modas.....	330
<i>Los fundidos a negro</i>	330
<i>La remezcla de trailers</i>	333
<i>Book trailer</i>	334
El trailer no convencional: trailer idea, trailer hiperrápido, trailer lento.....	335
Montaje de videoclips	337
Guion literario – guion visual.....	337
<i>Clips sin narración y clips sin culminación</i>	341
Prehistoria del videoclip.....	342

<i>Antecedentes en el cine mudo</i>	342
<i>Gardel y los Spooney Melodies en el primer sonoro</i>	343
<i>Panoram soundies</i>	344
<i>Scopitone y Cinebox</i>	344
<i>Clips en el cine de ficción y de vanguardia</i>	345
<i>Producción de los primeros videoclips para las televisiones</i>	349
Breve historia del videoclip.....	350
<i>De Bohemian rhapsody hasta la MTV (1975-1983)</i>	350
<i>Thriller y la explosión de los años ochenta</i>	351
<i>Años dorados: noventa y primeros dos mil</i>	353
<i>Remezcla de clips en la era digital</i>	354
<i>Andrógino seductor, rebelde, freak</i>	355
<i>Animación y videoarte en el videoclip</i>	357
Montaje de noticiarios, reportajes y documentales	363
El relato de la realidad	363
Estructura de noticia y de reportaje.....	364
Estética de reportaje	364
Documental.....	364
El vínculo de los documentalistas con la necesidad de verdad y de justicia.....	366
La convención de las convenciones del noticiario-reportaje-documental.....	367
<i>El arco del noticiario-reportaje-documental a partir de la convención</i>	368
Vertov, Flaherty y Shub.....	368
<i>La herencia de El hombre de la cámara (Čelovek s kinoapparatom, 1929)</i> <i>de Dziga Vertov</i>	369
<i>La caída de la dinastía Romanov (1927) de Esfir Shub</i>	370
La estructura y la lucha por la emoción	371
<i>Seguimiento de un proceso que culmina con un gran acontecimiento final</i>	372
La forma reportaje en films de ficción.....	382
<i>La velocidad</i>	382
<i>La función didáctica</i>	384
<i>La sensación de verdad y los audiovisuales híbridos</i>	385
Estética de reportaje, estética amateur y estética doméstica.....	388
El guion en la sala de montaje y el paraíso del montador	389
Las mejores clases: los documentales sobre montaje	390
Últimas tendencias: documental web y transmedia	391
Montaje de secuencias y films experimentales	393
Recursos experimentales formales.....	394

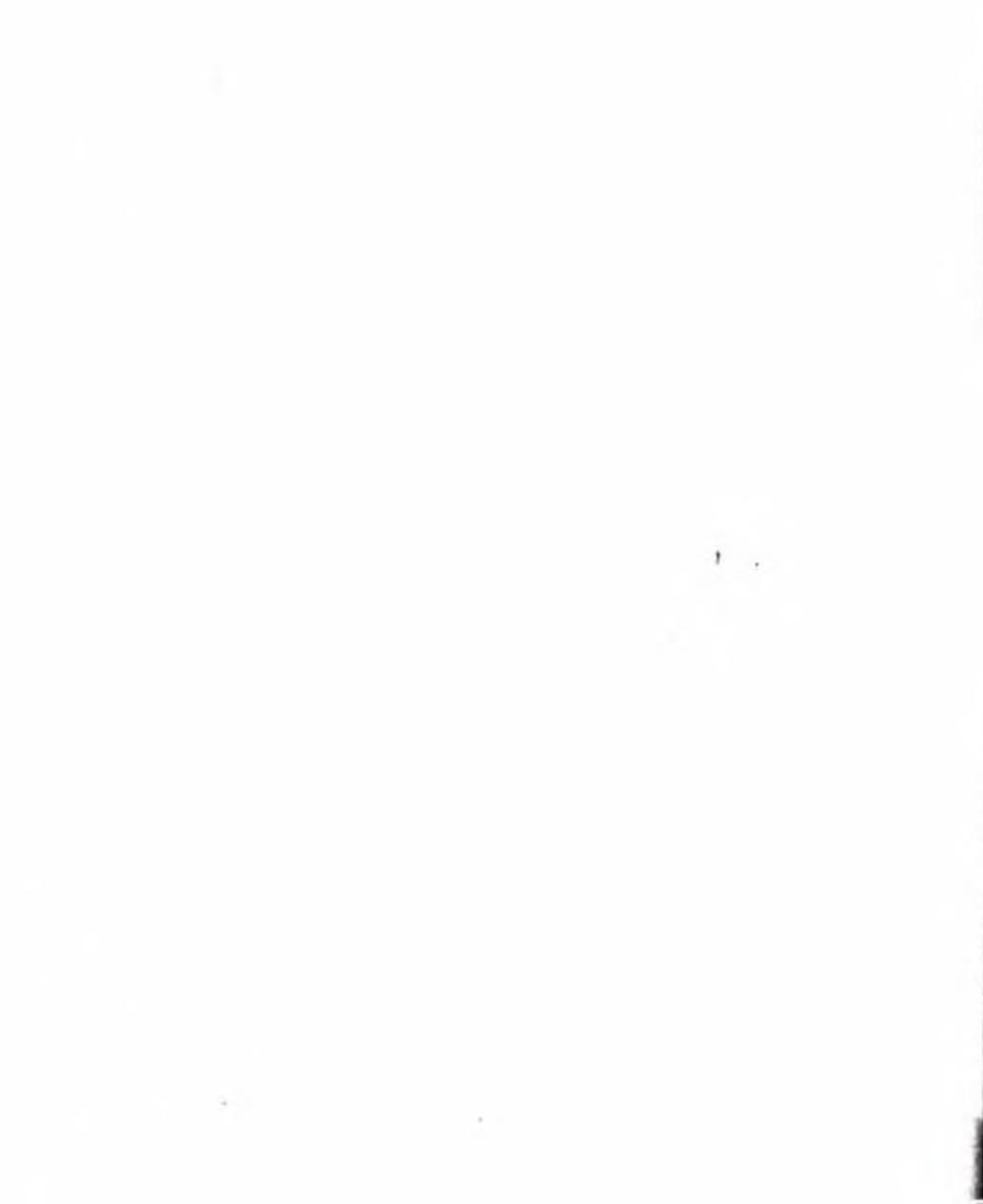
El experimental en el cine dominante: créditos, estados alterados de conciencia y entradas en el fantástico	395
Flujos principales de cine experimental	398
La supervivencia del modelo clásico en el cine experimental	399
<i>La esencia de la estructura clásica</i>	399
<i>Grados de avance del clásico hasta el experimental</i>	400
Ejemplos	413
Algunas secuencias de diálogo	413
Algunas secuencias de acción	424
Algunas secuencias de thriller	436
Algunas secuencias de terror	453
Algunos films y secuencias de género fantástico	468
Algunas escenas y films de danza	482
Algunas escenas de sexo y films eróticos	491
Algunos trailers	503
Algunos videoclips	509
Algunos documentales y secuencias de documentales	523
Algunos cortos y largometrajes experimentales	546
Otras secuencias de montaje	565

ANEXOS

Retrato sintético de un film	583
Emociones, géneros y estilos	587
Emociones y géneros	587
<i>Supergéneros, géneros y subgéneros</i>	587
Bibliografía	591
Índice de esquemas	593
Agradecimientos	595

1

GUIÓN, DIRECCIÓN Y MONTAJE



La tipología del espectador

El espectador está en el origen y en el destino de toda obra audiovisual. Saber quién es, qué estímulos desea, qué símbolos, qué fantasías, cuál es el provecho que pretende extraer del visionado de un largometraje, un programa de deporte, un documental o un videoclip es lo que ha ido generando desde las estructuras de guion y las formas de dirigir hasta toda la gama de recursos que han surgido en las salas de montaje y conforman el lenguaje audiovisual.

¿Cómo somos cualquiera de nosotros cuando tomamos la decisión de convertirnos en espectadores delante de cualquier tipo de pantalla?

El espectador busca el audiovisual porque quiere entretenerse, por tanto el principio de placer está en el origen de su condición. Si busca el placer es porque carece de él. Hay un elemento primordial de insatisfacción que puede proceder de un estado emocional que no se considera apropiado, una necesidad de evasión o la instintiva voluntad de cambio. Se puede buscar la risa, el llanto, el placer por el espectáculo de la agresión, del miedo, de la violencia, de la poesía, del intelecto o el que procede del impulso sexual. No es solo el placer lo que se busca, también se puede uno convertir en espectador a causa de un déficit de energía que se pretende compensar. Una temperatura emotiva baja o nula. Es un caso habitual el del espectador que parte de un estado mínimo de energía con la intención de incrementar su ritmo biológico. Por eso la mayoría de films clásicos buscan la identificación del espectador con personajes de ficción activos y vitales que luchan con todas sus fuerzas para conseguir sus objetivos. Suelen en consecuencia gustar los apasionados, los imbuidos de fe, los neuróticos, los obsesivos, los alterados y los locos, ya que todos ellos acostumbran a estar cargados de energía y de emoción. La idea es la de movilizar al espectador hacia el esfuerzo, crear el convencimiento de que él, al igual que el personaje de ficción, puede conseguir todo lo que se proponga. «Si luchas con todas tus fuerzas, lo conseguirás, si

tienes que atravesar un muro, atraviesa ese muro», son las palabras del capitán Haddock —convertido en portavoz de la estructura clásica— intentando transmitir energía a su hiperactivo amigo Tintín en el único momento de desfallecimiento que este sufre al final del segundo acto de *Las aventuras de Tintín. El secreto del Unicornio* (*The adventures of Tintin. Secret of the Unicorn*, 2011), de Steven Spielberg, con guion de Steven Moffat, Edgar Wright y Joe Cornish según la historia gráfica de Hergé, y montaje de Michael Kahn. Estas palabras podrían ser las que cada film clásico intenta transmitir al espectador.

En un estadio mucho más indeterminado y secundario, el espectador puede buscar orientación para su propia vida, respuestas a algunas de las preguntas más relevantes como «¿qué tengo que hacer?»

Es improbable que el espectador se plantee conscientemente todos estos deseos. El impulso inicial acostumbra a ser tan obvio como la búsqueda de entretenimiento. Pero tras este impulso se pueden rastrear todo tipo de necesidades. Cada espectador tiende a buscar su abanico de espectáculos dentro de un espectro emocional —los géneros y subgéneros del audiovisual— que puede configurar su retrato.

>> La transformación del espectador

El espectador desea pasarlo bien y pide un cambio de emoción. Uno de los motivos más importantes del guion clásico es el de la transformación del personaje principal, espejo de la misma transformación —o, como mínimo, de la mejora anímica— que busca el espectador.

La arquitectura de la estructura en tres actos del guion clásico con su complejidad de normas está pensada para conseguir la función de la transformación del espectador. Todo ello pasa por una condición indispensable: interesar y entretener. La mente «narrativa» del espectador pide un buen enigma principal y unos cuantos secundarios que no encuentren la respuesta adecuada hasta el final de la narración.

Iniciativa, constancia y transformación

La transformación del personaje principal en un film clásico es el último de los procesos y uno de los más importantes, porque puede orientar al espectador hacia la máxima mejora posible de su estado emocional. Por eso en numerosos films la transformación alcanza el nivel físico o bien se presenta en su manifestación límite, la vuelta a

la vida desde la muerte, tal como sucede con la resurrección de Jesucristo (que vuelve a la vida transformado, además, de hombre en dios), que es una de las historias más versionadas en el audiovisual, en films como *El evangelio según san Mateo* (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964) de Pier Paolo Pasolini con montaje de Nino Baragli.

Los ejemplos de resurrecciones finales son numerosos:

La de la esposa muerta gracias a la fe de uno de los personajes en *Ordet* (1955) de Carl Theodor Dreyer con guion de Dreyer según la obra de teatro de Kaj Munk y montaje de Edith Schlüssel.

La de la adolescente Blancanieves en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937) o la de princesa Aurora en *La bella durmiente* (*Sleeping beauty*, 1959), films de dibujos animados de Walt Disney, que despiertan gracias a besos de príncipes.

La del heroico perro fallecido por segunda vez al final del mediometraje *Frankenweenie* (1984), con guion y dirección de Tim Burton a partir de la novela *Frankenstein* de Mary Shelley, y montaje de Ernest Milano, que vuelve a la vida gracias a la solidaridad de la comunidad de vecinos.

En *Titanic* (1997), con guion y dirección de James Cameron, y montaje de Conrad Buff, Richard A. Harris y James Cameron, la protagonista Rose muere a los 101 años en el epílogo del film pero se reúne acto seguido, joven, en una nueva vida final con el hombre al que amó, Jack, en la escalera de primera clase del barco.

La resurrección del nuevo mesías Neo en *Matrix* (*The Matrix*, 1999), escrito y dirigido por los hermanos Wachowski y con montaje de Zach Staenberg, que despierta gracias a un beso de Trinity, la mujer a la que ama.

El soldado parapléjico Jake Sully se transfigura en ágil humanoide en la ceremonia final de *Avatar* (2009), con guion y dirección de James Cameron y montaje de James Cameron, John Refoua y Stephen E. Rivkin.

La protagonista femenina, Bella Swann, muere al dar a luz y vuelve a la vida, rejuvenecida, al final de *La saga Crepúsculo: Amanecer* (*The Twilight saga: Breaking dawn Part 2*, 2012), que dirige Bill Condon, con guion de Melissa Rosenberg según la novela de Stephanie Meyer, y montaje de Virginia Katz y Ian Slater.

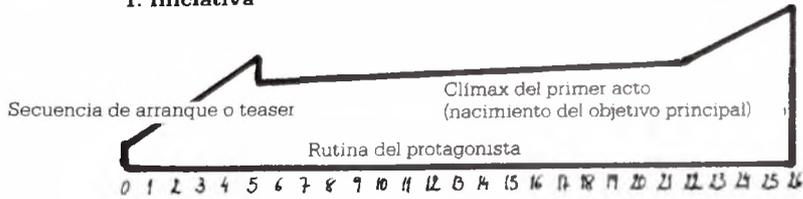
Incluso en un film vanguardista con argumento, *The life and death of 9413: a Hollywood extra* (1928), de Robert Florey y Slavko Vorkapic, considerado el primer film experimental americano, el protagonista, un ilusionado pero desvalido extra que quiere triunfar en Hollywood, muere y posteriormente resucita feliz en un paraíso donde le borran de la frente el número 9413 con el que le habían humillado en los inhumanos castings.

Muchos de los ejemplos citados pertenecen al género fantástico, donde la transformación es física. En un sentido solo psicológico, es habitual la maduración o «resurrección moral», que se produce en numerosos films de género, tal como sucede en el film romántico *Casablanca* (1942), que dirige Michael Curtiz, con guion de Julius y Philip

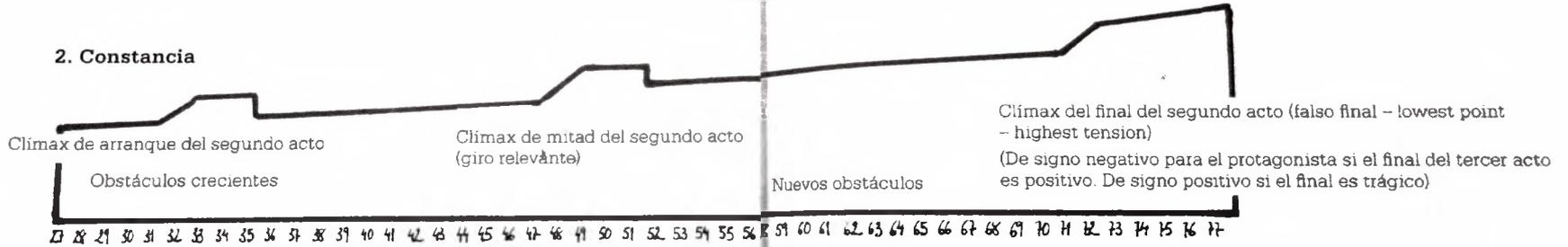
Esquema de la estructura clásica en tres actos

(sobre un film de 100 minutos)

1. Iniciativa



2. Constancia



3. Transformación



Acto 3 o desenlace (22 minutos)

Recuperación y éxito final

Ritmo más rápido.

Respuesta a antecedentes.

Resolución de las tramas secundarias y de la trama principal.

Acto 1 o planteamiento (26 minutos)

Nacimiento del objetivo principal del protagonista

Ritmo rápido.

Exposición de las reglas: protagonista, secundarios, tramas principales y secundarias, género, espacios, antecedentes y motivos audiovisuales.

Acción: el protagonista vive su rutina hasta que nace el deseo o el objetivo por el que luchar.

Acto 2 o desarrollo (52 minutos)

Lucha por el objetivo principal y semiabandono

Ritmo lento.

Viaje, aventura.

Obstáculos siempre crecientes, giro en la mitad del segundo acto, final falso en el climax del final del segundo acto, respuesta a antecedentes.

Acción: el protagonista vence obstáculos cada vez más difíciles hasta que se plantea abandonar la lucha.

Epstein y Howard Koch, y montaje de Owen Marks, donde el protagonista, Rick, que durante el primer y el segundo acto se ha mostrado cínico y mezquino, llega a la manifestación máxima de generosidad en el desenlace, ofreciendo a su propio oponente los salvoconductos que pueden salvarlo de los nazis y renunciando a la vez al amor de la mujer que ama.

Otros ejemplos:

La llamada del instinto para continuar creyendo en la vida que experimenta la tierna prostituta Cabiria al final de *Las noches de Cabiria* (*Le notti di Cabiria*, 1957), de Federico Fellini, con guion de Tuho Pinelli y Ennio Flaiano, y montaje de Leo Catozzo, cuando después de haber sido cruelmente engañada y a punto de ser asesinada por el hombre que ama vuelve a sonreír gracias a unos músicos de la calle que la invitan a cantar con ellos.

En *Blade Runner* (1982), que dirige Ridley Scott, con guion de David Webb Peoples según la novela de Philip K. Dick y montaje de Terry Rawlings y Marsha Nakashima, se efectúa la transformación moral más relevante en un personaje secundario, el androide Roy Batty, que en el bloque final se convierte en el protagonista: de ser un líder rebelde asesino pasa a ser un personaje generoso y un poeta que salva a la persona que le quiere matar.

El malvado avaro Scrooge experimenta un cambio extremo de carácter después de ver su propia tumba en el futuro, volviéndose generoso y ayudando a todo el mundo, en cualquiera de las adaptaciones del «Cuento de Navidad» de Charles Dickens, como por ejemplo *The Muppet Christmas Carol* (1993), que dirige Brian Henson, con guion de Jerry Juhl y montaje de Michael Jablow.

A veces, para hablar de transformación es suficiente con un nuevo estado de ánimo que conduzca a un cambio de fortuna.

El veterano espía George Smiley en *El topo* (*Tinker, tailor, soldier, spy*, 2011) de Tomas Alfredson, con guion de Bridget O'Connor y Peter Straughan sobre la novela de John Le Carré, y montaje de Dino Jonsäter, encargado de descubrir a un traidor entre sus propios compañeros, sufre una crisis profunda al final del segundo acto de la historia, pero se fortalece mentalmente justo a continuación —sin que se modifiquen sus convicciones morales, que son las mismas desde el inicio— y en el tercer acto tiene el coraje de refirir al propio ministro para quien trabaja, cumplir la misión desenmascarando al topo, reconciliarse con su esposa —que le había sido infiel— y acabar como jefe de la cúpula de espías, entre aplausos en la banda sonora.

Antes de la transformación el personaje principal tiene que pasar por otras fases. Algunos autores como Joseph Campbell con los doce estadios del viaje del héroe, contenidos en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), o Vladimir Propp con sus treinta y

una funciones, explicadas en su libro *Morfología del cuento* (1928), han cifrado este proceso partiendo de trayectorias simétricas en mitos, fábulas, cuentos de hadas o odiseas de héroes, es decir, en historias cercanas al género fantástico. El audiovisual es la última disciplina artística en llegar y, por lo que respecta a la selección de argumento, no ha hecho sino fagocitar todas las ficciones desde la antigüedad hasta el presente, pero ha aportado numerosas historias originales e incluso algunos argumentos nuevos que se han convertido en universales. A pesar dello, hasta la fecha ha insistido en historias de género construidas en torno a lo que se denomina guion clásico en tres actos. La mayoría de largometrajes que se estrenan en cine y de las series que se emiten en televisión contienen esta estructura en tres actos. Por tanto, «estructura clásica» puede considerarse equivalente a cine o audiovisual «dominante». Es una forma que gusta tanto que podría verse como uno de los retratos más completos del ser humano. Un retrato al 80 o 90%, si se evalúa la cantidad de films que siguen este esquema.

Los tres actos de la estructura clásica se corresponden respectivamente con los motivos «iniciativa», «constancia» y «transformación». Tres estados de ánimo en evolución desde el despertar hasta la maduración.

En un ejemplo como el ya citado de la vida de Jesucristo, adaptado con frecuencia al audiovisual, la aplicación de estos tres motivos en la estructura en tres actos sería:

- Acto I (planteamiento o exposición). Iniciativa: nacimiento del objetivo. En la vida de Jesucristo: anunciación, adoración de los reyes magos, matanza de inocentes, infancia, bautismo de Jesús por san Juan y —el objetivo— la decisión de predicar para conseguir un mundo nuevo.
- Acto II (desarrollo). Constancia: lucha obsesiva hasta la crisis y pérdida momentánea de la perseverancia. Jesucristo, como líder, selecciona a los apóstoles, predica la palabra, hace milagros, entra victorioso en Jerusalén, se enfrenta al poder, duda de su futuro y es traicionado y capturado.
- Acto III (desenlace o conclusión). Transformación: recuperación y éxito final. Jesús es condenado, torturado, muere en la cruz y resucita convertido en dios.

Lo mismo se puede ver en *El evangelio según san Mateo* (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964), que escribe y dirige Pier Paolo Pasolini, con montaje de Nino Baragli.

El acto I es como un tronco del que nacen los actos II y III. En el guion clásico no puede haber ninguna rama que no proceda del tronco. Las reglas del juego se establecen al inicio: personajes principales y secundarios y las tramas en las que se moverán, todo tipo de antecedentes que tendrán los correspondientes consecuentes en los ac-

El evangelio según san Mateo

(Il vangelo secondo Mateo, 1964)

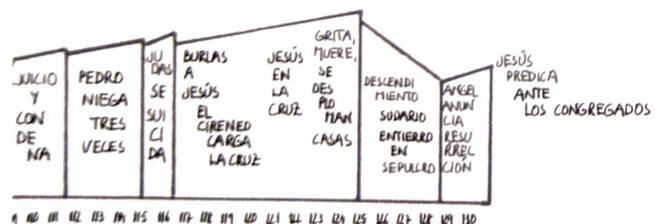
Guión y dirección de Pier Paolo Pasolini

Montaje de Nino Baragli



Acto I (26 minutos). Jesús es adorado por reyes y se salva de la muerte. Juan le reconoce como Mesías y el demonio le tienta.

Acto II (78 minutos). Jesús selecciona a los doce apóstoles, predica la palabra, realiza milagros, entra victorioso en Jerusalén, se enfrenta al poder y es capturado.



Acto III (21 minutos). Jesús es condenado a muerte. Muere en la cruz y resucita.

tos II y III, el lenguaje visual y sonoro, el planteamiento estético, el género y también el tipo de montaje (que en un film clásico tendrá que ser preferentemente el denominado montaje invisible). El espectador de films clásicos no acostumbra a entender ni aceptar que en un acto segundo o tercero se cambien las reglas que se han establecido en el primero. Sería inaceptable, por desconcertante, un cambio de género (un melodrama que se transforma en comedia) o una modificación en la relevancia de un personaje (un personaje principal que deja de serlo).

El acto I, el de la iniciativa, podría ser también conocido como el acto del gran enigma, la gran pregunta principal, generador de una serie de preguntas secundarias, que habrán de responderse en los actos II y III.

La estructura clásica simplificada al máximo es un esquema en dos actos: un personaje se propone un objetivo y después lo lleva a término. Problema y solución. Dos partes. Así pudieron ser las cosas en el inicio de las narraciones. En algún momento se debió de partir en dos el segundo acto, para ganar interés: un personaje se propone un objetivo, lucha pero tal vez no lo conseguirá, duda, parece que abandonará, hasta que sí lo consigue. El momento de crisis del final del segundo acto, pensado para conseguir una mayor empatía del espectador con el personaje, que descubre su más aguda vulnerabilidad (Jesucristo dudando de su futuro en el huerto de los olivos; el cowboy Ethan renunciando a recuperar a su sobrina seuestrada por los indios en *Centauros del desierto*, Tintín admitiendo que ha fracasado en *Las aventuras de Tintín. El secreto del Unicornio*), genera el tercero. Pero la escisión entre segundo y tercer acto a menudo es sutil, en cierta manera forma parte de un mismo recorrido: la gran misión que se ha impuesto el protagonista en el acto I está desarrollada en los actos II y III. No habría inconveniente en considerar el segundo y tercero como un acto único.

No existen estadísticas para establecer que la mayoría de films que llegan a las pantallas sean de género y respondan al modelo de guion clásico, a pesar de que se ha avanzado un poco a ojo un porcentaje del 80 o 90%. Si se pusiera en marcha un estudio tal como ese, el primer problema sería el de decidir hasta qué punto el guion de un film es clásico porque la fórmula estricta, lo que el teórico Syd Field denomina «paradigma», varía a veces excesivamente de un ejemplo a otro. Incluso así, sí que puede establecerse que en el guion clásico hay un personaje atractivo que, después de un incidente que lo pone a prueba, se marca un objetivo (la fase de la iniciativa, en el primer acto o planteamiento), lucha con todas sus fuerzas por conseguirlo, superando todo tipo de obstáculos hasta que atraviesa un momento de crisis en el que parece que abandonará (la fase de constancia, en el segundo acto o desarrollo) y finalmente, superándose a sí mismo y culminando un proceso de maduración, consigue el objetivo que se había marcado (la fase de transformación en el tercer acto o desenlace).

La fe y la pasión

A causa de la dificultad o extrema dificultad del objetivo que se marca el protagonista, se puede hablar de dos motivos más, aparejados a los ya mencionados: la fe y la pasión. Fe por encima de la razón, porque cuando la razón aconsejaría abandonar a causa de los obstáculos invencibles el personaje protagonista continúa adelante, contra toda lógica, como un superhombre, guiándose solo por un convencimiento irracional sobre el éxito de su empresa. Y pasión por encima del amor, porque solo desde la energía desbordada propia de un temperamento apasionado se puede alimentar la fe y se puede superar la enfermedad física o psíquica —o las dos— que supone la crisis del final del segundo acto. La pasión se aplica a menudo, como es lógico, a las historias de género romántico, donde el enamoramiento tiene que darse en el límite extremo de la emoción.

En *La pesca del salmón en Yemen* (*Salmon fishing in the Yemen*, 2011), que dirige Lasse Halström, con guion de Simon Beaufoy sobre la novela de Paul Torday, y montada por Lisa Gunning, se habla específicamente en los diálogos de fe en lo irracional para seguir adelante en una empresa difícil o aparentemente imposible como es la pesca del salmón en Yemen que anuncia el título o, todavía más, el romance de los protagonistas, que parten de posiciones diametralmente opuestas.

>> La búsqueda de la identificación con el espectador

La necesidad de transmitir la idea de transformación al espectador pasa por la condición de la identificación de este con el protagonista. Existen diversos recursos para conseguirlo, tanto en la caracterización del personaje como en el argumento de su trayectoria. Uno de los personajes más humildes, el desvalido, es en la mayoría de historias clásicas el personaje que acaba triunfando, como el patito feo que se transforma en cisne. La mayoría de espectadores pueden efectuar una identificación directa con el personaje desvalido —todos podemos ser vulnerables delante del peligro o de cualquier gran desafío—. Diferente es el mecanismo de identificación con un superhéroe: el proceso se origina desde la fantasía o el deseo de poder de cualquier espectador. Pero la mayoría de superhéroes del audiovisual, que pueden surgir de la inspiración directa en historias de dioses y semidioses procedentes de la mitología griega o de la vida de Jesucristo, contienen una naturaleza doble, la humana vulnerable y la superheróica. Así ocurre con Superman, Spiderman, Batman, Iron Man y muchos otros. Además, el bloque de crisis de final de segundo acto acerca todavía más superhéroes

—a punto de ser vencido— al espectador común. La idea es siempre la misma: no alejar excesivamente el personaje del espectador para facilitar la identificación y, en consecuencia, conseguir la verosimilitud del bloque final de transformación.

Los códigos de inteligencia en el guion clásico

Se suelen dar una serie de mensajes en una historia heroica comunes a todo tipo de culturas que se enfatizan en cada uno de los géneros audiovisuales: la prohibición de robar y de matar (thriller), la prohibición del sexo fuera del matrimonio (comedia, erotismo, melodrama), el respeto a los padres y la voluntad de preservación de la familia (melodrama y todos los géneros), las virtudes del enamoramiento (romántico y todos los géneros), la existencia de una autoridad a la que se tiene que obedecer y el castigo a la desobediencia (tragedia y todos los géneros), la búsqueda de un estado de cosas más justo y la necesidad de adaptarse a la nueva realidad (todos los géneros). Estos códigos tienen un único objetivo, que se configura como el fondo de la cuestión y como el mensaje más importante a transmitir al espectador: la necesidad de supervivencia.

Supervivencia que, en términos darwinianos, podría expresarse como conveniencia de adaptación a los cambios. Supervivencia primordialmente colectiva. La pareja, la familia o el colectivo siempre por encima del individuo. El premio más habitual para el héroe es el amor de la chica, que supone una esperanza futura de familia. Pero a veces el héroe muere y, si es así —y el film es clásico—, habrá sido por el bien del colectivo.

En *Donnie Darko* (2001), por ejemplo, con guion y dirección de Richard Kelly, y montaje de Sam Bauer y Eric Strand, el protagonista viaja hacia atrás en el tiempo para morir en el pasado y evitar así la muerte —en el futuro— de la chica que ama y de diversos miembros de su familia.

En *Origen* (*Inception*, 2010), con guion y dirección de Christopher Nolan, y montaje de Lee Smith, el protagonista, Cobb, viaja dentro de los sueños para superar una misión que, fallada su esposa, le permite recuperar a sus dos hijos.

En cualquier capítulo de la serie televisiva *Los Simpson* (1989-), de Matt Groening, el colectivo triunfante es el de la familia unida, igual que en otra serie de culto, *A dos metros bajo tierra* (*Six feet under*, 2001-2005) de Alan Ball.

En general, la televisión se nutre de la defensa y el homenaje a la familia a través de las telenovelas y los seriales denominados familiares.

La apuesta del guion clásico por la familia, la supervivencia y la vida se traduce en posturas que, ideológicamente, pueden estar en los dos extremos. Los films clásicos,

por ejemplo, acostumbran a ser antiabortistas, como se manifiesta en *La saga Crepúsculo. Amanecer* (*The Twilight saga: Breaking dawn. Part 2*, 2011), que dirige Bill Condon, con guion de Melissa Rosenberg según la novela de Stephanie Meyer, y con montaje de Virginia Katz y Ian Slater, donde la madre embarazada protagonista, Bella Swan, está dispuesta a morir antes que provocar el aborto del feto que poco a poco la está matando. En otro film bien distinto como *Katmandú, un espejo en el cielo* (2011), de Iciar Bollaín, con guion de Paul Laverty e Iciar Bollaín y montaje de Nacho Ruiz Capillas, la joven india Sharmila, amiga y protectora de la protagonista, quiere deshacerse de su feto de cuatro meses al enterarse de que es una niña y no un niño, y la operación le provoca la muerte. Por otro lado, la apuesta contra la pena de muerte es una constante de los films clásicos en los que se presenta este conflicto, incluso en el caso en el que se ejecuta a un culpable, tal como sucede en *Pena de muerte* (*Dead man walking*, 1995), que escribe y dirige Tim Robbins sobre la novela de Helen Prejean y con montaje de Liza Zeno Churgin y Ray Hubley.

En el posible debate entre ideales políticos y familia, el guion clásico apuesta por la familia.

Como en *Pacto de silencio* (*The company you keep*, 2012), que dirige Robert Redford, con guion de Lem Dobbs a partir de la novela de Neil Gordon y montaje de Mark Day, donde la activista Mimi Lurie, que en treinta años no ha claudicado de sus ideales revolucionarios de juventud, decide entregarse a la justicia para que su antiguo amante Nick Sloan, buscado por la policía, pueda regresar a la vida normal y ejercer de padre de su hija de once años.

De forma similar —pero no contradictoria— los films clásicos suelen denunciar la violencia en todas sus formas, y es ese el significado defendido en el desenlace de la mayoría de thrillers, pero a la vez no renuncian a la manifestación del espectáculo que proporciona la violencia y, en términos morales, el mal, para satisfacer la pulsión agresiva del espectador.

Por ejemplo, el thriller trágico *Infiltrados* (*The departed*, 2006) de Martin Scorsese, con guion de William Monahan, Alan Mak y Felix Chong, y montaje de Thelma Schoonmaker.

Si la forma del guion es la de los tres actos, si cada acto tiene el dibujo académico que consideraremos más adelante, si cada uno de los tres actos responde a los motivos citados de iniciativa, constancia y transformación, pero a pesar de todo la intención del film no es la del seguimiento de los códigos de la especie y por tanto el respeto a la familia, al colectivo y a la idea de supervivencia, el film no debería considerarse verdaderamente clásico. Idéntico razonamiento se puede aplicar a la inversa: si la es-

estructura no contiene una división en tres actos o bien faltan alguno o algunos de los motivos citados como ortodoxos pero la idea general es la de un personaje que se marca un objetivo y lucha, sigue los valores morales culturales establecidos y en consecuencia la filosofía final es la supervivencia personal o del colectivo, el film tendrá que ser visto como clásico.

> Clasicismo, género y emoción

«Clásico» significa equilibrado, mesurado, armonioso, lógico, ordenado, simétrico, bello, perfecto..., pero también se refiere a lo que gusta. Lo que gusta a cada momento. Por eso, los géneros, sujetos al gusto, cambian continuamente. El western y el musical, que son los géneros más relevantes en el cine desde los años treinta hasta finales de los cincuenta, pierden poder de forma progresiva y conservan una presencia puramente testimonial. La cantidad de títulos del western desciende en los años sesenta y setenta y desde los noventa solo ofrece films esporádicos, como *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1991), que dirige Clint Eastwood, con guion de David Webb Peoples y montaje de Joel Cox, y *Valor de ley* (*True grit*, 2010), con guion, dirección y montaje de los hermanos Coen. La caída del western habla del hecho de que no es verdaderamente un género puro porque de otro modo se habría mantenido a través del tiempo, igual que la comedia o el thriller. De hecho, no hay una emoción concreta ligada al western sino todo un abanico. Es más bien un subgénero entre el cine de aventuras, el thriller, el drama y la tragedia que a causa de una moda de muy larga duración se sitúa al lado de los otros géneros principales. Cuando la moda que lo origina se debilita, el western se mantiene de forma testimonial con algunas épocas de resurgimiento. El musical, por su parte, se ramifica desde los años setenta hacia otras formas, una de ellas de gran energía, el videoclip, un tipo de cortometraje que vive su época más poderosa en los años ochenta, noventa y primeros dos mil. La transformación de los géneros es constante, por tanto también lo es la revisión del clasicismo, ya que los films clásicos son siempre de género.

Los géneros son agrupaciones de obras audiovisuales con unas mismas características y se identifican con las emociones: la risa y la alegría en la comedia y el musical, el miedo, la agresión, el espanto y la angustia en el terror y el thriller, el dolor psicológico, la tristeza y el llanto en el drama, el melodrama y la tragedia, la sorpresa y la excitación en el fantástico, la acción y las aventuras; el impulso sexual en el erotismo y la pornografía.

Las emociones son siempre las mismas pero los géneros pueden ir cambiando de nombre según las modas. En cierto modo, un género es una forma de poder porque

cuando se configura se establecen las leyes y las convenciones que conviene seguir. El soporte ideológico y estructural es la mayoría a veces el del guion clásico, y si hay desequilibrios son los que forman parte de la misma esencia del género. Por tanto no son propiamente «desequilibrios» sino «características»: en un film romántico como *Casablanca* (1942) puede haber un natural impulso hacia la magnificación de las escenas de amor, y en un film de acción violenta como *Avatar* (2009) se puede dedicar una cantidad significativa de metraje a las secuencias de batallas.

El film clásico busca a la vez el equilibrio y la máxima emoción. Esta búsqueda es la que crea el dibujo emotivo de la estructura del guion, con la trayectoria de momentos climáticos, anticlimáticos, giros, sorpresas, golpes de efecto, crisis y resoluciones. Una gran montaña rusa en equilibrio creciente.

Equilibrio significa orden. Causa y efecto. La mente humana es eminentemente narrativa, lo que quiere decir que no tolera el desequilibrio entre causa y efecto, busca respuestas a cualquiera de las preguntas. Es más importante el deseo de orden narrativo que el mismo deseo de justicia. Un espectador preferirá conocer antes la solución a un gran enigma narrativo que una posible satisfacción moral que se derive de él. Es decir, querrá saber en un thriller de asesinatos quién ha sido el culpable. Si se castiga al culpable no es, desde luego, un hecho secundario pero no es prioridad. Un film clásico no deja abierto ningún enigma. *Blow up* (1965), que dirige Michelangelo Antonioni, con guion de Tonino Guerra y Antonioni a partir de un relato de Julio Cortázar y montaje de Frank Clarke, donde no se cierra un enigma tal como la autoría de un crimen, es un film anticlásico desde el punto de vista de guion.

Empezar y terminar con un mismo motivo visual o narrativo es uno de los recursos del guion clásico —que busca la simetría—, un elemento que puede generar poesía.

Centauros del desierto (*The searchers*, 1956), que dirige John Ford, con guion de Frank Nugent y montaje de Frank Murray, comienza con un plano de Ethan, el cowboy solitario, viniendo a primer término, acercándose al umbral de la puerta de la casa de su familia, y termina con el plano simétrico, cuatro años más tarde, alejándose de la casa, después de toda una odisea de búsqueda de una chica secuestrada por los indios y recuperada.

Taxi driver (1976), que dirige Martin Scorsese, con guion de Paul Schrader y montaje de Tom Rolf y Melvin Shapiro, comienza y termina con el taxista por las calles de Nueva York, de noche, neurótico y angustiado al inicio, más relajado al final.

Equilibrio significa también compensación: en un film clásico el espectador obtendrá todas las compensaciones que desea, sabrá quién es el culpable y el culpable será castigado, tal como sucede, por ejemplo, en el film de juicios *Testigo de cargo* (*Witness for the prosecution*, 1957), que dirige Billy Wilder, con guion suyo y de Harry Kurnitz a

partir de una novela de Agatha Christie, y montaje de Daniel Mandell, donde el acusado —que es culpable— es declarado inocente pero en el último momento es asesinado por su esposa, que le había procurado la coartada salvadora. La compensación puede funcionar desde diversas vías: en el film de boxeo *Rocky* (1976), con guion de Sylvester Stallone, dirección de John G. Avildsen y montaje de Scott Conrad y Richard Halsey, el protagonista no vence en el combate final contra el poderoso antagonista, pero para el espectador sí que ha ganado desde el punto de vista moral a causa de su transformación de desvalido en superhombre y por haber consolidado el amor con la mujer a la que ama. Una de las ventajas de la ficción respecto de la realidad es precisamente la compensación, que es una forma de justicia moral: en la realidad puede no existir, en una historia clásica, sí.

Mensajes al espectador desde cada género

Desde todos los géneros

- Hay que marcarse un deseo claro por el que luchar. Un objetivo al que dedicar la máxima energía.
- Hay que luchar por la supervivencia, la consolidación de la pareja, la familia y la comunidad. Luchar y no desfallecer, esforzarse hasta el límite, movilizarse por la fe y por la pasión por encima de la razón. Sacrificar la propia vida si es necesario en beneficio de la familia y de la comunidad.
- La lucha como satisfacción por el hecho mismo de luchar, independientemente del resultado.
- La lucha tiene unos límites morales: obedecer a la autoridad y no caer en el universo del mal.
- Hay que transformarse en una persona mejor, más luchadora, más activa, más generosa. La regeneración en positivo es posible.
- La transformación hacia el mal está también contemplada, siempre que esté justificada por una venganza justa o que, a cambio, el personaje y el espectador obtengan suficiente conocimiento del alma humana.
- Hay que buscar y defender la justicia y la verdad para equilibrar el mundo. La verdad es todavía más importante que la justicia, ya que para aplicar la justicia hay que conocer antes la verdad. Si se ignora la verdad es que prevalece el enigma, lo que es incompatible con la narración clásica. La justicia puede ser también la venganza, pero a menudo esta es castigada.

GUIÓN, DIRECCIÓN Y MONTAJE

- La belleza de la naturaleza y la ceguera e imperfección del ser humano comporta que nos tengamos que adaptar mejor al mundo.

Aventuras-acción

- El esfuerzo extremo del protagonista, decidido, activo, atlético y que vence todos los obstáculos, obtiene el premio del tesoro y del amor de la chica.

Comedia

- La solución a los enredos nos hace fuertes para madurar, superar los problemas familiares y consolidar la pareja.
- Nos transformaremos de desvalidos ridículos en seres dignos y triunfantes.

Documental

- La injusticia no se puede tolerar. Hay que denunciarla y movilizar así al espectador a la acción.
- La verdad tiene que salir a la luz.
- La sociedad tiene que mejorar y hay que transformarla.
- Hay que respetar el planeta, la naturaleza, al ser humano, a todos los seres vivos y a la misma vida.
- Reivindicación de los desvalidos, los singulares, los freaks, los viejos, los enfermos. De la poesía en cada detalle de la vida. Denuncia de los poderosos insolidarios e inmorales.
- La vida puede ser fascinante en un planeta tan extraordinario como amenazado de muerte por el ser humano.

Fantástico

Fantástico blanco

- La transformación en un ser mejor puede ser física, la magia existe y nos ayuda a creer en el bien.

- Asombro por lo sobrenatural en la naturaleza y por el poder del ser humano, cuyo crecimiento puede ser ilimitado.
- La familia se consolida, la pareja es posible debido más al propio esfuerzo que a la magia externa.

Fantástico oscuro

- Las malas decisiones nos conducen a la tortura y a la muerte.
- El desafío prometeico de crear otros seres será castigado.
- El desafío a las normas morales nos transformará en monstruos malignos.
- Espanto por lo amenazador en la naturaleza y el poder destructivo del ser humano, cuya maldad puede ser ilimitada.

Melodrama

- El peligro más grande es la descomposición de la pareja y de la familia. Hay que detener los enfrentamientos y la violencia entre miembros de la familia.
- El horizonte de familia unida y feliz pasa por encima de cualquier otra consideración racional.

Musical

- Es necesaria la fantasía a través de la irrealidad de la música y la danza.
- La felicidad existe y está en la música y la danza.

Musical trágico

- El shock por el contraste extremo de la felicidad por el musical con la realidad funesta conduce a la búsqueda de la fantasía.

Videoclip

- El amor entre jóvenes rebeldes y el goce del sexo para andróginos y marginales es posible.

Romántico

- La lucha del protagonista comportará la consolidación de la pareja con el horizonte de la formación de la familia.
- La tragedia de la no consolidación de la pareja impedirá el sueño de vida feliz y de la formación de una familia.
- La dolorosa muerte del ser querido nos tiene que hacer crecer psicológicamente para afrontar una nueva relación de amor.

Sexo

- El sexo sin amor será castigado con la muerte.
- El malvado o malvada sexual o el personaje sexualizado será castigado.
- El sexo se volverá amor.
- El sexo destruye a la familia.
- El enamoramiento auténtico puede culminar en sexo pudoroso encaminado a la formación de la familia.

Terror

- Hay que tener miedo. Miedo a la oscuridad, al monstruo en la oscuridad, al exterior, a la noche, al dolor y a la mutilación.
- No hay que salir al exterior de noche. El monstruo está a punto de torturar y de matar.
- Hay que desconfiar de todo, incluso de la persona que más te quiere, el propio hijo o incluso la madre.
- Del miedo extremo hay que evolucionar hacia el coraje para matar al monstruo.
- No hay emoción más elevada que la que proporciona la ficción del espectáculo del miedo.

Tragedia

- Hay unas normas y se tienen que cumplir. Quien no obedezca será castigado.
- Hay que obedecer al poder aunque sea injusto.

- Una decisión en contra de las normas puede ser fatal y tiene que pagarse con la vida.
- Atentar contra la autoridad, la comunidad, la familia o la pareja será castigado con la muerte.
- El enfrentamiento con la muerte debe proporcionar al personaje y al espectador alguna enseñanza respecto de la vida, alguna gratificación o conocimiento sobre el alma humana.

Thriller

- El crimen se paga. La verdad será desvelada. La injusticia será combatida.
- La violencia es un error pero procura uno de los mejores espectáculos: la razón fría del investigador contra la agresión brutal del psicópata.
- La transformación hacia el mal será castigada.
- Thriller puro: el mal existirá siempre y nunca podremos terminar con él.
- Thriller televisivo: el mal existe pero se puede combatir y vencer gracias a los policías superdotados, honestos y heroicos.

El enigma

Un gran enigma inicial, planteado en el acto I, es el gancho más común del guion de estructura clásica para mantener al espectador interesado hasta el momento de la respuesta, que no se ofrece hasta el final. El enigma crea desequilibrio y desorden. Solo en el desenlace se reordenan las cosas.

¿Se conocerá el significado de la palabra *rosebud*? *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), dirigida por Orson Welles, con guion de Welles y Herman Mankiewicz, y montaje de Robert Wise.

¿Conseguirá el oficinista el amor de la bella ascensorista? *El apartamento* (*The apartment*, 1961) de Billy Wilder, con guion de Wilder e I. A. L. Diamond y montaje de Daniel Mandell.

¿Conseguirán los oficinistas robar en su propio banco? *Atraco a las tres* (1962) de José María Forqué, con guion de Vicente Coello y Pedro Masó, y montaje de Pedro del Rey.

¿Cuál de los dos pistoleros ganará el gran duelo? *El gran duelo* (*A Gunfight*, 1971), dirigida por Lamont Johnson, con guion de Harold Jack Bloom y montaje de Bill Mosher.

¿Podrá la chica eliminar al monstruo asesino? *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, con guion de Dan O'Bannon y Ronald Shusett, y montaje de Terry Rawlings y Peter Weatherley.

¿Conseguirá el niño salvaje integrarse en la sociedad? *El pequeño salvaje* (*L'enfant sauvage*, 1970) de François Truffaut, con guion de Truffaut y Jean Gruault, y montaje de Agnes Guillemot.

¿Podrá el protagonista acariciar la rodilla de la adolescente? *La rodilla de Clara* (*Le genou de Claire*, 1970), escrito y dirigido por Éric Rohmer, con montaje de Cécile Decugis.

¿Se podrá fugar al prisionero? *El expreso de medianoche* (*Midnight express*, 1978) de Alan Parker, con guion de Oliver Stone y montaje de Gerry Hambling.

¿Podrá el domador negro reeducar al perro blanco entrenado para matar negros? *Perro blanco* (*White dog*, 1982), dirigida por Samuel Fuller, con guion de Fuller y Curtis Hanson basado en una historia de Romain Gary, y montaje de Bernard Gribble.

¿Encontrará el aventurero el arca perdida? *En busca del arca perdida* (*Searchers of the lost arch*, 1981) de Steven Spielberg, con guion de George Lucas, Philip Kaufman y Lawrence Kasdan, y montaje de Michael Kahn.

¿Sobrevivirán los amantes al naufragio? *Titanic* (1997), con guion y dirección de James Cameron, y montaje de Conrad Buff, Richard A. Harris y James Cameron.

¿Quién ha cometido el asesinato de la bella adolescente? *Mystic river* (2003) de Clint Eastwood, con guion de Brian Helgeland y montaje de Joel Cox.

Desde el punto de vista del enigma, un guion clásico tanto de cine como de televisión se puede dividir en:

- Acto I: planteamiento del enigma.
- Acto II: búsqueda de respuesta al enigma.
- Acto III: resolución del enigma.

Una historia breve como un spot publicitario puede tener, dentro de la obvia rapidez narrativa, estas mismas tres partes. Si tomamos un caso típico de un spot del género «limpieza» de 20 o 30 segundos, podemos establecer dentro de la secuencia clásica un punto de partida de un conflicto tal como una mancha en la ropa que preocupa al ama de casa protagonista. ¿Se resolverá —enigma planteado— el problema de la mancha? En el breve desarrollo, se intentan diversas opciones que fracasan, pero en el clímax la marca publicitada resuelve el problema, lo que provoca en el anticlímax la felicidad del ama de casa.

Otras preguntas desestabilizadoras más secundarias, que tienen la función de regenerar periódicamente el interés del espectador, se pueden sumar al gran enigma general. Cada acto, cada bloque secuencial, cada giro, cada escena, cada instante, puede generar una pregunta que el espectador espere ver resuelta más adelante.

¿Tomará vida el cadáver manipulado por el doctor Victor Frankenstein? *Frankenstein* (1931), dirigida por James Whale, con guion de Francis Edward Faragoh y Garrett Fort según la novela de Mary Shelley, y montaje de Clarence Kolster

¿Podrá narcotizar el marido a su esposa Rosemary para que la copule el diablo? *La semilla del diablo* (*Rosemary's baby*, 1968) de Roman Polansky, con guion de Polansky sobre la novela de Ira Levin, y montaje de Sam O'Steen.

¿Caerá al vacío el escalador cuando se desprenda el gancho que sostiene la cuerda de seguridad? *Licencia para matar* (*The eiger sanction*, 1975) de Clint Eastwood, con guion de Hal Dresner, Warren Murphy, Rod Whitaker, y montaje de Ferris Webster.

¿Cómo reaccionará el público de la sala de cine cuando se proyecte el fotograma de unos genitales que el proyeccionista ha filtrado en el metraje de un film infantil? *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999) de David Fincher, con guion de Jim Uhls sobre la novela de Chuck Palahniuk, y montaje de James Heygood

¿Qué pasará con las gafas del protagonista después de que el mensaje transmitido a las lentes haya anunciado que se autodestruirán en cuatro segundos? *Misión Imposible* (*Mission: Impossible II*, 2000), dirigida por John Woo, con guion de Robert Towne y montaje de Christian Wagner y Steven Kemper.

¿Sobrevivirá el colectivo protagonista de juguetes al fuego de la trituradora? *Toy story 3* (2010), dirigida por Lee Unkrich, con guion de Michael Arndt y John Lasseter, y montaje de Ken Schretzmann.

¿Podrán el capitán Haddock y el perro Milú impedir que el cuerpo inconsciente de Tintin se deslice hasta la hélice del avión que le cortaría la cabeza? *Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio* (*The adventures of Tintin: Secret of the Unicorn*, 2011) de Steven Spielberg, con guion de Steven Moffat, Edgar Wright y Joe Cornish según la historia gráfica de Hergé, y montaje de Michael Kahn.

Uno de los enigmas más breves, más eficaces y más habituales, que depende la mayoría a veces de su elaboración en la sala de montaje, consiste en prolongar el plano de la mirada de un personaje que ve algo que le provoca una emoción intensa (sorpresa, fascinación, angustia, pánico, alegría) pero que el espectador no ve todavía, hasta que se responde finalmente, resolviendo el enigma con el plano de lo que el personaje ha visto.

A la labor de generar preguntas y enigmas que mantengan atrapado continuamente al espectador se la denomina «tramar». En films no clásicos o alternativos la presión por reequilibrar los enigmas con respuestas puede ser más baja o bien inexistente, aunque es difícil en un film de ficción no generar ninguna pregunta porque el interés de la ficción consiste precisamente en eso: crear expectativas (preguntas) y satisfacerlas más adelante.

En 2001 *Una odisea del espacio* (2001. *A space odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick, con guion del mismo director y de Arthur C. Clarke, y montaje de Ray Lovejoy, film en el que no hay un protagonista que se marque unos objetivos, ni un planteamiento académico en tres actos, sí que se establecen también algunas preguntas: ¿cuál es la función del monolito que aparece en los momentos de evolución? ¿Conseguirá el astronauta Bowman desconectar el ordenador asesino Hal y acabar su misión?

Amarcord (1973) de Federico Fellini, con guion de Tonino Guerra y montaje de Ruggero Mastroianni, es un film dividido en al menos dieciséis partes, ordenadas según las estaciones del año. No hay un protagonista único sino una familia, no hay trama sino retratos con microrrelatos anecdóticos, excepto en dos episodios —esos sí, clásicos, y con todas las normas—, el del tío loco Teo que sube a un árbol pidiendo una mujer (¿conseguirá la mujer el tío loco?), y el del padre detenido y torturado por los fascistas (¿sobrevivirá el padre a la tortura?).

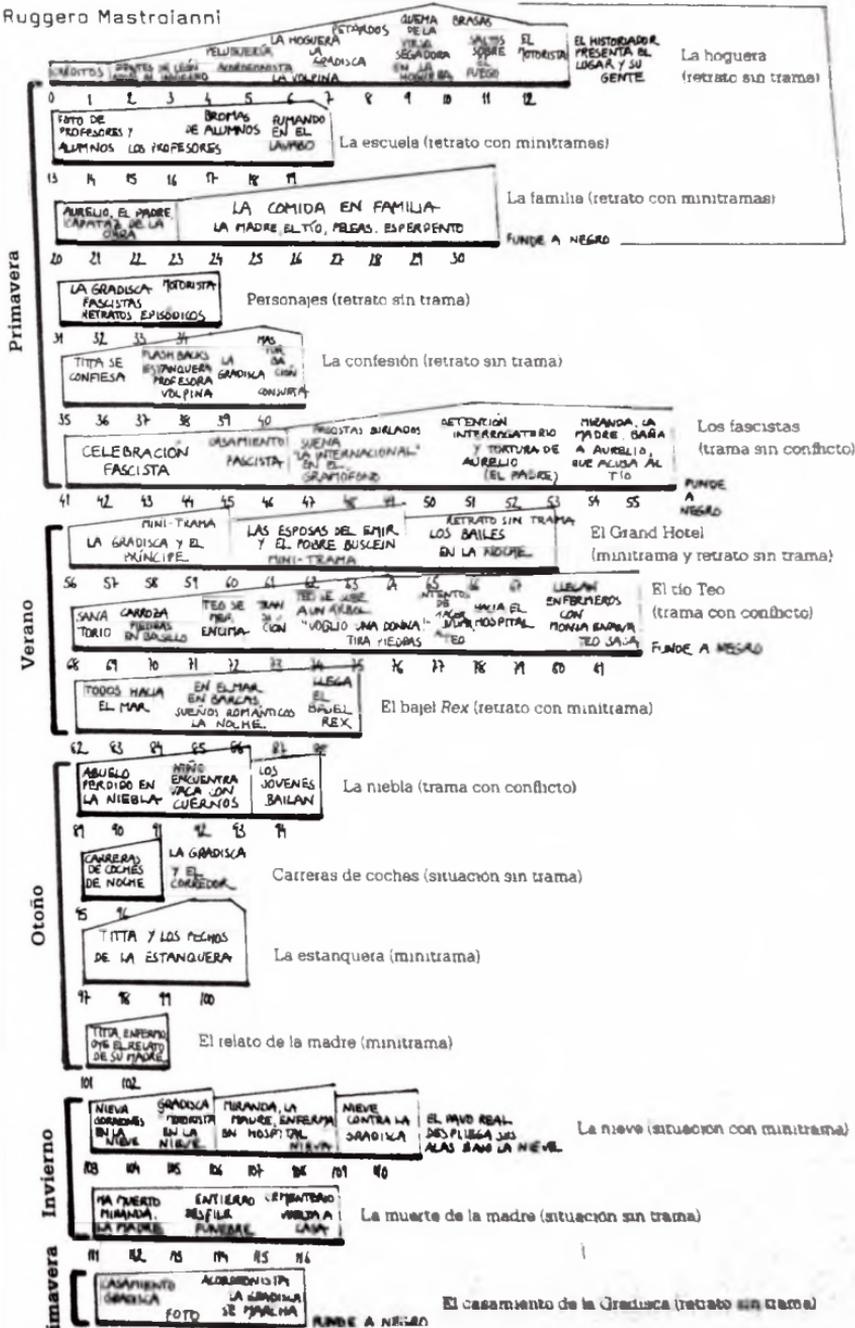
En un film más experimental como *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) de Luis Buñuel, con guion de Salvador Dalí y del mismo director, uno de los mayores exponentes del surrealismo en el cine, no es posible plantear preguntas que puedan tener respuesta porque los guionistas quieren prescindir del mecanismo de causa-efecto, de forma que la historia no se puede explicar porque no hay historia. Se pueden, en todo caso, interpretar los bloques secuenciales donde hay violencia sobre la mujer, asesinatos, amantes en diferentes situaciones e imágenes de fuerte impacto visual.

>> El whodunit como juego de enigmas

Uno de los esquemas de guion que llevan la resolución del enigma casi a la categoría de juego y de desafío al espectador es el denominado *whodunit*, apócope de la expresión anglosajona *who has done it?* (¿quién lo ha hecho?).

Se aplica habitualmente a historias del género de thriller deductivo, en las que se produce un acto criminal hacia el inicio, por lo general un asesinato (pero también un robo, un secuestro, una violación), y un policía, detective o investigador intenta saber quién ha sido el criminal. El enigma no se desvela hasta el final, momento en el que un *flash-back* explica con exactitud todo lo que el espectador ignoraba. El juego limpio con el espectador implica ofrecerle las pistas necesarias para que sea él quien llegue por sus propios medios a resolver el enigma, deducir quién es el culpable. La idea es la de interesar al espectador a cada momento, hasta el mismo final, con una resolución a la vez sorprendente y coherente. El *whodunit*, destilación del thriller de investigación, une la fascinación por la violencia con la frialdad de la deducción cerebral.

Las reglas del *whodunit* consisten en orientar las sospechas hacia diversos personajes. Lo más habitual en el *whodunit* televisivo suele ser el recorrido hasta tres o cua-



tro sospechosos. En el caso de cuatro pasos, se produce el crimen, se inicia la investigación y todo conduce a un sospechoso número 1, que más tarde a causa de pruebas o nuevas revelaciones es descartado en beneficio de un sospechoso número 2, que es descartado en beneficio del 3, que es descartado en beneficio del 4, que es el auténtico criminal.

Cada vez ha de parecer que se ha resuelto el enigma satisfactoriamente, pero pistas no tenidas en cuenta, confesiones, nuevas complicaciones o incluso la muerte de aquel a quien se consideraba el criminal van alargando la resolución. El cuarto sospechoso, el último, es el auténtico culpable, tal como se explica a través de un flash-back final revelador. Se puede dar el caso de que el cuarto sea alguno de los sospechosos descartados anteriormente, como el primero o el segundo. Raramente el tercero, lo que implicaría descartar la culpabilidad de un sospechoso para volver a encartarlo acto seguido. La activa dinámica del whodunit, cargado de sorpresas, de pistas falsas, de interrogatorios y de flash-backs, conduce a que la televisión, necesitada de ritmo rápido y de cambios constantes en la trama, se sirva a menudo de él tanto en series de investigación de crímenes (*Poirot*, *Maigret*, *CSI*, *Inspector Wallander*), como en series de juicios (*Ley y orden*) y —más allá del thriller— en series de investigación médica (como *House*, donde el enigma es el diagnóstico correcto de una enfermedad rara, aunque el peso máximo del interés recae en la caracterización del personaje principal).

En televisión, el criminal puede ser también el sospechoso número 3. Y en cine incluso el número 2.

Así sucede en *Mystic river* (2003), que dirige Clint Eastwood, con guion de Brian Helgeland y Dennis Lehane a partir de su novela, y montaje de Joel Cox, donde todas las sospechas de asesinato de una adolescente recaen sobre el personaje llamado Dave —que es asesinado por Jimmy, el padre de la adolescente— hasta que se desvela que los culpables reales son dos jóvenes del vecindario.

O en *Gosford Park* (2001), dirigida por Robert Altman, con guion de Julian Fellowes sobre una idea de Bob Balaban y el propio director, y montaje de Tim Squyres, también de dos pasos: parece que el asesino sea el criado Robert Parks, hijo ilegítimo de sir William, la víctima envenenada y después apuñalada, pero finalmente la culpable es Ms Wilson, una de las criadas.

En cine es más variable el número de pasos. Uno de los más elevados se da con los nueve de *Diez negritos* (*And then there were none*, 1945), que dirige René Clair, con guion de Dudley Nichols adaptando la novela de Agatha Christie, y montaje de Harvey Manger.

Otros whodunits:

- El monje franciscano que investiga asesinatos en una abadía benedictina en *El nombre de la rosa* (*Der Name der Rose*, 1986) de Jean-Jacques Annaud, con guion de Andrew Birkin y Gerard Brach sobre la novela de Umberto Eco y montaje de Jane Seitz
- El detective que investiga los asesinatos que aparentemente provoca un misterioso caballero sin cabeza en *Sleepy hollow* (1999) de Tim Burton, con guion de Kevin Yagher y Andrew Kevin Walker sobre una historia de Washington Irving y montaje de Chris Lebenzon y Joel Negron.
- *La cinta blanca* (*Der weisse Band*, 2009), con guion y dirección de Michael Haneke y montaje de Monika Willi, se inicia con un acto de violencia, y el maestro de escuela investiga la identidad de los responsables de los diversos actos criminales.
- *El topo* (*Tinker, taylor, soldier, spy*, 2011) de Tomas Alfredson, con guion de Bridget O'Connor y Peter Straughan sobre la novela de John Le Carré y montaje de Dino Jon-säter, empieza con un crimen, y el protagonista, el espía veterano George Smiley tiene que descubrir al traidor entre sus propios compañeros.

>> La contrarreloj: enigma más carrera contra el tiempo

La estructura dibujada de un guion clásico se puede parecer a una sucesión de montañas y valles en constante crecimiento de forma que el final se sitúa en la cima. La idea, como se ha dicho, es la de conseguir la máxima emoción, tal como busca David Wark Griffith en sus films de los años diez, proponiendo una vez tras otra un tipo de secuencia en la que víctimas amenazadas de muerte por malvados son salvadas en el último instante por héroes aventureros, y que se presentan en paralelo, en ritmo creciente, según un esquema conocido con el nombre de su creador: *Griffith last minute rescue* o «salvamento en el último minuto de Griffith». Unos personajes corren a salvar a otros de un peligro inminente: ¿lo conseguirán? Las dos acciones corren a la vez, las dificultades se multiplican y el espectador sufre por partida doble.

La ventaja de la contrarreloj es que el mecanismo admite multitud de formas, es aplicable a todos los géneros, siempre resulta interesante (nadie se duerme ni se va de la sala durante una contrarreloj), y acostumbra a ser tan simple que se puede explicar con muy pocas palabras: ¿sobrevivirán los personajes al estallido de la bomba que explotará a las doce? ¿Sobrevivirán al naufragio? ¿A la caída del avión? ¿Al cataclismo que provocará el meteorito? ¿Llegará la chica a tiempo a la cita con el protagonista para marcharse juntos con el tren de las cinco? ¿Ejecutarán al condenado a muerte? ¿Podrá el enfermo terminal amar antes de morir? ¿Salvarán en urgencias al enfermo de una muerte inminente con el desfibrilador?

Invariably, en el límite horario de la contrarreloj la emoción crece, la planificación es más fragmentada, los personajes viven al límite de la carrera contra el tiempo y ese tiempo se estira tanto como haga falta.

Contrarrelojes que abarcan toda una narración

La contrarreloj puede abarcar toda una narración, desde el planteamiento inicial hasta el desenlace, con lo que este mecanismo alcanza su máxima manifestación.

Por ejemplo, en *La vuelta al mundo en 80 días* (*Around the world in 80 days*, 1956), que dirige Michael Anderson, con guion de John Farrow a partir de la novela de Julio Verne, y montaje de Howard Epstein y Gene Ruggiero, el millonario inglés Phileas Fogg arriesga una fortuna por una apuesta poder dar la vuelta al mundo en ochenta días, antes de las 8 45 de la tarde del último día.

En *Límite 48 horas* (*48 hours*, 1982), que dirige Walter Hill, con guion de Roger Spottiswoode y montaje de Freeman Davies, Mark Warner y Billy Weber, el policía protagonista saca de la prisión a un timador para que le ayude a cazar a un par de criminales, pero solo dispone de 48 horas para completar su misión.

En *Donnie Darko* (2001), con guion y dirección de Richard Kelly y montaje de Sam Bauer y Eric Strand, una cuenta atrás recordada periódicamente configura el principal suceso de vuelta al pasado del protagonista.

En *El curioso caso de Benjamin Button* (*The curious case of Benjamin Button*, 2008), que dirige David Fincher, con guion de Eric Roth sobre el relato homónimo de Scott Fitzgerald, y montaje de Angus Wall y Kirk Baxter, uno de los protagonistas envejece hacia atrás, volviéndose joven, de manera que solo puede coincidir en el tiempo durante unos años con la mujer que ama hasta que muere convertido en un bebé.

En *También la lluvia* (2010) de Icíar Bollain, con guion de Paul Laverty y montaje de Ángel Hernández Zondo, el rodaje de un film pretende terminarse antes de que lo impida la guerra del agua que se está produciendo en la localización en la que se lleva a cabo ese rodaje, la Bolivia de abril del 2000.

En *Código Fuente*, que en Latinoamérica se llama *Ocho minutos antes de morir* (*Source Code*, 2011), dirigido por Duncan Jones, con guion de Ben Ripley y montaje de Paul Hirsch, el protagonista vuelve multitud a veces al pasado, siempre durante una duración diegética de ocho minutos, intentando evitar una explosión que causa miles de muertos. Cada vuelta al pasado está planteada en forma de cuenta atrás, con estiramiento del tiempo —o perífrasis *Dino Jonsäter*— en los momentos del límite temporal.

Una narración que se convierte en apoteosis de la carrera contra el tiempo es *In time* (2011), escrita y dirigida por Andrew Niccol y con montaje de Zach Staenberg, film donde el dinero se substituye por tiempo y donde los personajes, que solo pueden vivir hasta los veinticinco

años, llevan un tatuaje luminoso en el antebrazo que es un reloj que va descontando años, días, minutos y segundos, la multitud de secuencias a contrarreloj es constante desde el inicio hasta el final, con los consecuentes salvamentos o bien fallecidos en el último instante.

La serie *Breaking bad* (2010-2013), creada por Vince Gilligan, parte de la voluntad de Walt, químico, enfermo de cáncer al que le queda año y medio de vida, de solucionar económicamente la vida de su familia.

Contrarrelojes secuenciales

Además de prolongarse durante toda una narración los mecanismos del enigma más la carrera temporal pueden tener muchas otras duraciones, desde un acto entero o una secuencia hasta a una pequeña parte de esta.

Por ejemplo, en *Casablanca* (1942), dirigida por Michael Curtiz, con guion de Philip y Julius Epstein y Howard Koch, y montaje de Owen Marks, el clímax del tercer acto está construido sobre una contrarreloj: ¿podrá el matrimonio formado por Viktor Laszlo e Ilsa escapar en avión de Casablanca antes de que lo impida el malvado nazi Strasser?

En el tercer acto de *El graduado* (*The graduate*, 1967), que dirige Mike Nichols, con guion de Calder Willingham y Buck Henry sobre la novela de Charles Webb, y montaje de Sam O'Steen, el joven Ben debe averiguar el lugar donde se celebra la boda de la mujer a la que ama, Elaine, e impedirle antes de que sea demasiado tarde.

La secuencia de acción inicial de *Matrix* (*The Matrix*, 1999), de los hermanos Wachovski, con montaje de Zach Staenberg, culmina con una breve contrarreloj: ¿podrá la chica, Trinity, llegar hasta la cabina telefónica, recorriendo unos diez metros, antes de que el camión se precipite sobre ella?

En la contrarreloj del inicio de *Mission Imposible 2* (2002) de John Woo, con guion de Robert Towne y montaje de Steven Kemper y Christian Wagner, un mensaje en unas gafas termina con el aviso de que esas gafas se autodestruirán en cuatro segundos.

El arranque de *Toy story 3* (2010), que dirige Lee Unkrich, con guion de Michael Arndt y John Lasseter, y montaje de Ken Schretzmann, contiene en cinco minutos hasta cuatro diferentes elementos de contrarreloj, el más relevante de los cuales es el tren de los protagonistas que, disparado a toda velocidad, intenta frenar antes de llegar al puente destruido por el que se precipitaría hacia el abismo.

En el clímax de la mitad del film fantástico *El laberinto del fauno* (2006), escrito y dirigido por Guillermo del Toro, con montaje de Bernat Vilaplana, la niña Ofelia tiene que llevar a término la segunda de tres pruebas, en la que debe recoger un puñal en presencia de un monstruo antes de que se acabe el plazo temporal que impone un reloj de arena.

En el thriller *No habrá paz para los malvados* (2011), dirigido por Enrique Urbizu, con guion de Michel Gaztambide y montaje de Pablo Blanco, el tercer acto contiene una carrera contra

el tiempo: ¿podrá el policía alcohólico y herido Santos Trinidad impedir que estallen las bombas que los terroristas islamistas han colocado en un centro comercial?

El final del segundo acto de *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, con guion de Dan O'Bannon y Ronald Shusett, y montaje de Terry Rawlings y Peter Weatherley, contiene dos cuentas atrás seguidas: una de cinco minutos que activará la destrucción de la nave madre, obligando a Ripley a refugiarse en una cápsula, y una segunda de un minuto, antes de la explosión definitiva. Una voz en off informa periódicamente del tiempo que falta. En el último tramo, se produce la cuenta atrás desde 20 hasta 0, y acto seguido la gran explosión —en tres partes—, cuando Ripley, en la cápsula, ya está suficientemente lejos de la nave madre.

En *Prometheus* (2012), también de Ridley Scott, escrita por Jon Spaihts y Damon Lindelof, con montaje de Pietro Scalia, precuela de *Alien*, abundan las secuencias de contrarreloj en diversas formas: una tormenta de sílice que se acerca impidiendo que los protagonistas vuelvan a la nave; el alien que, como feto, crece a enorme velocidad dentro del vientre de la protagonista y que esta se extrae en una operación límite antes de que el monstruo la mate; la huida de Meredith Vickers de la nave *Prometheus*, en 40 segundos, antes de que *Prometheus* se precipite contra la nave enemiga.

Un clásico de la contrarreloj breve es el de la secuencia del enfermo en un hospital que sufre un ataque que lo conducirá a la muerte en instantes si los médicos no le salvan la vida (a menudo con un desfibrilador).

En la serie *House* (2005-2011), creada por David Shore, sobre los brillantes diagnósticos de extrañas enfermedades del doctor Gregory House, se utiliza a menudo el recurso de la contrarreloj breve, por ejemplo en los climaxes de la mitad de los capítulos 19 y 20 de la primera temporada. *Chicas* (*Girls*, 2005) y *El amor hace daño* (*Love hurts*, 2005).

El recurso narrativo de la contrarreloj no solo se encuentra en films de vocación comercial sino en todo tipo de géneros y registros, incluso en films poéticos, de arte y ensayo y documentales.

Por ejemplo, en *El misterio de Picasso* (*Le mystère Picasso*, 1956), de Henri-Georges Clouzot, con montaje de Henri Colpi, film que documenta en tiempo real el proceso de pintura de diversos cuadros de Pablo Picasso, hacia la mitad del film el propio director, Clouzot, aparece en imagen y pide al pintor si puede pintar un cuadro en cinco minutos porque solo le quedan 150 metros de película —en 16 mm—; el pintor accede a la carrera contra el tiempo y se inicia este bloque secuencial.

En *Roma* (1972) de Federico Fellini, con guion de Bernardino Zapponi y el propio Fellini y montaje de Ruggero Mastroianni, unos frescos de una casa romana se desvanecen después de ser descubiertos al entrar en contacto con el aire. Durante poco más de un minuto, los observadores se ven incapaces de detener la corriente de aire que provoca su desaparición.

>> La estructura clásica como juego

La estructura clásica, este sistema que posibilita la máxima emoción, se puede interpretar como una especie de juego planteado al espectador. Un juego que consiste en comprobar si el espectador apuesta a favor o en contra del personaje respecto a los objetivos que se fija en el primer acto: ¿podrá el personaje protagonista llevar a cabo la prueba que se ha marcado? Los obstáculos, el antagonista, los antagonismos, son elementos suficientemente poderosos como para creer que no va a ganar.

El concepto de juego encuentra su mejor expresión cuando a la estructura clásica se incorporan los mecanismos ya expuestos de whodunit y contrarreloj, que son juegos en sí mismos. El whodunit es un desafío al espectador en forma de pregunta: ¿adivinarás quién es el culpable antes de que te lo diga el desenlace? La contrarreloj es el mecanismo que impone el límite temporal esencial en la mayoría de juegos. A la apuesta principal sobre los objetivos se suman estas estrategias propias de todos los géneros y todas las épocas. El concepto de juego está tan enraizado en el clasicismo que se puede establecer que no son clásicas las estructuras que no lo contienen.

- Estructura clásica convencional.
- Estructura clásica más whodunit.
- Estructura clásica más contrarreloj global o por partes.

El dibujo emotivo del guion clásico

A pesar de que nada está más alejado de las matemáticas que el lenguaje de las emociones, se podría abordar teóricamente el guion en tres actos —según los principios de emoción creciente, búsqueda de contraste y la tendencia a estructurarse en tres grandes momentos que está en la esencia del clasicismo— desde la siguiente posibilidad: cada uno de los tres actos contendría tres grandes momentos o puntas climáticas: en el inicio, la mitad y el final de cada acto. Ello daría un dibujo de nueve puntas climáticas, tres para el planteamiento, tres para el nudo y tres para el desenlace. La realidad dice que raramente se produce este tipo de esquema lógico, más allá de films de muy larga duración, como *Titanic* (1997), con guion y dirección de James Cameron, que dura tres horas y quince minutos y consta de prólogo, acto I, acto II, acto III y epílogo, todas las partes con las tres puntas climáticas citadas. Mas común en films de 90, 100 o 120 minutos suele ser que el dibujo emotivo se limite como máximo a siete

grandes momentos climáticos: el inicio y el final del primer acto; el inicio, la mitad y el final del segundo; y el inicio y el final del tercero.

El peso específico de los diferentes climas ha de ir de menos a más. Como es lógico, el gran espectáculo, de acción o de emoción, o las dos cosas a la vez, se reserva para el final. En *Casablanca*, el clímax final son en realidad dos climas seguidos: primero uno de tipo emotivo, con la despedida entre Rick e Ilsa en el aeropuerto, y a continuación otro de acción, con Rick disparando al malvado alemán Strasser.

>> Función de los siete principales bloques climáticos

Cada uno de los momentos climáticos tiene una función diferente sobre el espectador: algunos están más ligados al espectáculo, otros a partes más informativas, didácticas o de creación de empatía. En todos tiene que haber presencia y protagonismo del personaje principal con la excepción del arranque inicial, donde el protagonista puede estar ausente precisamente para crear expectativa sobre él.

1. Clímax del inicio del primer acto

La intención es la de impactar, fascinar, introducir el género y las características visuales del film, tal como sucede en el inicio del film fantástico y de acción *Matrix* (*The Matrix*, 1999), de los hermanos Wachovski, con montaje de Zack Staenberg, donde incluso se presenta ya en la primera secuencia el recurso innovador en ficción del *bullet time*, trucaje que permite avanzar en el espacio sobre un tiempo aparentemente detenido. O en el thriller romántico *Vértigo* (1958), de Alfred Hitchcock con guion de Alex Coppel y Samuel Taylor sobre una historia de Pierre Boileau y Thomas Narcejac con montaje de George Tomasini, en el que se plantea en los primeros minutos en una secuencia de persecución y muerte accidental el origen de uno de los problemas principales del protagonista, el vértigo (e introduciendo otro recurso, el *track zoom*, combinación de *travelling* y *zoom* que puede ofrecer cierta sensación de mareo). En géneros televisivos (series, sitcoms, noticieros, documentales, programas de entretenimiento), la intención del clímax inicial es la de presentar un gran enigma o una gran promesa para fidelizar al público. La mayoría de series policíacas (*CSI*, *El mentalista*, *El comisario Montalbano*) acostumbran a empezar con un asesinato que habrá de resolverse. Este primer bloque de gran intensidad pretende crear expectativas de cara al espectador sobre el placer que ob-

tendrá del visionado. Un buen arranque es esencial en cualquier espectáculo audiovisual.

En films de acción y aventuras el clímax inicial es un mecanismo casi normativo, tal como se puede ver en cualquier film de James Bond o en todos los de la saga de Indiana Jones.

Drácula de Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula, 1992), que dirige Francis Ford Coppola, con guion de Jim V. Hart y John Patrick Veitch según la novela de Bram Stoker, y con montaje de Anne Goursaud, Glen Scantlebury y Nicholas C. Smith, se inicia con una secuencia de cinco minutos, un prólogo, de gran efecto visual y acentuado dramatismo, que explica la rebelión del protagonista, Drácula, contra Dios, por haber permitido que muriera la mujer que amaba mientras combatía contra los infieles.

El Club de la lucha (Fight Club, 1999), que dirige David Fincher, con guion de Jim Uhls sobre la novela de Chuck Palahniuk, y montaje de James Haygood, comienza con uno de los protagonistas a punto de hacer volar un montón de rascacielos, entre ellos el edificio en el que se encuentra junto al otro personaje protagonista; la narración se interrumpe, comienza un flash-back explicando cómo se ha llegado a esta situación y no se recupera la continuidad con la secuencia inicial hasta el clímax final.

Hable con ella (2002), escrita y dirigida por Pedro Almodóvar, con montaje de José Salcedo, se abre con una obra de danza-teatro de Pina Bausch, *Café Muller*, en la que se condensa el drama que vivirán los dos protagonistas, Benigno y Marco, espectadores en la sala. La narración se cierra también en el teatro, con otra obra de Pina Bausch que simboliza la esperanza de futuro de Marco y la mujer de la que se ha enamorado.

En *Salvar al soldado Ryan (Saving private Ryan, 1998)*, dirigido por Steven Spielberg, con guion de Robert Rodat y montaje de Michael Kahn, el clímax inicial con el desembarco de las tropas americanas en las playas de Normandía es tan brillante y extenso (23 minutos) que hasta puede crear una expectativa demasiado alta sobre el resto de la narración.

2. Clímax del final del primer acto

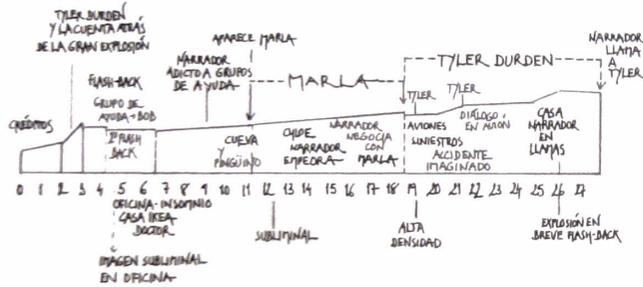
La intención es la de subrayar el objetivo por el que luchará el protagonista, explicar sobre qué versará la aventura de la narración, generar el enigma que no se responderá hasta el final. Este clímax en la culminación del primer acto pretende también crear expectativas sobre el resto del film, pero a diferencia del inicio, ahora se informa exactamente del conflicto, cuáles serán las pautas en juego, quiénes los personajes y cuáles las tramas. El estilo audiovisual del film está también definido en este punto: el espectador sabe cuáles son las reglas y en qué consistirá el resto del film.

El Club de la lucha (Fight Club, 1999)

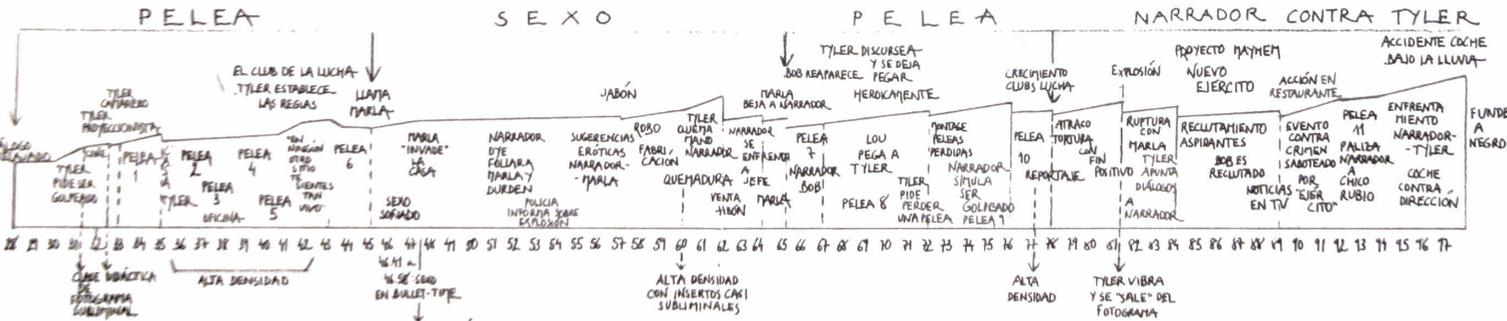
Guion de Jim Uhls sobre la novela de Chuck Palahniuk

Dirección de David Fincher

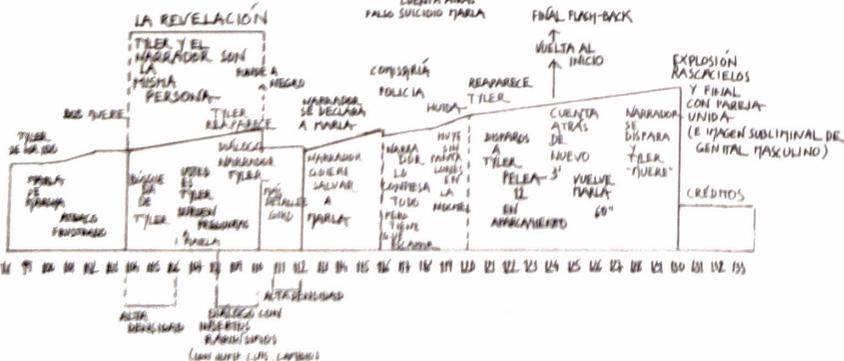
Montaje de James Haygood



Acto I (27 minutos). El narrador conoce a dos personajes que le ayudarán: Marla y Tyler.



Acto II (69 minutos). Tyler crea el Club de la lucha, tiene sexo con Marla y organiza un ejército.



Acto III (32 minutos). El narrador se da cuenta de que él y Tyler son la misma persona. Elimina a Tyler y se queda con Marla.

En *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz, con guion de Julius y Philip Epstein y Howard Koch y montaje de Owen Marks, Ilsa escucha la canción que evoca un pasado en el que se enamoró y reencuentra acto seguido a su antiguo amante, Rick. El espectador entiende que Rick e Ilsa lucharán para recuperar el amor perdido.

En *La semilla del diablo* (*Rosemary's baby*, 1968), dirigido por Roman Polanski, con guion del mismo Polanski adaptado de la novela de Ira Levin y montaje de Sam O'Steen, Rosemary es drogada por su marido y el demonio la copula.

En *Million dollar baby* (2004), que dirige Clint Eastwood, con guion de Paul Haggis y montaje de Joel Cox, la protagonista, la joven Maggie, que quiere ser campeona del mundo de boxeo, consigue que la entrene el veterano entrenador Frankie. En realidad, el objetivo profundo y quizá inconsciente del personaje es el de buscar un padre y, gracias a la práctica del boxeo, logra que el hombre que ha escogido empiece a hacerle caso.

En *Hierro 3* (*Bin-jip*, 2004), con guion, dirección y montaje de Kim Ki-Duc, el vagabundo protagonista propina una paliza al personaje del marido maltratador y rapta a su esposa, de la que se ha enamorado.

3. Clímax del inicio del segundo acto

El bloque de objeciones crecientes que es el segundo acto, el más largo del film, puede necesitar un primer gran impulso climático similar —pero, en general, menor en intensidad— que el del arranque de la narración. De hecho, es como si la película auténtica comenzara en el segundo acto, cuando el espectador ya conoce el objetivo principal del protagonista. En buena parte es el segundo inicio del film. En numerosos largometrajes clásicos puede no presentarse este clímax del inicio del segundo acto.

En *Casablanca* (1942) este bloque climático del inicio del segundo acto se corresponde con el flash-back que explica el pasado de los protagonistas en París, su enamoramiento y después su enigmática separación a causa del hecho de que ella no acude a la cita en la estación de tren.

En *La guerra de las galaxias* (*Star wars*, 1977), con guion y dirección de George Lucas y montaje de Paul Hirsch, Marcia Lucas y Richard Chew, el protagonista Luke Skywalker en el inicio de su viaje de rescate de la princesa encuentra a su principal aliado, Han Solo, en la cantina, y poco después empieza un bloque de acción con la lucha contra el imperio y la huida a través del hiperespacio.

En *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999), se inicia el bloque de peleas que configurará todo el segundo acto cuando Tyler Durden pide al Narrador que le golpee en la cara.

4. Climax de la mitad del segundo acto

El segundo acto puede ser el más difícil de elaborar para el guionista porque, en el peor de los casos, el desarrollo no es sino un listado de obstáculos cada vez mayores que ponen a prueba al personaje protagonista. El riesgo de rutina o aburrimiento que puede experimentar el espectador tiene que ser neutralizado por este clímax central que pretende subir la temperatura emotiva a través de algún giro inesperado, un golpe de efecto inolvidable, una secuencia de gran espectáculo o bien ofreciendo alguna de las expectativas prometidas en el primer acto. Diversos films de larga duración (*Lo que el viento se llevó*, *Lawrence de Arabia*, *2001 Una odisea del espacio*) contienen —o contenían en su momento— un intermedio que interrumpe la proyección en un punto que coincide con el clímax de mitad del segundo acto o un instante inmediatamente posterior. Son también numerosas las narraciones que dividen la historia en dos grandes bloques, partiendo en cierta manera el film por la mitad (*Psicosis* de Alfred Hitchcock, *Andrei Rublev* de Andrei Tarkovsky, *Elisa K* de Judith Colell y Jordi Cadena).

En *Vértigo* (1958), que dirige Alfred Hitchcock, con guion de Samuel Taylor y Alec Coppel según la novela de Pierre Boileau y Thomas Narcejac, y montaje de George Tomasini, este clímax de mitad de segundo acto muestra la muerte aparente de la protagonista del film, Madeleine Elster, que se precipita desde lo alto de un campanario ante la mirada impotente de Scottie, el hombre que la ama, afectado de un ataque de vértigo; a partir de este punto el film en cierta manera inicia su segunda parte.

La batalla de Shrewsbury en *Campanadas a medianoche* (*Chimes at midnight*, 1965), con guion y dirección de Orson Welles y montaje de Fritz Müller y Elena Jau-mandreu, una secuencia de siete minutos de gran influencia en el cine de acción que culmina con el duelo de espadas entre el príncipe Hal y el caballero Percy, está situada en la mitad del film.

El graduado (*The graduate*, 1967) de Mike Nichols, con guion de Calder Willingham y Buck Henry sobre la novela de Charles Webb y montaje de Sam O'Steen, es un film cuyo guion está dividido en dos partes de idéntica duración: en la primera mitad la relación del joven Ben con la señora Robinson y en la segunda la de Ben con Elaine, la hija de la señora Robinson.

A menudo este clímax se puede presentar en forma de giro, cambiando radicalmente el curso de los acontecimientos, como sucede en *El tercer hombre* (*The third man*, 1949), que dirige Carol Reed, con guion de Graham Greene, con la inesperada aparición de Harry Lime, supuestamente muerto.

Es *El sol del membrillo* (1992) de Víctor Erice, documental que sigue la elaboración de un cuadro que Antonio López realiza sobre el motivo de un membrillo, en la

mitad del film a causa del cambio de la luz del otoño sobre el árbol y de una lluvia torrencial el pintor decide abandonar el cuadro.

El clímax de segundo acto puede ser también un momento culminante que suba la temperatura erótica de la sala.

Por ejemplo, la escena de sexo entre los jóvenes protagonistas, Jack y Rose, de *Titanic* (1997) de James Cameron.

O la escena de sexo del chico y la chica de *Hierro 3* (2004), que se produce después de que el protagonista haya provocado la muerte de una joven.

En el punto medio de *Hable con ella* (2002), escrita y dirigida por Pedro Almodóvar, con montaje de José Salcedo, el protagonista, el enfermero Benigno, explica a Alicia, la chica en coma, una película que ha visto, *El amante menguante* (en blanco y negro y muda), que simboliza o prefigura el coito del mismo Benigno con Alicia, escena fundamental del film.

En algunos thrillers puede darse una secuencia de acción espectacular en la mitad del segundo acto, que suele ser de las más importantes del film.

Es el caso de *Bullit* (1968), de Peter Yates, con la carrera de coches por las calles de San Francisco, y de *The french connection* (1971), de William Friedkin, con la persecución en coche del convoy del metro en el que escapa el malvado.

En algunos films de factura visual notablemente experimental como *Pi. Fe en el caos* (*Pi*, 1998) de Darren Aronovsky, con guion de Aronovsky Sean Gullette y Eric Watson y montaje de Oren Sarch se puede percibir la estructura clásica gracias, entre otras cosas, a la relevancia del clímax de la mitad del film. En este caso el tercer ataque de dolor de cabeza, el más grave, que sufre el protagonista, y a partir del cual el argumento efectúa un giro hacia un tormento más externo, con persecuciones y torturas, y la transformación final del personaje central.

5. Clímax del final del segundo acto

El clímax que cierra la fase de desarrollo es un bloque de crisis en el que el protagonista está más lejos que nunca de sus objetivos: tiene fundamentalmente una función de creación de empatía con el espectador. El personaje ha luchado obsesivamente por su objetivo convirtiéndose en un superhombre venciendo

obstáculos, uno tras otro, pero llega un momento en que no puede más y parece que abandona (es el denominado *lowest point* o punto más bajo del protagonista). Puede ser que sus amigos desaparezcan, dejándolo solo ante el peligro, como le sucede al joven Luke Skywalker cuando su mentor Obi Wan Kenobi muere a manos de Darth Vader en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977). A veces no es que parezca que el personaje abandona sino que efectivamente lo hace, pero más adelante, en el tercer acto, rectifica, como es el caso del cowboy Ethan en *Centauros del desierto* (*The searchers*, 1957), que durante años sigue la pista de su sobrina secuestrada por los indios, a quienes odia, hasta que la encuentra, pero convertida en una india, y entonces renuncia a salvarla. Es un instante de enfermedad psíquica o física, o las dos cosas, que permite que el espectador se identifique con el personaje. Si no existiera este bloque de caída, la historia resultaría menos cercana al espectador. Incluso un personaje de extrema energía y convicción respecto a su misión como Jesucristo flaquea en el huerto de los olivos y es traicionado después por uno de sus mejores amigos, tal como se puede ver, entre otros films, en *El evangelio según san Mateo* (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964) de Pasolini. En *Toy story* (1996), que dirige John Lasseter, con guion de Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen y Alec Sokolov, con montaje de Robert Gordon y Lee Unkrich, el protagonista, el animoso y optimista cowboy Woody, líder del colectivo de juguetes, vive un episodio de crisis al final del segundo acto, en casa del niño torturador, en el que llora y pide que se olviden de él. Es en este momento de crisis cuando el espectador se identifica más con el personaje principal. Quizá en algún periodo histórico no existía en las narraciones este punto de inflexión que en el audiovisual configura el final del segundo acto, de hecho, diversos films no lo contemplan, ya que están estructurados en dos actos: un personaje se marca un objetivo, lucha y lo consigue, sin bloque de crisis. Pero la necesidad de creación de empatía para buscar la identificación y caminar al lado del personaje en el bloque tercero, el de la transformación, debió de originar este poderoso mecanismo narrativo. Debe recordarse que en las tragedias se invierte el signo de la fortuna respecto del protagonista: si el film acaba mal, el final del segundo acto es de signo positivo para el protagonista. Así sucede en el musical *West Side story* (1961), dirigido por Robert Wise y Jerome Robbins a partir del guion de Ernest Lehman según el argumento de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, con montaje de Thomas Stanford, en el que al final del segundo acto los dos protagonistas se disponen a huir juntos.

Otros films con clímax de final de segundo acto feliz y final de tercer acto funesto:

- En el melodrama *Ana (Anna, 1951)* de Alberto Lattuada, con guion de Dino Risì, Giuseppe Berto, Ivo Perilli, Franco Brusati y Rodolfo Sonego y montaje de Gabriele Varriale, la monja Ana recuerda su pasado de bailarina y cantante en los clubs nocturnos cuando un hombre al que había conocido, Andrea, ingresa enfermo en el hospital; en el final del segundo acto, Ana y Andrea están a punto de contraer matrimonio, pero en el tercer acto Andrea asesina al antiguo amante de Ana y se hará imposible el amor entre ellos.
- En el film fantástico-gótico *Frankenstein de Mary Shelley (Mary Shelley's Frankenstein, 1994)*, que dirige Kenneth Branagh, con guion de Steph Lady y Frank Darabont, y montaje de Andrew Marcus, en el final del segundo acto Victor Frankenstein se casa feliz con su prometida Elizabeth, pero en el tercer acto tanto Elizabeth como el mismo Victor mueren a manos del monstruo.

Otros films con clímax de segundo acto funesto y final de tercer acto feliz:

- En el final de segundo acto de *La semilla del diablo (Rosemary's baby, 1968)*, la frágil Rosemary, a punto de dar a luz, es traicionada por la única persona en la que confiaba, el doctor Hill, y entregada a sus malvados vecinos; después escapa pero es de nuevo capturada; en el final del tercer acto Rosemary aceptará ser la madre de su bebé demoníaco.
- En *El Club de la lucha (Fight Club, 1999)*, el Narrador se enfrenta a Tyler Durden y sufren los dos un grave accidente de coche; en el desenlace el Narrador y la chica, Marla, acaban juntos.
- En *Hierro 3 (2004)* el vagabundo protagonista pierde a la chica a la que ama y que había secuestrado, es detenido por la policía y es torturado por el marido; en el final del tercer acto los tres —vagabundo, esposa y marido— conviven pacíficamente.
- En *Million dollar baby (2004)*, Maggie, a punto de ganar el campeonato de boxeo, es fatalmente herida por su contrincante en una acción totalmente antideportiva; en el tercer acto Maggie encuentra en Frankie al padre que estaba buscando, que la ayuda a morir en un acto de amor.
- En el film de espías *El topo (Tinker, Taylor, Soldier, Spy, 2011)*, de Thomas Alfredson, el protagonista, Smiley, sufre por la infidelidad de su esposa y pasa por el momento más bajo en su investigación al ser humillado su colaborador principal; en el desenlace Smiley descubre la verdad y es nombrado jefe de la cúpula de espionaje.

6. Clímax del inicio del tercer acto

Solo se presenta en el caso de terceros actos suficientemente largos como para que haya una buena distancia temporal desde este arranque del último tramo

hasta el gran acontecimiento final, es decir, que a menudo puede no existir en numerosos films clásicos, ya que muchos dellos tienen desenlaces breves. La función primordial es la de crear expectativas para el clímax final, con alguna revelación, sorpresa, a veces algún giro inesperado que lleve las cosas más al límite, para que vuelvan a girar o sorprender al final.

En *Casablanca* (1942) se produce al inicio del tercer acto la esperada reconciliación entre Rick e Ilsa, pero todavía falta el gesto generoso de Rick, que unas secuencias más tarde, en el clímax final en el aeropuerto, pide a Ilsa que se marche con su marido.

En *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999), al inicio del tercer acto se produce la revelación fundamental del film: Tyler Durden y el Narrador son la misma persona, con lo que se da paso al enfrentamiento del uno contra el otro que configura, más tarde, el clímax final.

En *Million dollar baby* (2004), se inicia en el tercer acto un film de hospitales en la que había sido hasta el momento una película de boxeo. Maggie, que ha estado a punto de ganar el campeonato, se despierta como tetrapléjica.

7. Clímax del final del tercer acto

La intención es la de fascinar al espectador con un gran espectáculo: satisfacer sus deseos con las mejores secuencias del film, las que se han estado esperando desde el clímax del primer acto o incluso desde el mismo inicio de la película. Lo mejor de todo tiene que estar en el final, porque es en el final donde se satisfacen las pulsiones más largamente acariciadas: conocer la verdad respondiendo todos los enigmas planteados, hacer justicia, entender los mensajes de la narración, acompañar al protagonista en su transformación o adaptación, cerrar el visionado con el ánimo emocionalmente mejorado. El mensaje del film —y la filosofía que lo conforma— queda establecido en el desenlace del clímax final. En algunas tragedias, el protagonista muere por negarse a la transformación. Es el caso de numerosos personajes rebeldes, que no se adaptan, como Billy el Niño en el western crepuscular *Pat Garrett y Billy el Niño* (*Pat Garrett and Billy the Kid*, 1973), que dirige Sam Peckinpah, con guion de Rudolf Wurlitzer, o mueren también por haber cometido algún tipo de error contra los códigos morales, como Otelo en el film del mismo nombre, *Otelo* (*Othello*, 1952), dirigido por Orson Welles a partir de la obra de Shakespeare.

El clímax final de la ejecución de Jesucristo en la cruz no renuncia a la espectacularidad, con el grito del personaje y acto seguido la tormenta (en la versión de Pasolini es un terremoto).

En *Titanic* (1997) el clímax de acción final, el naufragio, es un cúmulo de secuencias cada vez más espectaculares

En *Hierro 3* (2004), el vagabundo protagonista consigue hacerse invisible a ojos del marido y convivir con la mujer que ama y también con el marido, que deja de ser un maltratador

En *Million dollar baby* (2004), el entrenador Frankie ayuda a morir a la tetrapléjica Maggie en un acto de amor en el que los dos personajes se reconocen como el padre que ella habría deseado y como la hija que él habría querido.

Los siete clímax en *El apartamento*, de Billy Wilder

El film *El apartamento* (*The apartment*, 1960), que dirige Billy Wilder, con guion de I. A. L. Diamond y del propio director, y montaje de Daniel Mandell, es uno de los más estudiados dentro del grupo de guiones modelo paradigmáticos de este guionista y director vienés. Los siete clímax citados (inicio del film, final del primer acto, inicio del segundo acto, mitad del segundo acto, final del segundo acto, inicio del tercer acto, final del tercer acto) están distribuidos en *El apartamento* de la manera siguiente:

Story line. Baxter, un oscuro oficinista que progresa gracias a dejar su apartamento a sus superiores para sus aventuras amorosas, se enamora de la bella ascensorista Fran Kubelik, que sale secretamente con el director de la empresa, Sheldrake. Después de evitar la muerte de Kubelik en un intento de suicidio, Baxter consigue, renunciando a sus nuevos privilegios profesionales, que la chica termine a su lado.

1. Clímax del inicio del primer acto: Baxter deja su apartamento a sus superiores y acaba por pasar la noche a la intemperie (minuto 1 a 15). El arranque deja claro uno de los motivos principales de la narración y marca el registro agríndice.
2. Clímax del final de primer acto: Baxter se atreve a invitar a la ascensorista Kubelik a una velada de teatro musical, pero ella no asiste a la cita porque pasa la noche con Sheldrake, el director de la empresa. Baxter espera inútilmente en la puerta del teatro (minutos 31 a 40).
3. Clímax del inicio del segundo acto: durante una fiesta en la oficina, la ascensorista Kubelik es humillada por la secretaria de Sheldrake, que le dice que ella no es sino una más en la lista de conquistas. Baxter invita a salir a Kubelik, pero a través de un objeto que ha pasado por su apartamento (un espejo roto), se da cuenta de que es ella la que sale con Sheldrake. Tanto Kubelik como Baxter están destrozados (minutos 43 a 50).

El apartamento (*The apartment*, 1960)

Guion de I. A. L. Diamond y Billy Wilder

Dirección de Billy Wilder

Montaje de Daniel Mandell

7. Clímax del final del tercer acto

Kubelik se entera de que Baxter ha renunciado a su puesto. Corre al apartamento, donde le dice a Kubelik que la ama, y ella se queda a su lado (minutos 118 a 120).

6. Clímax del inicio del tercer acto

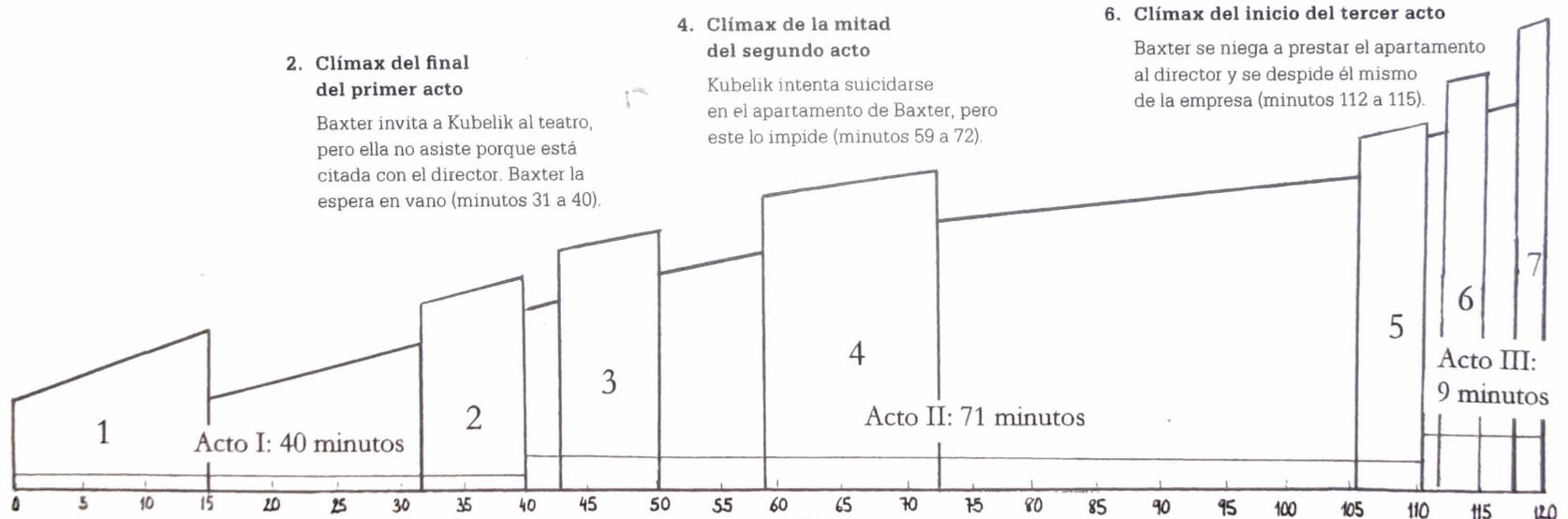
Baxter se niega a prestar el apartamento al director y se despide él mismo de la empresa (minutos 112 a 115).

4. Clímax de la mitad del segundo acto

Kubelik intenta suicidarse en el apartamento de Baxter, pero este lo impide (minutos 59 a 72).

2. Clímax del final del primer acto

Baxter invita a Kubelik al teatro, pero ella no asiste porque está citada con el director. Baxter la espera en vano (minutos 31 a 40).



1. Clímax del inicio del primer acto

Baxter presta su apartamento a sus superiores y acaba pasando la noche a la intemperie (minuto 1 a 15).

3. Clímax del inicio del segundo acto

Kubelik es humillada por la secretaria del director. Baxter se entera de que Kubelik es la amante de su jefe. Tanto ella como él están destrozados (minutos 43 a 50).

5. Clímax del final del segundo acto

Baxter y Kubelik han conseguido, aparentemente, lo que querían: ella vive con el director y él ha ascendido. Pero en realidad son infelices (minutos 106 a 111).

Story line

Baxter, un oficinista que progresa gracias a que presta su apartamento a superiores para sus aventuras amorosas, se enamora de la ascensorista Kubelik, que sale con el director de la empresa. Tras renunciar a sus privilegios profesionales, Baxter consigue que Kubelik termine a su lado.

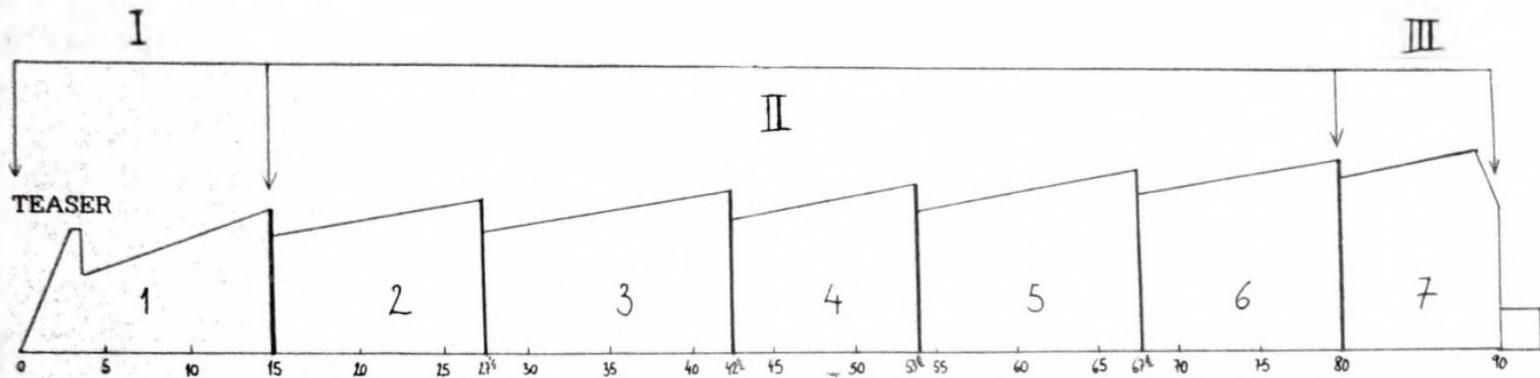
4. Clímax de la mitad del segundo acto: Kubelik intenta suicidarse pero Baxter lo puede impedir gracias su vecino médico, que aplica a la chica una terapia radical de reanimación (minutos 59 a 72).
5. Clímax del final del segundo acto: Baxter pretende decirle a su jefe Sheldrake que cuidará a Kubelik porque está enamorado de ella, pero Sheldrake se avanza a la propuesta diciéndole que se va a vivir con Kubelik, y a cambio le asciende de nuevo. Baxter y Kubelik se reencuentran: aparentemente todo les va bien, ella ha conseguido irse a vivir con el hombre que quería y él ha ascendido hasta convertirse en uno de los ejecutivos con nombre en el organigrama. Se despiden (minutos 106 a 111).
6. Clímax del inicio del tercer acto: Baxter no quiere dejar más el apartamento a Sheldrake y se despide él mismo del trabajo (minutos 112 a 115).
7. Clímax del final del tercer acto: Kubelik se entera de que Baxter ha renunciado a sus privilegios profesionales. Corre hasta el apartamento, donde Baxter le confiesa que está profundamente enamorado della y Kubelik acaba a su lado (minutos 118 a 120).

El apartamento es un film relativamente sencillo de analizar porque el director funde a negro o bien encadena al final de cada uno de los momentos más relevantes. Cabe destacar que, en un film de 120 minutos, el primer acto dura 50 minutos, el segundo 61 y el tercero solo 9 minutos (el primer acto es demasiado largo y el tercero demasiado breve según los cánones académicos, precisamente en el film canónico por excelencia). En el breve tercer acto, Baxter se dignifica —es decir, se transforma— al renunciar a sus privilegios, enfrentarse a su jefe y autodespedirse del trabajo. El premio es el amor de la mujer que ama, Kubelik, que también se ha transformado al renunciar definitivamente a Sheldrake. Film moral, en el que los perdedores acaban obteniendo lo que buscan, el amor.

>> El dibujo del telefilm y el de la serie

En el formato del largometraje para televisión denominado *tv-movie* o *telefilm*, la idea es la de mantener el interés a través de bloques temporales más breves que en la estructura del guion cinematográfico, a causa de la naturaleza del espectáculo televisivo, donde la concentración del espectador no suele ser tan alta; así, en el telefilm se puede hablar de bloques climáticos cada diez o doce minutos (que pueden estar en relación con las interrupciones publicitarias). La televisión americana suele estructurar las

Estructura TV-movie



tv-movies a partir de guiones en siete actos, que son en realidad una subdivisión del guion clásico. El acto I del telefilm acostumbra a coincidir con el que sería el acto I o planteamiento del guion cinematográfico, con la presentación de personajes, las tramas y el objetivo principal del protagonista. Los actos II al VI del telefilm coincidirían con el acto II o desarrollo del guion clásico de cine. El acto VII del telefilm vendría a ser el acto III o desenlace del guion clásico. La idea del largometraje realizado para ser emitido por televisión es la de plantear la historia con la máxima rapidez, entrar lo antes posible en el desarrollo, que es la parte más extensa, y cerrar también en poco tiempo.

El episodio de la serie clásica americana que arranca en los años cincuenta con títulos como *La ley del revólver* (*Gunsmoke*, 1955-1975), *Perry Mason* (1957-1966) o *Bonanza* (1959-1973) se caracteriza por una estructura en cuatro actos de unas duraciones también en torno de los 10-12 minutos cada uno, lo que da una extensión global que va de 40-42 minutos hasta 50. Este episodio clásico, vigente hasta el presente, acostumbra a contener tres fundidos a negro, que dan entrada a publicidad en la emisión original, y que marcan la geografía de los cuatro actos, correspondiéndose el acto I con el planteamiento, el II y el III con el desarrollo y el IV con el clímax y desenlace.

Así se puede ver en multitud de series como *Expediente X* (1993-2002), *Ally McBeal* (1997-2002), *C.S.I. (CSI: Crime Scene Investigation)*, 2000-, *House* (2004-2012) o *Breaking Bad* (2008-2013). Episodios más breves de media hora de emisión (y 20-21 minutos de tiempo real), los de muchas sitcoms como *Friends* (1994-2004), *Big Bang Theory* (*The Big Bang Theory*, 2007-) o series de dibujos animados como *Los Simpson* (1989-), suelen tener dos fundidos a negro que marcan tres actos de 7 minutos cada uno.

La filosofía de la serie de televisión y del telefilm es la de la lucha contra la presumible baja atención del espectador, lo que implica cargar el argumento de enigmas y giros climáticos que mantengan permanentemente su atención hasta el final. Los mecanismos clásicos se acentúan hasta el límite en la televisión.

>> Inicio, medio y final

Simplificada al máximo, en la estructura clásica se pueden considerar tres grandes momentos principales: inicio, medio y final. Probablemente este esquema natural es el origen de la estructura en tres actos. Los dibujos emotivos de la mayoría de films clásicos, vistos a distancia y sin entrar en detalles, contienen este esquema en tres puntas. Incluso films voluntariamente experimentales, como *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) de Luis Buñuel, en el que el director y su coguionista Salvador Dalí rechazan el hecho de que haya una historia narrable, contienen este esquema: un gran

momento al inicio (un hombre secciona el ojo de una mujer), otro en el punto medio (intento de violación de una mujer, hormigas en una mano) y otro al final (los amantes son asesinados).

► La base: la microestructura de la secuencia

La semilla del entramado de cualquier narración audiovisual es la microestructura de una secuencia, formada por las siguientes partes:

planteamiento – desarrollo – clímax – anticlímax

Esta base lógica, en la que el interés va siempre de menos a más, puede cerrarse en sí misma en narraciones muy breves, como un spot publicitario, o bien repetirse las veces que sean necesarias hasta configurar una narración de varias horas. En un spot publicitario convencional, la microestructura suele ser clara: un personaje tiene un problema y el producto que se anuncia lo soluciona conduciendo el personaje a la felicidad (se da por tanto la condición de la transformación del personaje). El conflicto, en el planteamiento de la microestructura, actúa como gancho de interés y como generador de un objetivo; la búsqueda de solución forma parte del desarrollo, y la solución en sí, el clímax, la parte más brillante de la narración, cambia el estado de ánimo del personaje desde la preocupación hasta la felicidad. En el final, desenlace o anticlímax, el personaje goza por el objetivo logrado.

Es mejor referirse a «secuencia», que es una unidad narrativa, que a «escena», unidad espacial. Una microestructura de «planteamiento – desarrollo – clímax – anticlímax» puede producirse en un único espacio o bien en diversos escenarios. La secuencia de la sorpresiva aparición de Harry Lime, el personaje a quien todos creen muerto, a su amigo Holly Martins en el clímax de la mitad del segundo acto del largometraje *El tercer hombre* (*The third man*, 1948), que dirige Carol Reed, con guion de Graham Greene y montaje de Oswald Hafenrichter, sucede en un calle y una plaza de Viena durante la noche.

Es una de las secuencias fundamentales del film ya que cambia el curso de la narración. El escritor americano de novelas baratas Holly Martins se ha enamorado de la que había sido la prometida de su amigo muerto, Anna Schmidt, y le declara su amor, pero ella continúa fiel al recuerdo del hombre que había amado. A partir de este momento se inicia la secuencia, de dos minutos y medio de duración. En el planteamiento, Holly, derrotado y malhumorado por

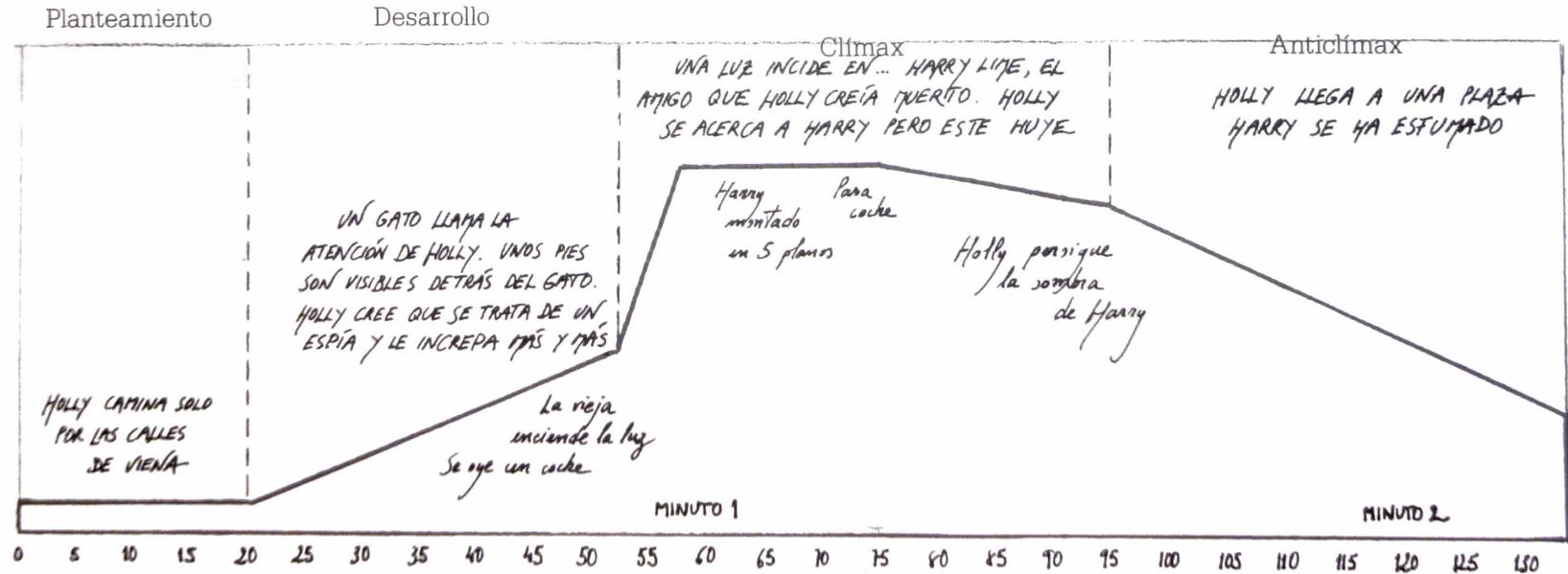
El tercer hombre

(The third man, 1949)

Guion de Graham Greene

Dirección de Carol Reed

Montaje de Oswald Hafenrichter



2'34"

Aparición de Harry Lime en el minuto 64

Precedentes

En la Viena de posguerra, el escritor americano Holly Martins sabe que su amigo Harry, a quien cree muerto, ha realizado acciones criminales. Holly se enamora de Anna Schmidt, la novia de su amigo, pero ella le rechaza

Secuencia

Cuando Holly camina de noche por las calles de Viena, un gato le llama la atención. Holly distingue unos pies detrás del animal. Cree que es un espía. En realidad se trata de su amigo Harry Lime, vivo, que sonríe burlonamente. Holly se acerca a él, pero Harry huye. Le persigue corriendo hasta una plaza, pero el personaje ha desaparecido sin dejar rastro.

la negativa de Anna, camina por las calles solitarias de la ciudad de Viena, en la noche, y ve los pies de alguien en un portal cercano, junto a un gato. En el desarrollo, Holly empieza a gritar a quien cree un espía, exigiéndole que se deje ver. Los gritos despiertan a una vecina que, protestando, enciende una luz. Entonces, en el clímax, surge de las sombras el rostro de Harry Lime, que, descubierto por el incrédulo Holly Martins, acaba huyendo. Holly se aproxima a él corriendo pero un automóvil se interpone en su camino. Lo persigue hasta una plaza pero Harry Lime ha desaparecido. En el anticlímax, Holly, que ya ha desistido de encontrar a su amigo, acaba lanzando agua a la figura del ángel de una fuente.

En numerosas secuencias de violencia en los westerns, la microestructura es relativamente sencilla de captar, ya que el clímax se ubica en el tiroteo, de manera que se suele dar el proceso de planteamiento con el enigma del qué pasará entre el personaje protagonista y el antagonista, desarrollo o complicaciones crecientes del personaje enfrentándose o desafiando verbalmente a uno o a diversos antagonistas, clímax con tiroteo y muertos, y anticlímax con el protagonista partiendo hacia otro lugar.

Así sucede por ejemplo en el duelo entre Billy el Niño y Alamosa Bill en *Pat Garrett y Billy el Niño* (*Pat Garrett and Billy the Kid*, 1973) de Sam Peckinpah, con guion de Rudolf Wurlitzer y montaje de Robert L. Wolfe, Roger Spottiswoode, Richard Halsey, Tony de Zarraga, Garth Craven y David Berlatsky, una escena de 6 minutos en la que Billy el Niño en su huida a México, antes del final del segundo acto, se detiene a descansar en casa de unos amigos, la familia Horrell. Los miembros de la familia están en pleno almuerzo con un invitado, Alamosa Bill, un bandolero reconvertido en sheriff que está buscando precisamente a Billy el Niño (hasta aquí el planteamiento). Durante el desarrollo de la secuencia, Billy se añade al grupo y dialoga con cierta tranquilidad con sus amigos, en especial el señor Horrell, el padre, y también con Alamosa Bill, que no oculta su objetivo de capturarlo. Billy y Alamosa deciden que no hay más alternativa que enfrentarse a un duelo, que celebrarán en el exterior de la casa. En el duelo —el clímax—, en el que los rivales se colocan espalda contra espalda y avanzan diez pasos, los dos hacen trampa, pero Billy, el más astuto, derriba a Alamosa de un disparo. En el anticlímax, Alamosa, herido de muerte, pronuncia sus últimas palabras —enriqueciendo el final de secuencia al afirmar satisfecho que será recordado por haber sido tiroteado por el célebre Billy—, y poco después el protagonista continúa su camino hacia México.

En las secuencias citadas, se cumple la tendencia general de planificación que dice que en el planteamiento los planos suelen ser generales, abiertos, en el pico emotivo del clímax suelen ser primeros planos, y en el desenlace vuelven a ser generales.

Así mismo puede verse en la secuencia en la que el replicante Roy asesina a su creador, Tyrell, en el film *Blade Runner* (1982), dirigido por Ridley Scott, con guion de Hampton Fancher y David Peoples sobre la novela de Philip K. Dick y con montaje de Terry Rawlings y Marsha

Nakashima Se trata de una escena de seis minutos en la que, en el planteamiento, Roy accede a la habitación privada de Tyrell gracias al creador de robots J. F. Sebastian, con quien Tyrell juega partidas de ajedrez. En el desarrollo, Roy pregunta a su creador, al que llama «padre», cómo podría prolongar su vida, ya que está condenado a vivir solo cuatro años. El científico Tyrell niega una tras otra las opciones que propone Roy. Al darse cuenta de que no hay esperanza, Roy asesina a Tyrell besándole en los labios y reventándole los ojos (en un clímax de primerísimos primeros planos). En el desenlace, puede verse el búho —animal que simboliza la inteligencia y la muerte— de Tyrell, que lo ha observado todo y a Sebastian, testigo mudo, que intenta huir de la cólera de Roy.

La curva de interés de la microestructura de una secuencia asciende constantemente desde el inicio hasta al clímax, y desciende al final. Esta unidad mínima se va repitiendo una vez tras otra, indefinidamente, dependiendo de la extensión de la historia, una vez, diez, veinte, cincuenta, las veces que sean necesarias, hasta que se cierra la narración.

>> Similitud entre microestructura y macroestructura

La estructura en tres actos del largometraje clásico o macroestructura no es sino una amplificación en el tiempo de la microestructura de la secuencia. El planteamiento – desarrollo – clímax – desenlace de la secuencia se proyecta a acto I (planteamiento) – acto II (desarrollo) – acto III (clímax y desenlace). La extensión temporal de cada acto (20, 30, 40, 50 minutos o más) pide que cada uno de estos esté formado nuevamente por una sucesión de secuencias.

El planteamiento – desarrollo – clímax – desenlace se va repitiendo en formatos más largos las veces que haga falta. La microestructura de la secuencia, pues, es la base narrativa de cualquier esquema clásico.

>> Eslabones perdidos en el paso de la micro a la macroestructura

La historia de la narrativa audiovisual es en buena parte la de los relatos que van de menor a mayor extensión: secuencias breves que conforman cortometrajes y que crecen hasta las historias en tres actos de los largometrajes. ¿Habrá sido este proceso en el audiovisual una repetición, en pequeño, de la narrativa a lo largo de la historia? Lo que parece cierto es que —desde los 40 segundos del sketch de *El regador regado*

(*L'arroseur arrosé*, 1896), de los hermanos Lumière, hasta las 20, 30, 40 o más horas de las narraciones serializadas en diversas temporadas de las series de televisión— hay toda una evolución que pasa por saber extender la microestructura de la secuencia hacia los diferentes tipos de films: cortometraje, medimetraje, largometraje, macrolargometraje y relato serializado de duración abierta indefinida.

En el paso de la secuencia a la estructura en tres actos se pueden encontrar todo tipo de «eslabones perdidos» intermedios, estructuras que se manifiestan en los primeros films de la historia, que durante los primeros quince años son cortometrajes, y que, como no desaparecen, pueden volver a darse en el presente.

La estructura en dos actos es una constante en multitud de narraciones breves: el planteamiento de una situación y su consecuente resolución:

Le locataire diabolique (1909) de Georges Méliès, de siete minutos, es una narración en dos actos en el interior de una casa de alquiler un activo personaje —un mago, interpretado por el mismo Méliès— extrae de su maleta un montón de muebles, también a su familia, dos niños y la esposa, incluso una criada. En el segundo acto, cuando el personaje no puede pagar el alquiler, lo guarda todo de nuevo en la maleta, huye y unas explosiones castigan al propietario y a unos policías cuando estos querían penalizar al protagonista.

Numerosos largometrajes —*Andrei Rublev* (1968) de Andrei Tarkovsky, con guion de Tarkovsky y Andrei Konchalovsky; *Tiburón* (*Jaws*, 1975) de Steven Spielberg, con guion de Peter Benchley y Carl Gottlieb— mantienen una estructura en dos actos.

La narración en dos actos más una coda o un epílogo se repite a menudo en los primeros años del cine.

Asalto y robo a un tren (*The great train robbery*, 1903) de Edwin S. Porter, de 12 minutos, está estructurado en dos actos: el robo a los pasajeros del tren y el castigo a los ladrones, con una coda final, un único plano del ladrón disparando a cámara. Más adelante, los films de robos suelen presentarse en tres actos (preparación del robo, el robo, castigo a los ladrones).

Le voyage dans la Lune (1902) de Georges Méliès, de 10 minutos, tiene una estructura en dos actos y un epílogo: la preparación del viaje, que culmina con el climax del cañonazo y la imagen icónica de la nave en el ojo de la Luna, un acto segundo con las aventuras de los viajeros en la Luna y su enfrentamiento con unos selenitas, la captura y la posterior liberación, y una tercera parte, un muy breve epílogo con la vuelta a la Tierra.

Este modelo se continúa dando en numerosos cortometrajes de todos los tiempos.

La maison en petits cubes (2008) de Kunio Kato, con guion de Kenya Hirata, es un cortometraje de dibujos animados de 12 minutos en dos actos y un epílogo: en el primer acto, un visio-

solitario que vive en lo alto de una montaña de edificios cúbicos levantados para emerger sobre el mar que lo va invadiendo todo, pierde su pipa que cae al agua y se dispone a recuperarla colocándose una escafandra. En el segundo acto, el viejo se sumerge bajo el agua, atravesando los «cubos» que habían sido su hogar, reencontrando objetos que le recuerdan su pasado, en especial a su mujer; desciende y desciende hasta que encuentra la copa con la que un día brindó con ella; en el epílogo, de 30 segundos, el viejo solitario brinda con la copa

La estructura episódica en crecimiento y gran acontecimiento final es también una de las opciones más conocidas desde los primeros años del cine.

Los huevos de Pascua (*Les oeufs de Paques*, 1907) de Segundo de Chomón, de tres minutos y medio, presenta una estructura episódica: una sonriente maga-ninfa va abriendo huevos de los que salen bailarinas en miniatura de diversos estilos, parejas de bailarines, después grupos cada vez más numerosos y, como sorpresa final, bebés en tamaño natural.

Este esquema se mantiene en numerosos cortometrajes posteriores:

- *Foutaises* (1989) de Jean Pierre Jeunet es un cortometraje de siete minutos en el que un personaje se retrata explicando en microepisodios aquello que le gusta y aquello que no. La parte más poética, y nocturna, se reserva para el final.
- *The hill farm* (1989) de Mark Baker, cortometraje de dibujos animados de 17 minutos, explica la vida cotidiana durante tres días en una granja de montaña, con pequeños episodios que tienen como protagonistas los campesinos de la granja, una familia de turistas y un grupo de crueles cazadores. Una tormenta final aglutina a todos los personajes y hace las funciones de gran acontecimiento climático final.

Guionista literario y guionista visual

La novedad del guion audiovisual respecto de las otras artes de la palabra no es relevante por lo que toca al tratamiento de temas y argumentos dado que estos son similares a las de las novelas o el teatro. En este sentido, el guion forma parte de una antigua tradición. Pero es también radicalmente nuevo, como factor de sugerencia de las otras dos disciplinas que lo complementan, la dirección y el montaje, es decir, como pilar fundamental del edificio cinematográfico. El lenguaje audiovisual ha demostrado poseer un extraordinario poder de atracción y el guion es el fundamento. Un guion será eficaz si, por un lado, la historia está bien tramada y no deja nunca de interesar a lo

largo de la aventura de los personajes, y si por otro lado es un buen punto de partida para el director y el montador. De ahí que la formación más conveniente para un guionista sea la que equilibra los conocimientos literarios con los visuales: literatura en una balanza y en la otra bellas artes y lenguaje visual y auditivo.

Por lo general, en un guionista, de forma innata o a causa de su formación, predomina una de las dos tendencias (la literaria o la visual). Con muchas excepciones, suele predominar la tendencia literaria en el guionista y la visual en el montador. Si el guionista, el director y el montador son suficientemente conscientes de sus propias tendencias naturales y se dan cuenta de que el ideal, como cineasta, es el equilibrio, sabrán por dónde han de compensar y hacia dónde tienen que orientar su formación y reciclaje.



/ La dirección clásica

Hay muchas maneras de trasladar un guion a imágenes y sonidos. El clasicismo de cada época histórica pide claridad, simplicidad, armonía y una cierta economía de medios. Puede establecerse que la dirección clásica es la puesta en escena, desde la máxima claridad y precisión posibles, de aquellas imágenes y sonidos que a cada instante son más relevantes para hacer comprensible la narración.

Esta claridad tiene que existir en el guion. Y en el guion hay que seguir las normas que son propias del género al que pertenece la narración. El director elabora el guion técnico a partir del guion literario del guionista. Prepara el rodaje a partir de los recursos del lenguaje audiovisual que le parecen convenientes para explicar audiovisualmente la narración. Nunca dos directores, dentro de los cánones clásicos, explicarían una historia de la misma manera. A pesar de que el sentido común sugiera un primer plano de un personaje para el momento en el que este recibe una emoción importante, o un plano general cuando se trata de describir un ambiente, las posibilidades de puesta en escena, incluso dentro de las normas clásicas, son casi infinitas si se desciende a los detalles. Es por ello que algunos directores clásicos como John Ford, Billy Wilder o Steven Spielberg tienen estilos propios.

El guionista pone en marcha el lenguaje audiovisual desde el texto literario pero sin indicaciones de cámara; es el director quien decide dónde va un plano, secuencia, dónde un travelling, dónde la cámara subjetiva. El arsenal de recursos de lenguaje es amplio y tiende en general a crecer, pero no de forma absoluta porque algunos recursos pasan de moda y caen en el olvido. El *montage*, por ejemplo, un tipo de secuencia habitual en el cine de la etapa llamada clásica (de los años treinta hasta a finales de los cincuenta), consistente en una sucesión de planos con diversas capas de imágenes en superposición que, a menudo con música de fondo y voz en off, explican didácticamente un viaje o introducen en poco tiempo mucha información respecto a la acción (como en el inicio de *Casablanca*), desaparece progresivamente a partir de los años sesenta y más adelante solo se ve en films que homenajean la etapa de los años treinta a los cincuenta.

El montaje desde la dirección: montaje interno

>> Montaje de guionista, montaje de director y montaje de montador

Cuando el montador decide respetar al máximo la estructura que le viene dada desde el guion, siguiendo el ritmo insinuado a través de los diálogos y la descripción de las acciones sugeridas en el texto, debería hablarse de montaje dirigido por el guionista. Es difícil establecer cuándo se puede hablar de este tipo de montaje porque el guion es una de las herramientas que no trasciende. Y cuando un guion se publica suele tomar la forma final del film que se comercializa, casi nunca llega a las manos del usuario un guion de trabajo, de manera que es complicado establecer el arco de desviación entre el guion original y el montaje definitivo. De todos modos, es probable que, como mínimo en el caso de aquellos guionistas que inspiran movimientos cinematográficos, como Carl Mayer con el expresionismo alemán o bien Cesare Zavattini con el neorealismo italiano, se tenga que hablar de montaje de guionista.

La ficción televisiva es uno de los espacios naturales del guionista. telenovelas, series familiares, sitcoms y seriales de diversos géneros están en buena parte dirigidos desde el guion.

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».

El montaje interno está representado por un largometraje que simboliza el límite de esta tendencia, y que se suele citar como ejemplo, *La soga* (*Rope*, 1948), que dirige Alfred Hitchcock, rodada en ocho planos que funcionan como si fuera un único plano secuencia. Pocas veces un montador ha hecho menos en su sala. En la época digital ha sido posible el largometraje grabado en toma única, es decir, sin un solo corte, por ejemplo el film rodado en el museo de pintura del Hermitage, *El arca rusa* (*Russkii Kovcheg*, 2002) de Alexander Sokurov, que consta de un plano secuencia de 90 minutos. O *Timecode* (2000) de Mike Figgis, compuesto por cuatro planos secuencia simultáneos en pantalla.

El montaje del montador es el montaje externo, que conoce diferentes épocas de especial énfasis con films de una extrema fragmentación con planos breves, como el

cine soviético de los años veinte, diversas tentativas experimentales de los años sesenta, los spots publicitarios o la estética videoclip. Pero el montaje de montador también se distingue por la decisión de no cortar.

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.

>> Formas de montaje interno

El plano secuencia puede adoptar diversas vías.

Tomamos un ejemplo extraído de un plano secuencia televisado de uno de los momentos culminantes de la inauguración de las Olimpiadas de 1992 en el estadio de Montjuïc de Barcelona: desde el centro del estadio, un arquero lanza una flecha encendida que vuela hasta alcanzar un pebetero, colocado encima del muro más alto, provocando el encendido de la llama olímpica. Esta acción se podría fragmentar en un número indeterminado de planos: el rostro del arquero, la flecha encendida, el pebetero, los brazos tensando el arco, la flecha saliendo despedida, la multitud expectante, la flecha en el aire, etc. Pero en la retransmisión en directo se escoge, como es lógico, un plano secuencia (para ofrecer sensación de verosimilitud y evitar la impresión de «puesta en escena») con el arquero en primer término y el pebetero al fondo, y un ligero zoom hacia adelante durante el plano para encuadrar la llama encendiéndose en el pebetero.

A continuación, enumeraremos las formas de plano secuencia y montaje interno o de dirección.

La profundidad de campo

Personajes o motivos están perfectamente enfocados desde primer a último término, de manera que se pueden componer diversas acciones dentro del encuadre. Es exactamente el ejemplo ya citado: el arquero situado cerca de la cámara lanza la flecha en-

cendida hacia el pebetero en último término. Todos los motivos están enfocados y el espectador sigue la acción.

La película que da una notable relevancia a la profundidad de campo es *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, con Gregg Toland de director de fotografía.

David Griffith en *The musketeers of Pig Alley* (1912), con su director de fotografía habitual, Billy Bitzer, es de los primeros directores en componer planos sirviéndose de la profundidad de campo.

El enfoque retórico

Se habla de este recurso en el capítulo de mecanismos procedentes del engaño de los sentidos. El enfoque retórico o transfoque consiste en dirigir la mirada de un motivo enfocado hasta otro que está desenfocado y que adquiere foco progresivamente mientras el primero pierde definición. Es un medio más seguro de dirigir la atención del espectador que el de la profundidad de campo, pero, a la vez, la manipulación es más evidente. Siguiendo con el ejemplo anterior, el arquero estaría perfectamente enfocado al comenzar la acción, mientras que el pebetero estaría desenfocado. Al lanzar la flecha, el arquero perdería foco, ganándolo el pebetero. Como en el caso anterior, no habría hecho falta cortar.

La acción o movimiento del personaje

La mirada del personaje o sus acciones conducen la percepción del espectador. El arquero puede estar a la izquierda del encuadre y el pebetero a la derecha, los dos elementos a la misma distancia de la cámara: la acción del arquero lanzando la flecha es suficiente para conducir la mirada del espectador de izquierda a derecha.

En *Muerte en Venecia* (*Morte a Venezia*, 1971), que dirige Luchino Visconti, con guion de Nicola Badalucco y Visconti sobre la novela de Thomas Mann y montaje de Ruggero Mastroianni, la entrada del compositor Gustav Aschenbach en el salón del Hôtel des Bains, paseando primero hacia la izquierda del encuadre y después hacia la derecha y observando el espacio y la gente, conduce la mirada del espectador. En un plano posterior, el compositor sentado ve al adolescente Tadzio por primera vez —Tadzio, abstraído, a la izquierda y el compositor a la derecha— y se repite este recurso también en un largo plano secuencia.

La composición

La composición —estática o en movimiento— se puede organizar para establecer un orden de lectura dentro del encuadre. El color o la iluminación, o las dos cosas a la vez, pueden contribuir al orden de lectura. Si el estadio está a oscuras y tanto el arquero como el pebetero gozan de puntos de luz, la lectura de la imagen será evidente. Toda la obra de Peter Greenaway es especialmente sensible a planos secuencia en los que predomina la composición, a menudo pictórica.

En *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* (*The cook, the thief, his wife and her lover*, 1989), con guion y dirección de Peter Greenaway y montaje de John Wilson, la mirada del espectador, en el plano secuencia del final de la escena de los personajes en el lavabo blanco, no puede ir sino desde la izquierda del encuadre —donde el ladrón acaricia a su mujer— hasta la derecha —donde el amante medio escondido observa desde la puerta entreabierta

Movimientos de cámara

La cámara sigue la acción encuadrando siempre lo más relevante. En el ejemplo olímpico, la cámara encuadraría primero al arquero en plano medio o americano, abriría después a plano más general y seguiría, en zoom de acercamiento, la trayectoria de la flecha hasta llegar al pebetero y la llama que se enciende.

En *La soga* (*Rope*, 1948) de Alfred Hitchcock, con guion de Hume Cronyn y Arthur Laurents adaptando la obra de Patrick Hamilton y montaje de William Ziegler, la cámara se desliza continuamente buscando lo más relevante. Karel Reisz en su libro *Técnica del montaje cinematográfico* critica esta opción. La cámara, dice refiriéndose a diversos pasajes de *La soga*, pierde tiempo al desplazarse hasta a 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.

El fuera de campo

Lo que está fuera de campo puede reclamar la atención del espectador y ofrecer información relevante, sugerida generalmente a través del sonido. Una posibilidad entre otras, siguiendo con el ejemplo olímpico, sería la de encuadrar al arquero sin profundidad de campo; este dispara la flecha pero la cámara no se mueve, de modo que se

perde de vista la flecha, un fuerte resplandor ilumina al arquero, mientras se oye una ovación multitudinaria

En el mediometraje *El efecto Coriolis* (*The Coriolis effect*, 1994) de Louis Venosta, los efectos devastadores de un tornado son sugeridos por la banda sonora, mientras la imagen se mantiene en negro

En el plano final de *El escritor* (*The ghost writer*, 2010) de Roman Polanski, con guión del director y de Robert Harris adaptando la novela de este último y montaje de Hervé de Luze, se sugiere el asesinato del protagonista por un intencionado accidente de coche una vez ha salido de campo a través de un impacto en la banda sonora y el vuelo de los papeles que llevaba bajo el brazo y que entran poco a poco en el encuadre

Planificación del rodaje

En general hay dos formas de abordar la planificación de un rodaje. La primera, que exige una mayor cantidad de tiempo, consiste en rodar una misma secuencia en todas las escalas posibles de planos: un plano denominado *máster*, preferentemente general, en el que la acción se desarrolla de principio a fin, y diversos planos más cerrados en escala que recogen toda la acción en plano de conjunto, en plano medio, en primeros planos y después los insertos que hagan falta. Más tarde el montador escoge lo más conveniente. La segunda forma, el montaje desde la cámara o *camera cut*, consiste en rodar pensando en cómo se tiene que montar (*shooting with cutting in mind*, según la expresión anglosajona), de manera que se rueda en plano general solo lo que en el montaje va a ir en plano general, en plano de conjunto y plano medio solo lo que está previsto que vaya en estas escalas, y en primeros planos solo lo que en el montaje tiene que verse en primeros planos. El director realiza un primer montaje en el rodaje que el montador afinará después en la posproducción. (No es probablemente la mejor opción para el actor, que deberá interrumpir su interpretación dentro de una misma escena.)

El *camera cut* tiene diversos orígenes: el bajo presupuesto, que obliga a una planificación afinada al milímetro para aprovechar tiempo y material, o también una voluntad estilística o autorial que hace innecesaria la planificación desde todos los ángulos y escalas al estilo americano. Y, en aquellos casos en que el film procede de la gran industria, la desconfianza del director hacia el montador o, todavía más, hacia el productor. Si el director no accede a la sala de montaje o no tiene derecho contractual al montaje final (*final cut*), puede asegurar en buena parte su criterio a partir del montaje desde la cámara. Pero no ha sido este un procedimiento infalible en épocas pasadas. Vincente Minnelli rueda en *camera cut* sus planos secuencia en diversos films,

que después los montadores —siguiendo el dictado de los productores— vulneran insertando primeros planos de los rostros de los actores, producto de la ampliación en el laboratorio a partir de los planos generales. En la época presente de la revolución digital un montador puede en posproducción, con ciertas limitaciones, extraer primeros planos desde los planos generales, o bien insertos, modificando el montaje desde la cámara.

Desde el punto de vista del rodaje, acostumbra a comportar una mayor dificultad el plano secuencia que la planificación fragmentada. Cuanto más largo es el plano a rodar, más posibilidades hay de error. El rodaje con planificación a ordenar en la posproducción es algo más simple, pero presenta otro tipo de complejidad: la de hacer creíble que la acción que comienza con cada nuevo plano procede de manera verosímil del plano anterior. Es decir, conseguir que el raccord o continuidad entre un plano y el siguiente resulte convincente al hacerse invisible. Lograr la continuidad de plano a plano, o bien lo contrario, conseguir romper esa continuidad en beneficio de la narración, constituye uno de los factores más importantes del trabajo del montador.

Script o montador de rodaje

El montador está presente en el rodaje para intentar que los problemas con el raccord sean mínimos. Que el movimiento, el gesto y el tono del actor sea el mismo de un plano al siguiente, que la luz no varíe, que los objetos no hayan modificado su posición, que la lógica de la planificación se mantenga, que se respeten las leyes de escala y de 30 grados y que no haya saltos de eje. A causa de la división del trabajo, no es la persona que lleva a cabo el montaje quien se ocupa de esta labor, sino una figura que forma parte del equipo de dirección y a la que se conoce por diversos nombres: secretaria de rodaje, script, secretaria de dirección, script-supervisor, script-girl o continuity girl. No habría inconveniente en añadirle otra opción: «montador de rodaje» (o montadora, ya que a menudo es una mujer). Elabora un informe que es una de las primeras herramientas del montador en su sala, donde indica la planificación definitiva del rodaje y las modificaciones sobre el guion, tanto de diálogos y de acciones como de imagen. Un segundo informe es el de cámara, también para el equipo de montaje y para el etalonador o colorista de posproducción, que iguala la luz de cada escena para evitar saltos de luz de un plano al siguiente dentro de la misma escena. La inteligencia del sistema crea este nexo de unión entre guion y posproducción.

El montador puede comenzar su trabajo durante el rodaje editando a toda velocidad un primer borrador de cada escena con el material acabado de filmar para que el

director y su equipo tengan una idea inicial sobre si el ritmo resultante es el que se había previsto o bien hay desviaciones relevantes sobre las estimaciones y, sobre todo, si se ha rodado suficiente material antes de que el equipo abandone la localización y sea demasiado tarde o demasiado costoso rehacer errores u omisiones. La agilidad de los sistemas digitales permite que esta opción entre a formar parte de la rutina actual de la mayoría de rodajes.

El montador puede entrar en la producción antes del rodaje. Como guionista final que será del film, la opinión del montador sobre el guion acostumbra a ser útil y cargada de sentido común, no solo desde el punto de vista técnico sino también por cuanto se refiere a la estructura y al detalle de cada escena, incluido el ritmo de los diálogos. La tendencia creciente de las producciones actuales es exactamente esa: incorporar el montador lo antes posible para dotar al film de la máxima coherencia y equilibrar al máximo el criterio «guion-dirección-montaje». A pesar de ello, hay montadores que como sistema de trabajo prefieren entrar con cierta ignorancia sobre el proceso anterior a su intervención para mantener una mirada fresca y objetiva sobre el material. De hecho, la «inteligencia del proceso» establece desde el principio en los equipos de trabajo que la script y el montador sean personas diferentes; podría no haber sido así, un cierto sentido común podría haber conducido a que se tratara de la misma persona, ya que la script inicia la labor de montaje. El hecho de separar el montador del rodaje obedece a la citada intención de entrar en el proceso de la forma más objetiva, racional y, en consecuencia, creativa posible.

/ El montaje clásico

El trabajo del montador en un largometraje pocas veces dura menos de dos meses. Los plazos son muy variables y en ocasiones se extienden hasta más de medio año, pero en la historia siempre se pueden encontrar casos más y más extremos, como el de *Olimpiada* (*Olympia*, 1938), documental con guion, dirección y montaje de Leni Riefenstahl, con dos años de montaje, o *Faces* (1968), con guion y dirección de John Cassavetes y montaje de Al Ruban, Maurice McEndree y el mismo Cassavettes, con tres años.

Desde la revolución digital, se digitalizan las imágenes y los sonidos del rodaje, se transfieren a los discos duros del montador que visiona el material y, a partir del guion, monta.

El montador cuenta con diversas formas de transición de un plano al siguiente, ninguna de ellas tan común como el corte. Todas las normas del montaje clásico parten de un único objetivo: hacer este corte invisible a la percepción del espectador.

Un largometraje puede tener centenares o miles de cortes. La función del montador es la que conforma lo que se ha denominado «la paradoja del montador»: es el único profesional que trabaja para ocultar su labor. El espectador tendrá que percibir la narración audiovisual como si tuviera una continuidad perfecta, como si no hubiera ni un solo corte. Si el corte se hace visible a causa de cualquier error, el espectador se da cuenta de la técnica y sale mentalmente de la historia.

El corte es el único tipo de transición que puede pretender pasar desapercibida, a diferencia de las otras que tienen significados narrativos y por tanto tienen que ser percibidas. Hay que considerar, para mantener el corte en la impunidad, dónde y por qué cortar. Decisiones que conforman la rutina de trabajo del montador y sobre las cuales los teóricos han escrito más que sobre cualquier otro fenómeno del cine, estableciendo clasificaciones de montaje, estudiando su sintaxis, definiendo el ritmo, etc. El montaje, la ordenación de las imágenes y los sonidos procedentes del rodaje y del guion para fijarlos definitivamente en el tiempo de la obra audiovisual, es también el elemento que distingue el cine de cualquier otro arte. La idea es la de dirigir la per-

cepción del espectador en el tiempo, y eso, tal como explica Eisenstein, ha existido siempre en la historia del arte. El urbanista de la Acrópolis de Atenas —explica el director soviético— dispone un punto de vista privilegiado, los propileos, para que la mirada del espectador viaje desde el Partenón hasta el Erecteión, y El Greco en *El entierro del Conde de Orgaz* compone las imágenes para que la mirada vaya desde abajo, el entierro, hasta arriba, el cielo. El audiovisual culmina con creces esta permanente pulsión del artista de manipulación de la percepción: los puntos de vista cambian constantemente, la planificación se puede adaptar al efecto narrativo o psicológico que se persigue y se cuenta con una banda sonora en la que hay diálogos, música y efectos de sonido. El resultado, además, queda fijado para ser reproducido. La atención de los numerosos teóricos se ha dirigido a la sala de montaje y al denominado montaje externo. Son más bien los cineastas reconvertidos en teóricos (Pudovkin, Eisenstein, Welles, Godard) quienes llaman la atención sobre el hecho de que el montaje comienza con la idea y continúa con la dirección.

De la respuesta a algunas de las preguntas fundamentales del montador (¿por qué cortar?, ¿dónde cortar?) depende todo un universo de leyes, con sus reglas y prohibiciones. En principio, la respuesta al porqué está clara: se corta un plano para ofrecer información nueva, para añadir energía a la narración; de hecho, una de las garantías de ocultación del corte radica en la novedad. Si el plano que comienza es suficientemente atractivo y novedoso, emocionante, si entra en movimiento, el espectador no se dará cuenta de que haya terminado el anterior. No percibirá, en definitiva, el corte.

Se puede cortar por razones no tan positivas como las citadas: para evitar un salto de eje o cualquier falta de continuidad, para eliminar un instante en el que la interpretación no es convincente o bien cuando conviene solucionar cualquier error técnico.

Se corta también, para avanzar en el tiempo. No cortar significa casi siempre respetar el tiempo real. Una película sin cortes como *El arca rusa* (*Russkiy Kovcheg*, 2002), de Alexander Sokurov, está pensada —y limitada— a que el tiempo de la narración (diegético) y el del espectador (extradiegético) sean el mismo. Cortar permite la elipsis, el avance temporal, como el corte del hueso cayendo por los aires hasta la nave espacial, una elipsis de millones de años en *2001. Una odisea del espacio* (*2001. A space odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick. De forma más bien excepcional, algunos guionistas y directores, como Theo Angelopoulos, han prescindido del corte consiguiendo pasos de tiempo dentro de un plano secuencia, tal como sucede en una de las escenas de *La mirada de Ulises* (*To vlemma to Odyssea*, 1995).

> Tipos de transiciones

Hay otras formas de transición, además del corte, que no piden la impunidad, sino todo lo contrario: pretenden mostrarse al espectador porque contienen significados narrativos específicos. Son el encadenado, el fundido, la cortinilla y el barrido.

>> Corte

Unión de dos planos sin ningún efecto óptico, que en el montaje de tipo clásico o académico pretende pasar desapercibida. Las leyes de la continuidad nacen de la voluntad de hacer invisible el corte.

>> Fundido

Efecto óptico de transición al negro o bien de transición desde el negro (o a cualquier otro color). Pretende mostrarse al espectador para significar que un bloque temático termina si la transición es al negro (igual que un punto y aparte o un punto final), o comienza si es desde el negro. Así sucede en numerosos films clásicos de diferentes épocas, como *Testigo de cargo* (1957), *El apartamento* (1960), *La semilla del diablo* (1968) o *Hierro 3* (2004), en los que se funde a negro al final de cada uno de los tres actos. En las series televisivas es una constante el fundido a negro al final de cada acto, justo antes del paso a publicidad, tal como se puede ver en todo tipo de episodios de todos los tiempos, desde *Perry Mason* (1957-1966) o *Bonanza* (1959-1973) hasta *Los Simpson* (1989-). Normalmente, el color al cual tiende la transición es el negro, como si se cerraran o abrieran los ojos, pero Ingmar Bergman en *Gritos y susurros* (*Viskningar och rop*, 1971) o Iván Zulueta en *Arrebato* (1979) funden a rojo, Martin Scorsese en *La edad de la inocencia* (*The age of innocence*, 1993) funde a amarillo. Y Rainer Werner Fassbinder funde a toda la gama de colores a lo largo de su filmografía.

>> Encadenado (disolvencia)

Efecto óptico consistente en fundir una imagen mientras aparece otra. Pretende mostrarse al espectador para significar un paso de tiempo, normalmente una elipsis, pero

puede ser también un salto hacia atrás, un flash-back. Se utiliza también para efectos de tipo estético. A veces, funciona como solución de emergencia para hacer plausible una transición que no funciona por corte o de ningún otro modo. En *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles, se pueden encontrar las dos utilizaciones principales del encadenado: como paso de tiempo, dado que la película se sirve de encadenados en los numerosos flash-backs y elipsis dentro de los flash-backs; y como recurso preciosista. en la secuencia inicial, la imagen del castillo de Xanadú se encadena varias veces sobre si misma, variando cada vez la ubicación de la cámara pero manteniendo fijo en el encuadre el punto de luz de la ventana a través de la cual se entrará para descubrir el cuerpo moribundo de Charles Foster Kane.

>> Barrido

Panorámica acelerada que en el momento de máxima velocidad toma el aspecto de una mancha de color o *filage*. Pretende mostrarse al espectador para significar un cambio de espacio, como los barridos de la secuencia inicial de *West Side story* (1961) de Robert Wise, o un cambio de tema, como en los barridos al inicio y al final de cada episodio del noticiano-documental *No-Do* (1942-1981) proyectado en los cines españoles. También se utiliza como paso de tiempo, tal como puede verse en los *filage* de la secuencia de los desayunos de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), film montado por Robert Wise. O simplemente para dar impresión de dinamismo, como en *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoaparatom*, 1929), manifiesto de cine y de montaje del soviético Dziga Vertov.

Pueden encontrarse barridos en diversas secuencias de actuaciones musicales de The Beatles en *¡Qué noche la de aquel día!* (*A hard day's night*, 1964) de Richard Lester, con montaje de John Jympson, sobre las imágenes de las fans enloquecidas para apoyar la impresión de caos y de dinamismo.

En la persecución de coches de *Bullit* (1968), de Peter Yates, hay breves barridos casi simultáneos que contribuyen al dinamismo de la secuencia de acción.

El barrido es un recurso que ha perdido vigencia más allá de su versión de *filage* en secuencias de acción y en algunos videoclips, ya no como forma de transición sino como efecto visual. Tiene que realizarse durante el rodaje pero el montador puede afinarlo en su sala.

>> Cortinilla

Efecto óptico de posproducción que consiste en hacer desaparecer una imagen a medida que es substituida por la imagen siguiente. Pretende mostrarse al espectador para significar un cambio de escena o bien un paso de tiempo. Puede adoptar todo tipo de formas: en diagonal, de arriba a abajo, de izquierda a derecha, en círculo, en espiral o en la múltiple e infinita gama psicodélica imaginable. Es uno de los recursos más utilizados en el cine mudo. A partir del sonoro, perdura en los trailers y en la publicidad, casi desapareciendo del cine de ficción. Recupera vigencia en el audiovisual televisivo y en el cine doméstico digital de los años noventa en adelante. A menudo surgen películas que recuperan el antiguo repertorio de cortinillas, por ejemplo, *Babe, el cerdito valiente* (*Babe*, 1995) de Chris Noonan.

Belleza de las transiciones

Rudolf Arnheim, en su libro *El cine como arte* (1933), formula una clasificación de montaje en la que, entre otras cosas, se refiere a dos tipos de transiciones que han gozado del favor del público desde el primer momento por su belleza. Las denomina «montaje por similitud de forma» y «montaje por similitud de movimiento», y cita también sus opuestos, «montaje por contraste de forma» y «montaje por contraste de movimiento». Estas similitudes y contrastes son puramente formales, no tienen nada que ver con las cohesiones intelectuales de Eisenstein. A pesar de ello, las metáforas del director soviético también buscan a menudo similitudes o contrastes formales, de la misma manera que numerosas transiciones en principio solo formales buscan significados también intelectuales.

Por ejemplo, en *Pena de muerte* (*Dead man walking*, 1995), con guion y dirección de Tim Robbins y montaje de Lisa Zeno Churgin y Ray Hubley, uno de los momentos climáticos del bloque final del film es una transición por similitud de forma. del cadáver de la joven violada y asesinada en suelo del bosque, con los brazos en cruz y en plano cenital, se encadena al plano también cenital del asesino con los brazos igualmente en cruz, en la mesa de la celda del presidio donde está a punto de ser ejecutado. Es una transición formal cargada de contenido reflexiona sobre la pena de muerte comparando dos cuerpos en circunstancias similares, la víctima inocente de un asesinato y la víctima culpable de un sistema que el film juzga vengativo y poco humanitario.

Algunas de las transiciones forman parte de la antología del audiovisual gracias a la fortuna de la similitud o el contraste de forma, que puede resultar especialmente memorable para el espectador.

Por ejemplo, las nubes atravesando la luna y acto seguido la navaja cortando el ojo de una mujer en *Un chien andalou* (1929) de Luis Buñuel.

El plano del agua mezclada con sangre absorbida por el desagüe de la ducha grandando en el sentido contrario de las agujas del reloj que, en lenta aproximación, encadena con el primer plano del ojo del cadáver de la joven asesinada, Marion Crane, con la cámara grandando en el sentido de las agujas del reloj y en lento alejamiento en *Psicosis* (*Psycho*, 1960) de Alfred Hitchcock, con montaje de George Tomasini.

Del hueso de un esqueleto volando hacia arriba y después cayendo se pasa por corte a una nave espacial que desciende, como si fuera en continuidad con el plano anterior, en *2001 Una odisea del espacio* (*2001 A space odyssey*, 1967) de Stanley Kubrick, con montaje de Ray Lovejoy.

Un genital masculino crece en time-lapse y en el plano siguiente un cigarrillo se consume, mientras la ceniza crece igual como lo hacía el genital en el plano anterior, en *Arrebato* (1979) de Iván Zulueta, con montaje de José Luis Peláez.

Un zoom cenital de acercamiento sobre un cenicero redondo encadena, manteniendo las proporciones, con el plano cenital de uno de los tambores de la batería de Stewart Copeland en el inicio (y también el final pero en sentido contrario) del videoclip en blanco y negro *Every breath you take* (1983) del grupo The Police, realizado por Godley and Creme.

Normas y errores de continuidad

Algunos errores de continuidad han originado una especie de subgénero en la literatura cinematográfica, el de los gazapos. Listados de incongruencias como peinados que cambian de forma o gabardinas que transmutan de color pretenden poner en evidencia, a menudo en tono humorístico, los errores de la script. El error se produce en el cambio de plano, haciendo perceptible el corte.

Por ejemplo, el peinado mutante de Judy Garland en *El mago de Oz* (*The wizard of Oz*, 1939), el jarro de flores vibrando en diferentes puntos encima del plano en *Un americano en París* (*An american in Paris*, 1951) o la diferente posición de las manos de una mujer que escucha una conversación en la base lunar de *2001 Una odisea del espacio* (*2001 A space odyssey*, 1968).

En realidad, el porcentaje de espectadores que percibe esta especie de errores es escaso porque, si la narración es suficientemente interesante, acostumbran a pasar inadvertidos. Hay en cambio otros errores de raccord que son más peligrosos porque desorientan especialmente al espectador o le agreden visualmente y le alejan por tanto de la narración de forma inconsciente.

Las leyes de continuidad o leyes del raccord se originan a partir de un principio fundamental que volvemos a citar: cortar sin que el corte sea percibido. Todo el cine académico se basa en la invisibilidad del corte.

Pueden distinguirse los tres tipos siguientes de raccord:

1. Raccord sobre los actores y el decorado:
 - de objetos y vestuario
 - de interpretación y movimiento
2. Raccords de luz y de sonido.
3. Raccords de posición de cámara.
 - de la ley del eje (y sus subordinados, como la ley de escala y 30 grados y la ley de correspondencia).

Todos estos tipo de raccord se empiezan a descubrir a partir del año 1900, es decir, a partir del momento en el que se inicia el montaje por corte de planos de diferente escala. Hacia los años veinte del siglo xx, con la excepción del raccord de sonido, las leyes de continuidad que conforman el cine clásico son conocidas y seguidas por numerosos cineastas.

>> Raccord sobre los actores y el decorado

Referidos a los actores y a todo su entorno, su movimiento, su interpretación, su vestuario y los objetos que forman parte del decorado.

Raccord de objetos y de vestuario

Debido a que una misma escena puede rodarse en sesiones diferentes, es necesario que la script tenga en cuenta la situación de todos los objetos y el vestuario. Es decir, que las agujas del reloj marquen la misma hora, que el cigarrillo se continúe consumiendo a partir de la medida adecuada, que los pendientes de la chica sean los mismos, etc. Este es el tipo de raccord en el que se especializan los cazadores de gazapos y que, de cara al espectador, es más bien inofensivo.

Afirman los colaboradores españoles de Orson Welles que este cineasta era un anfermo del montaje y se eternizaba ante la pantalla de la moviola cortando y visionando indefinidamente.

te para desesperación de los productores, consumiendo horas a la búsqueda del más infinitesimal de los errores. A pesar de ello, en *Campanadas a medianoche* (*Chimes at midnight*, 1965) se puede ver en la secuencia de las trompetas, en la que el caballero Percy se despide de su esposa, una claqueta en la que se puede leer el título de la película, el nombre del director de fotografía, Edmond Richard, el número de plano y el número de toma. La claqueta dura trece fotogramas en el encuadre hasta que sale de campo a gran velocidad. (Este gazaipo ha sido percibido por el montador Francisco Javier Gascón.)

Raccord de interpretación, gesto y movimiento del actor

El rostro, el gesto del actor, su actitud psicológica y su ubicación en escena han de tener continuidad de un plano al siguiente. Si el error no es evidente puede pasar desapercibido.

Se puede citar dentro de este apartado el que puede considerarse uno de los monumentos al gazaipo que pertenece al largometraje de bajo presupuesto *Salvaron el cerebro de Hitler* (*They saved Hitler's brain*, 1963) de David Bradley hacia la mitad de la película cambian de golpe todos los actores. Es decir, no solo se altera el gesto del actor, sino la voz, la cara y el cuerpo, y no de uno de los personajes sino de todos.

Si el actor se desplaza, la velocidad ha de tener continuidad de un plano al siguiente. Esta falta de raccord raramente es percibida ya que el movimiento, tal como se ampliará, es una de las mayores garantías de impunidad.

En *La costilla de Adán* (*Adam's rib*, 1949) de George Cukor, con Spencer Tracy y Katharine Hepburn en los papeles de un matrimonio de abogados enfrentados en una misma causa, se da una de estas faltas de raccord cuando a un plano americano de Hepburn, inmóvil ante el estrado del tribunal, le sucede un plano medio de la misma Hepburn en movimiento, avanzando lentamente. Más grave habría sido al revés del movimiento hacia la inmovilidad.

>> Raccords de luz y de sonido

Raccord de luz

Dentro de una misma escena la luz no puede variar de un plano al siguiente si no existe una justificación dramática. Es el director de fotografía quien en la fase de etalona-

je (o color, en sistemas digitales), un proceso posterior al montaje, se ocupa de la comprobación y continuidad de la luz de un plano al siguiente.

En el film en blanco y negro *Tarzán de los monos* (*Tarzan of the apes*, 1932) de W. S. Van Dyke, Jane y su padre observan la danza de unas tribus indígenas, pero la diferencia de luz entre el grupo de exploradores y el de indígenas es tan grande —unos están rodados en estudio y los otros proceden de imágenes de archivo— que parece que sea de noche para los observadores y de día para los danzantes.

En *Mogambo* (1953) de John Ford, con guion de John Lee Mahin y montaje de Frank Clarke, rodada en color, sucede un problema similar en una secuencia de caza: la diferencia de densidad de las imágenes de los personajes en estudio y las de los animales de la jungla es más que notable y se percibe el cambio de plano.

Raccord de sonido

De un plano al otro, especialmente en una escena de diálogos, la intensidad del sonido ha de ser la misma. El sonido es uno de los elementos más útiles para disimular errores de raccord visual. El procedimiento habitual consiste en desviar la atención hacia el sonido —un grito, un portazo, un efecto musical, etc.— en el momento en el que se produce un fallo de raccord visual que no ha habido manera de evitar.

En *Lisboa story* (1995) de Wim Wenders, la secuencia inicial está construida sobre la vulneración intencionada del raccord de sonido: a cada cambio de plano cambia el tema musical o las voces que llegan desde la radio del coche con la intención de dar a entender un paso de tiempo.

La estética de vídeo doméstico, con films como *Rompiendo las olas* (*Breaking the waves*, 1995), de Lars von Trier, se caracteriza entre otras cosas por vulnerar el raccord de sonido a cada cambio de plano.

>> Raccords de posición de la cámara

Vulnerar las leyes del espacio cinematográfico, es decir, la ley del eje y sus derivados, como la ley de escala y de 30 grados, es lo que más puede desorientar al espectador. Un control sobre estos raccords permite no solo orientar el espectador, sino organizar y planificar un rodaje y el montaje correspondiente. De otro modo, en la sala de mon-

taje se podrán disimular los errores más graves pero nunca llevar a cabo una labor creativa.

Raccord dentro del eje: la ley del eje

No existe constancia de quién fue el descubridor de la ley del eje, ni que este descubrimiento produjese la euforia que despertó quinientos años antes un hallazgo simétrico, el de la perspectiva. Los pintores y escultores del Quattrocento inventaron un truco que les permitía representar la tridimensionalidad en dos dimensiones, un sistema que significaba un paso adelante en la búsqueda del retrato de la naturaleza y que abría un mundo respecto a la percepción del hombre sobre la realidad. La ley del eje, una de las más importantes del lenguaje audiovisual, ofrece al cineasta la posibilidad de mostrar cualquier espacio de manera comprensible al espectador, permite organizar la filmación y el montaje de cualquier situación espacial —una conversación a diversas voces en una mesa llena de comensales, una batalla, una carrera de coches— desplazándonos continuamente en el espacio, explorándolo si conviene en la totalidad de los 360 grados, sin que el espectador pierda nunca la orientación. La función de la ley del eje es exactamente esa: orientar a pesar del cambio de plano. El espectador va situándose a cada cambio en el nuevo emplazamiento de la cámara y puede acompañar a los personajes en su trayecto evolucionando las veces que sean necesarias en torno al espacio. Dentro de la anormalidad que supone saltar en el espacio, la ley del eje permite que el espectador perciba la representación cinematográfica como si fuera la realidad, de ahí que pueda considerarse como el más grande engaño de los sentidos.

Esta ley significa el salto evolutivo desde la representación preferentemente teatral del cine durante sus primeros quince años hasta la definitivamente cinematográfica. Después de la invención técnica del cine por los Lumière y del inicio del montaje por corte de planos de diferentes escalas, la ley del eje es la que impulsa con más fuerza el lenguaje cinematográfico.

La ley del eje nace desde el anonimato porque los indicios del origen de este recurso son escasos. Thomas Harper Ince planifica conversaciones respetando el eje hacia 1910. Y en las películas de Griffith posteriores a 1911 ya se dan las pistas para reconocer una cierta consolidación de las bases de la ley.

La ley del eje sería distinta de la que es si nuestros ojos estuvieran en cualquier otra disposición de la que tenemos. El espectáculo que nos ofrece la vista comprende un arco espacial de 180 grados con el que nos orientamos a cada mirada, situando

personas y objetos a derecha e izquierda, en primer y en último término. El instinto de supervivencia guía la percepción hacia lo más relevante: la situación de las personas con sus miradas a derecha, centro o izquierda ante el fondo. El salto de eje considerado incorrecto al otro arco espacial de 180 grados, similar a lo que significaría saltar desde una butaca en primera fila ante un escenario teatral hasta las bambalinas del mismo, viola la orientación que el espectador ya ha establecido cambiando de golpe la posición de los personajes, derecha por izquierda e izquierda por derecha, a lo que se añade una nueva perspectiva del fondo. Este cambio de punto de vista en el audiovisual resulta especialmente lento de lectura, el espectador necesita tiempo para reorientarse en el espacio (cuantificable en décimas de segundo) y durante ese tiempo no está atendiendo a la historia. De ahí que el lenguaje clásico que busca la invisibilidad y la máxima emoción vinculada a la trama lo prohíba.

El eje es una línea imaginaria. Puede parecerse a una flecha que marca direcciones o a un imán rectilíneo en los extremos del cual se ubican los personajes. Dos ejemplos habituales: 1) en el caso de un personaje en movimiento —el eje direccional— la línea del eje queda definida por la mirada del personaje o por su movimiento; 2) en el caso de dos personajes en un espacio —eje de relación—, la línea del eje es la que une estos dos personajes. En los dos ejemplos, una vez establecida la línea el espacio visto cenitalmente se divide en dos semicírculos de 180 grados. El eje es el diámetro. La posición de cámara número 1 en el punto que escoge el director marca el semicírculo en el cual es posible colocar la cámara en la posición 2 y, en consecuencia, cuál es el semicírculo prohibido. La elección del semicírculo prohibido para la posición 2 significaría un salto de eje, que la dirección y el montaje clásicos prohíben porque desorienta al espectador y le invita a salir de la narración.

A partir de ahora es útil expresarse mediante gráficos o bien utilizar el sistema del reloj, del que pueden servirse los invidentes para orientarse.

Ejemplos de la ley del eje según el sistema del reloj

Supongamos que al espacio cinematográfico en visión cenital se superponen los doce dígitos de un reloj. El personaje A se puede colocar en cualquiera de los dígitos, por ejemplo el 12, y puede dirigir la mirada hacia el número 6. En este caso, el eje direccional va del 12 hacia el 6. Si el personaje A mueve la cabeza para mirar hacia el 5 o hacia el 9, el eje se moverá con su mirada. El personaje no se habrá desplazado del 12, pero el eje habrá viajado con su mirada. Si el personaje A camina del 12 hacia el 7, habrá de trazarse la línea del eje entre esos dos números.

En el caso de dos personajes en el espacio, de pie o sentados, podemos suponer que el personaje A está en 12 y el B en 6. La línea del eje de relación unirá 12 y 6.

Una vez se ha trazado el eje, hay que ubicar la cámara en la posición inicial. Continuando con el caso de los personajes A en 12 y B en 6, y el eje de relación que los une, se pueden considerar dos semicírculos de 180 grados, el que va del 12 hacia el 6 y el que va del 6 hacia el 12. Supondremos la posición primera de la cámara en el semicírculo 12-6. En un plano general en el que encuadráramos a A y a B, por ejemplo colocando la cámara en 3, sucedería que A, situado en 12, miraría a la izquierda del encuadre y B, que está en 6, miraría hacia la derecha. Según la ley, todas las posiciones sucesivas de la cámara tendrán que localizarse en este semicírculo inicial 12-6 que ha sido escogido. Por ejemplo, plano medio de A desde 5 y contraplano de B desde 1. En el momento en el que colocáramos la posición segunda de cámara en el semicírculo 6-12, por ejemplo en 9, saltaríamos el eje, provocando la correspondiente desorientación del espectador, que vería de golpe los perfiles de los personajes a la inversa: A que miraba a la izquierda en la posición primera miraría a la derecha en la posición segunda y B que miraba a la derecha en la posición primera miraría después del salto de eje, en la posición segunda, a la izquierda.

¿Quiere decir eso que la ley del eje nos condena a ubicar todas las posiciones de cámara en el semicírculo inicial? No, hay diversas formas de saltar a la parte prohibida sin desorientar.

Maneras correctas de saltar el eje

Las maneras que no desorientan al espectador para acceder correctamente al semicírculo prohibido del eje y explorar así los 360 grados del espacio son las siguientes:

- **Mediante un travelling.** La cámara se desplaza desde el semicírculo 12-6 hasta el 6-12. Y a partir de aquí el semicírculo en el que hay que moverse (6-12) es el que antes estaba prohibido. Es uno de los mejores sistemas, suave y elegante.

*En la conversación del primer episodio de **Malditos bastardos** (*Inglorious bastards*, 2009), con guion y dirección de Quentin Tarantino y montaje de Sally Menke, el primer dúo del diálogo entre el coronel Hans Landa y el granjero francés Perrier LaPadite se produce en un semicírculo del eje hasta que un suave travelling desplaza la acción a otro semicírculo, donde se desarrolla la segunda parte*

- Mediante un plano sobre el eje. Si partimos del plano primero en el eje 12-6, en el plano segundo la cámara se sitúa justo encima de la línea del eje 12-6 (es decir, plano de A desde 6 o bien plano de B desde 12) y en la posición tercera se puede saltar al semicírculo 6-12. Con este paso intermedio, el espectador no sufre ningún instante de desconcierto. No es el sistema más brillante porque viene a ser como un travelling hecho a saltos y se tendría que dar sentido desde la narración a estas posiciones de cámara. Además, la cámara justo encima del eje puede generar un tipo de plano que no sea el más bello desde el punto de vista estético, a menudo es más indicado situar la cámara muy cerca del eje pero no sobre la misma línea.
- Moviendo el eje mediante el movimiento de los personajes. Es uno de los sistemas más eficaces, más dinámicos y por tanto más recomendables. Si el eje 12-6 une A y B, podemos suponer que la cámara en la posición primera está en 5 encuadrando A en 12. Si A se desplaza de 12 hasta 3 y B se desplaza de 6 hasta 10 obtenemos un nuevo eje, 3-10, que permitirá mover la cámara en la posición segunda hasta 7, 8 o 9, antes espacios prohibidos. Los personajes al desplazarse cambian constantemente el eje y permiten explorar el espacio con comodidad.

En una de las secuencias en el piso alquilado entre los amantes Paul (Marlon Brando) y Jeanne (Maria Schneider), de *El último tango en París (Le dernier tango à Paris, 1972)*, con guion y dirección de Bernardo Bertolucci y guion y montaje de Franco Arcalli, después de una larga conversación con los dos personajes echados en suelo, él se levanta y comienza a pasear en círculo en torno de ella, de forma que el eje se va modificando a cada instante. Ella, inmóvil en el centro de la circunferencia, le mira a él, que está en 3 y se va desplazando hacia 12 y después hacia 9. El eje con el movimiento del personaje masculino realiza un viaje de 180 grados y permite nuevas posiciones de cámara.

En *La marquesa de O (Die Marquise von O, 1976)* de Eric Rohmer, con guion de Rohmer basado en la novela de Heinrich von Kleist y montaje de Cecile Decugis, el padre de la marquesa dialoga con esta y con el conde mientras pasea por la estancia. Se sitúa primero a la derecha del encuadre y luego a la izquierda, desplazando el eje a medida que avanza entre los personajes.

- Insertando un plano detalle. La introducción de un inserto en forma de plano detalle o primerísimo primer plano (el primer plano de un reloj, de una mano con un objeto, del paisaje que se ve desde la ventana, etc.) deshace la orientación anterior permitiendo ubicar la cámara, si conviene, en el otro semicírculo. A veces,

este procedimiento es una vía de emergencia cuando se quiere salvar un salto de eje y no se encuentra ninguna otra solución. Se denomina entonces «encubrimiento del reverse cut». El reverse cut o plano inverso es el plano que contiene incorporado el salto de eje. Si se encubre el reverse cut colocándolo después del plano detalle descontextualizador, el salto de eje no provocará ningún mal efecto a la percepción. El único problema narrativo será encontrarle un sentido lógico al inserto: si el personaje mira el reloj por alguna razón dramática y acto seguido entra el inserto del reloj marcando una hora relevante, o bien si mira por la ventana y a continuación vemos lo que ve, un paisaje exterior que descontextualiza el espacio en el que estábamos, puede funcionar sin problema. Si el inserto en cuestión resulta forzado y solo se aplica para salvar el error será preferible el salto de eje.

En el capítulo segundo de *Secretos de un matrimonio* (*Scener ur ett äktenskap*, 1973) de Ingmar Bergman, con montaje de Siv Lundgren, la pareja formada por Johann y Marianne dialogan sobre su vida sexual mientras cenan en la sala de estar. Johann mira a la derecha del encuadre y Marianne a la izquierda, brindan y, acto seguido, se produce un inserto de la mesilla que los separa con los platos vacíos. La cámara abre a plano general y los personajes han cambiado de posición respecto de la cámara. Johann mira a la derecha y Marianne a la izquierda.

- **Insertando un plano general.** La introducción de un plano general que vuelva a contextualizar el espacio, aclarando dónde está cada personaje, es el recurso auxiliar que se utiliza en debates o programas televisivos en directo cuando se ha cometido un error en el eje de miradas de dos o más contertulios. Para aclarar la ubicación espacial se suele pasar a plano general, orientando al espectador sobre la posición de cada personaje (y corrigiendo el eje de miradas, es decir, la posición de las cámaras, en los planos más cerrados que se sucedan a continuación). La opción de recurrir al plano general se puede utilizar también en ficción y es una manera posible de pasar al otro lado del eje en el plano siguiente. Aunque esta opción implica un reverse cut —en el plano general o en el siguiente habrá salto de eje—, se considera un mal menor que no afecta substancialmente la orientación del espectador.

Sam Peckinpah introduce planos generales, situados prácticamente sobre la línea del eje, para desplazarse después a uno y otro lado del eje que forman Pat Garrett y Billy el Niño en la conversación inicial en la cantina de *Pat Garrett y Billy el Niño* (*Pat Garrett and Billy the Kid*, 1973), con montaje de Robert L. Wolfe, Roger Spottiswoode, Richard Halsey, Tony de Zarraga, Garth Craven y David Berlatsky.

- Aprovechando un momento de gran carga emotiva o bien entrando el reverse cut en movimiento (o ambas cosas a la vez). Las razones dramáticas o cinéticas, que son las principales aliadas del montador para ocultar el corte, resultan también de utilidad para disimular un salto de eje. Si el reverse cut entra en un instante que se puede considerar el pico emotivo de un clímax, puede incluso convertirse en un recurso dramático útil, siempre y cuando no esté dentro de una secuencia de acción en la que conviene informar de las direcciones de los grupos en combate o de los competidores.

Por ejemplo, en *La pasión de Camille Claudel* (*Camille Claudel*, 1988), dirigida por Bruno Nuytten, con guion de Marilyn Goldin y montaje de Joëlle Hache y Jeanne Kef, cuando Camille discute acaloradamente con Morhardt, comisario de la exposición universal que no le acepta una de sus obras, ella se levanta airadamente de la silla, al final de la escena, profiriendo amenazas contra el comisario, en salto de eje radical: toda la conversación se produce con Morhardt mirando a la derecha y Camille a la izquierda, sentados ambos, pero en el momento final Camille se levanta en gesto veloz mirando también hacia la derecha, el salto de eje surge en el clímax de la escena y está en pleno movimiento, es decir, puede pasar desapercibido y contribuye a otorgar energía. En el mismo film hay numerosos ejemplos de saltos de escala y 30 grados en los momentos más diversos suavizados por el hecho de que todas las veces el plano 2 entra aprovechando el movimiento del personaje

En *Un dios salvaje* (*Carnage*, 2011), dirigido por Roman Polanski adaptando la obra de teatro de Yasmina Reza y montaje de Hervé de Luze, hay saltos de eje en momentos no climáticos en los que el reverse cut queda disimulado al entrar en movimiento.

En el capítulo *Enjaulada* (*Caged*, 2001) de la segunda temporada de la serie televisiva *CSI Las Vegas*, con dirección de Richard J. Lewis, guion de Elizabeth Devine y Carol Mendelsohn y montaje de Alec Smight, hay también saltos de eje durante conversaciones no situadas en momentos de clímax que están disimulados por el movimiento del personaje en la entrada del reverse cut.

Gravedad de los diferentes saltos de eje

Son muy diversos los grados de incorrección en el salto de eje. Uno de los más graves es probablemente el salto de eje direccional en un enfrentamiento en una secuencia de acción. Por ejemplo, un duelo o una batalla. El batallón A está en 12 y avanza hacia 6, y el batallón enemigo B está en 6 avanzando hacia 12. Si filmamos primero el batallón A desde 3, es decir, habiendo escogido el semicírculo 12-6, y como plano segundo filmamos el batallón enemigo B desde 9, saltando el eje, se convertirá el enfrenta-

miento en una persecución. El batallón A correrá hacia la izquierda y el batallón B también. Es grave por el nivel de desorientación. Se harían necesarios unos cuantos planos desde el mismo semicírculo para reorientar al espectador.

En el western *La diligencia* (*Stagecoach*, 1940), que dirige John Ford, con montaje de Otho Lovering y Dorothy Spencer, hay numerosos saltos de eje en el ataque de los indios a la diligencia —en este caso se trata de una persecución— en el clímax final de acción.

En manifestaciones deportivas, partidos de fútbol, baloncesto o tenis, en los que se enfrentan equipos opuestos, es necesario respetar el eje direccional. Si hay salto de eje justo antes de un disparo a puerta que acaba en gol, la sensación puede ser que quien ha marcado es el otro equipo. Algunos realizadores tenían la gentileza de advertir con la leyenda «ángulo inverso» cuando se saltaba el eje para ofrecer la repetición de una jugada interesante, pero parece que esta costumbre ha quedado en desuso, quizá la gente se ha acostumbrado lo suficiente al ángulo inverso, lo que significaría que el salto de eje es en parte una cuestión cultural.

Hay numerosos saltos de eje direccional en la conocida secuencia del ametrallamiento en las escaleras de Odesa del film *El acorazado «Potemkin»* (*Bronenosets Potiomkin*, 1925) de Sergei Eisenstein, por ejemplo, cuando los soldados disparan hacia la derecha del encuadre y la madre que lleva el niño en el carrito recibe los impactos también mirando hacia la derecha. O en la batalla del lago Peipus de *Alexander Nevsky* (1938), también de Eisenstein, cuando los guerreros teutones a caballo vestidos de blanco avanzan hacia la izquierda y unos planos más tarde lo hacen hacia la derecha, mientras que los guerreros rusos vestidos de negro esperan la entrada en la acción mirando hacia la izquierda pero a menudo dirigen la mirada también hacia la derecha. (De todos modos, como Eisenstein se mantiene dentro de sus propias leyes estas desviaciones del raccord clásico tendrían que considerarse relativas.)

Un salto de eje que se produzca entre un plano y su contraplano de dos personajes de perfil, sin referencia de fondo, es decir, con el decorado desenfocado, crearía confusión y molestia en un grado más que notable, porque el espectador no sabría si los personajes dialogan entre ellos o bien con un tercero y, además, el decorado no ayudaría a ubicar la acción. Volvamos a A en 12 y B en 6, primer plano de A desde 2, de manera que vemos al personaje de perfil, mirando hacia la izquierda, y saltando el eje el plano segundo sería un primer plano de B desde 8, que también mirará de perfil hacia la izquierda. Parecerá como se ha dicho que los dos personajes hablen con un tercero, que no existe. Si el error se repite más de una vez, el espectador no entenderá nada y perderá el interés por la narración. Si el salto de eje fuera A desde 5 y B desde 11, con

referencia del fondo y además con referencia también del personaje que queda de espaldas. en escorzo, la situación no sería tan grave, porque los personajes no están tan de perfil como en el caso anterior —ahora bordearían la línea del eje—, se ofrecería la referencia del decorado de fondo y la de la espalda del otro personaje para ayudar a la orientación del espectador.

Casos especiales

Hay casos especiales, como el de los personajes en coche. Un personaje conduciendo, a su lado un acompañante y los dos mirando hacia la carretera. Es decir, A está en 11 mirando hacia 7 y B está en 1 mirando hacia 5. ¿Dónde se traza la línea del eje? ¿Es la que va de 11 a 7? ¿La que va de 1 a 5? ¿Por qué no las dos? ¿Por qué no la que va de 11 a 1, uniendo los dos personajes? ¿Qué ocurre realmente cuando dos personajes van en coche? ¿Dónde se puede colocar la cámara? La experiencia demuestra que se puede ubicar donde le plazca al realizador. Los tres ejes son en principio correctos. Tres ejes que se anulan el uno al otro convirtiendo esta en una excepcional situación «sin eje». A no ser que sea conveniente privilegiar la conversación entre A y B. Entonces el eje principal es el que une a los personajes, la línea de 11 a 1. Pero si A y B son dos fugitivos en plena huida, es decir, si la secuencia es de acción, toman mayor relevancia los ejes 11-7 y 1-5 (en realidad el mismo eje, pero más «ancho»), que son los que marcan su dirección. Aun así, en el caso de los personajes en coche la tradición afirma que se puede saltar cualquiera de los ejes y el espectador no se desorienta.

Por ejemplo, la primera conversación en el automóvil con dos personajes delante y dos detrás —los dos malvados más el chico y la chica— en los primeros minutos de *Tirad sobre el pianista* (*Tirez sur le pianiste*, 1960), que dirige François Truffaut, con montaje de Cécile Decugis.

O la conversación inicial en el automóvil entre los hermanos Garel en *Eva* (2011), dirigida por Kike Maíllo, con montaje de Elena Ruiz.

Con la situación de dos personajes de pie o sentados uno al lado del otro, la situación con el eje puede permitir una libertad análoga a la de los dos personajes sentados en coche.

En *El amante* (*The lover*, 1992) de Jean-Jacques Annaud, con montaje de Noëlle Bousson, toda la conversación en el transbordador hacia Saigón entre la adolescente protagonista y el amante chino se produce mientras los dos protagonistas apoyados en la barandilla contemplan al

paisaje, en una posición análoga a la de dos personajes en coche. El eje privilegiado es el de la cámara detrás de ellos pero de vez en cuando se salta al otro semicírculo, delante, y no se puede decir que el salto desorienta.

En la conversación sentados en los peldaños de una escalera entre J. (Leonardo Sbaraglia) y E. (Eduard Fernández) de *Una pistola en cada mano* (2012), dirigida por Cesc Gay, con montaje de Frank Gutiérrez, la cámara salta libremente delante y detrás de la línea del eje que une a los personajes, sin que estos saltos resulten agresivos o desorientadores.

Las escenas de danza de uno o más bailarines en las que no hay trama narrativa sino solo intención estética, pueden considerarse escenas sin eje. Se puede colocar la cámara donde convenga, saltando al semicírculo prohibido que fijen los bailarines con su movimiento y no solo no hay desorientación sino que puede tratarse de un recurso útil para hacer crecer el interés sobre este tipo de secuencia en movimiento.

En los films de animación o dibujos animados poco figurativos o cercanos a la experimentación, las leyes del eje pierden relevancia.

En los documentales la ley del eje sigue aplicándose, especialmente en las conversaciones a dos, pero la estética de noticiario, de reportaje o de vídeo doméstico, es decir, de falta de puesta en escena, rebaja notablemente la presión hasta el punto de que el espectador da por supuesto que las reglas pueden romperse. La ley del eje sirve fundamentalmente para la ficción y para las competiciones deportivas con orientación espacial.

Otro caso que permite saltar el eje direccional sin que la percepción oponga inconvenientes es el paso por una puerta. El personaje o personajes pueden avanzar en una dirección concreta —de izquierda a derecha— y en el plano en el que ya han atravesado la puerta cambiar de dirección —de derecha a izquierda— sin que se observe la menor alteración en la percepción del espectador, que interpreta, a pesar de la continuidad temporal, que ha habido cambio de secuencia con posible elipsis, y por tanto se puede saltar el eje.

Ejemplos de saltos de eje incorrectos

Se pueden encontrar saltos de eje incorrectos en todo tipo de films, también en los más respetados.

En todos los ejemplos que vienen a continuación cada secuencia está perfectamente estructurada, que es lo esencial, pero cada una de ellas mejoraría en los matices si no tuviera los saltos de eje que apuntamos.

En *La diligencia* (*Stagecoach*, 1940) de John Ford, con guion de Dudley Nichols y montaje de Otho Lovering y Dorothy Spencer, hay una repetida serie de errores en el eje de miradas en la realización y montaje de los planos del interior de la diligencia. Una conversación entera de un par de minutos entre el malvado director de banco y el médico alcoholizado está montada con los dos interlocutores mirando a la derecha del encuadre. En la presentación del héroe Ringo Kid (John Wayne) también se producen una serie de saltos de eje en la conversación entre este y el sheriff; los dos miran también a la derecha del encuadre.

En *Ser o no ser* (*To be or not to be*, 1940), que dirige Ernst Lubitch, con guion de Samson Raphaelson y montaje de Dorothy Spencer, la actriz de teatro Maria Tura (que interpreta Carole Lombard) recibe en su camerino al joven admirador teniente Sobinski (que interpreta Robert Stack) mientras su marido recita en el escenario el monólogo de Hamlet. Los dos personajes, ella en 3 y él en 9, dialogan, mientras la cámara viaja sin novedad por semicírculo 3-9. Después de un plano medio de Maria desde 8, con escorzo de Sobinski, la cámara salta a 12, en plano de conjunto de los dos personajes. Salto de eje.

En la conversación entre Charles Foster Kane y su colaborador Bernstein durante la fiesta de los miembros del diario *New York Inquirer* en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles, con guion del director y de Herman Mankiewicz y montaje de Robert Wise, Kane mira a la derecha hablando con Bernstein y este le responde mirando también a la derecha. Cuatro planos seguidos con el salto de eje incorporado.

En una de las escenas del clímax emotivo final en el aeropuerto de *Casablanca* (1942), que dirige Michael Curtiz, con montaje de Owen Marks, el diálogo de Rick (Humphrey Bogart) y Viktor Laszlo, en el que Rick justifica la actitud de la protagonista femenina, Ilsa, la cámara se mueve en el semicírculo 3-6-9, encuadrando a Rick, que mira a izquierda y a Viktor, que mira a derecha, hasta que salta a un punto de vista más general, que incluye a Ilsa, en el otro semicírculo, cambiando en consecuencia la posición de Rick, que mira a la derecha, y de Laszlo, a la izquierda. El salto de eje se repite en planos posteriores.

El diálogo del primer encuentro en la barra del saloon entre Wyatt Earp y Doc Holliday en el western *La pasión de los fuertes* (*My darling Clementine*, 1946), que dirige John Ford, con guion de Samuel G. Engel y Winston Miller y montaje de Dorothy Spencer, contiene cinco saltos de eje. En el plano de conjunto de los dos personajes, Doc Holliday (Victor Mature) mira a izquierda del encuadre mientras que Wyatt Earp (Henry Fonda) mira a la derecha, pero en los primeros planos se invierte esta orientación.

El caso del western *Ralces profundas* (*Shane*, 1953), que dirige George Stevens, con guion de A. B. Guthrie Jr. y montaje de William Hornbeck, es uno de los más notables. La película acaba con un duelo en el saloon entre Shane y el malvado Wilson, que está acompañado de dos pistoleros más, un hombre viejo, Ryker, sentado y un tercero escondido en el altillo. Es un duelo muy esperado que es visto en buena parte a través de los ojos de Joey, el niño protagonista que observa desde debajo de la puerta de entrada. La escena constituye el clímax del tercer acto del film —y uno de los momentos de antología del audiovisual, recreado en el videoclip *The pros and cons of hitch hiking* (1984) de Roger Waters— En los cincuenta segundos anteriores al intercambio de disparos hay siete saltos de eje. Hasta poco

antes de dispararse los dos duelistas miran a la izquierda del encuadre, es decir, no se miran el uno al otro. Wilson mira al viejo de su izquierda y Shane miraría más o menos a Joey, el niño que observa desde la puerta. Un plano antes de los disparos se corrige la mirada de Shane. Pocas veces se producen tantos saltos de eje en tan poco tiempo en una película clásica, y menos en una escena climática como un duelo, en la que el eje direccional es tan importante.

En *Rebelde sin causa* (*Rebel without a cause*, 1955), que dirige Nicholas Ray con guion de Stewart Stern e Irving Shulman y montaje de William H. Ziegler, hay diversos saltos de eje en el diálogo previo al enfrentamiento, navajas en mano, en el mirador del planetario entre el protagonista Jim Stark (James Dean) y el líder de la pandilla local, Buzz Gunderson (Corey Allen), cuando los dos personajes miran a la izquierda del encuadre en plano medio, en cuatro planos seguidos.

En *Blade Runner* (1982), dirigido por Ridley Scott, con montaje de Terry Rawlings y Marsha Nakashima, después de la agonía lúcida y la muerte del replicante Roy, Deckard, el protagonista, tiene un breve diálogo con Gaff, el policía ayudante. En esta conversación en la que no hay plano de unidad espacial que relacione a los dos personajes en el mismo espacio, tanto Deckard como Gaff habían mirado hacia la derecha del encuadre. El eje de miradas está, pues, equivocado (Robert Asher y Circe Sánchez han notado que Gaff debería estar ubicado en la azotea desde la que han saltado en la secuencia anterior Deckard y Roy, por tanto la pistola que Gaff lanza casi sin fuerza desde su posición hacia Deckard en buena lógica caería al vacío entre azoteas. Además está el hecho también irregular de que Gaff había gritando y Deckard le responde en un susurro.)

En diversos planos secuencia de *La chaqueta metálica* (*Full metal jacket*, 1987), escrita y dirigida por Stanley Kubrick a partir de la novela de Gustav Hasford, con montaje de Martin Hunter, en los que el instructor Hartman abronca a los soldados, al instructor y al soldado en plano medio les sucede otro plano medio más corto de los mismos personajes desde el otro lado del eje. Este salto al otro semicírculo de 180 grados sin variar sustancialmente el valor del plano sobre los mismos personajes se repite en otros momentos del film. Tratándose de Kubrick, que experimenta a menudo con las formas de la convención del plano-contraplano dentro del eje en planos correspondientes, puede considerarse que busca deliberadamente la agresión visual que comportan estos saltos de eje.

Este tipo de salto de eje de 180 grados sin variación del valor del plano puede percibirse en otras secuencias de la filmografía de Stanley Kubrick. Por ejemplo, en la conversación entre el protagonista Jack Torrance y el camarero Grady en *El resplandor* (*The shining*, 1980), con montaje de Ray Lovejoy, en este caso con clara intención de lograr una atmósfera alucinada. Y también al principio del encuentro entre Alice, la esposa del protagonista, y el don Juan húngaro, Sandor Szavost, con quien ella empieza a coquetear en la fiesta de *Eyes wide shut* (1999), con montaje de Nigel Galt.

En la conversación que se desarrolla antes de que se sirva el postre de pudding en *Dublinenses* (*The dead*, 1987) de John Huston, con guion de Tony Huston sobre la obra de James Joyce y montaje de Roberto Sívri, se habla de Verdi y se suceden diversos errores en el eje de

miradas, con los personajes mirando siempre hacia la derecha en lugar de alternar derecha e izquierda.

En *La cortina de humo* (*Wag the dog*, 1997), dirigida por Barry Levinson, basada en el libro *American hero* de Larry Beinhart, con guion de Hilary Henkin y David Mamet y montaje de Stu Linder, se puede encontrar una de las escenas con más saltos de eje, muy probablemente intencionados, ya que pueden contarse hasta 18 y la escena, de diálogo trepicante, en la que un cargo de la CIA dialoga con dos expertos, dura poco menos de cuatro minutos. El mismo director en *Algo pasa en Hollywood* (*What just happened*, 2008), con guion de Art Linson y montaje de Hank Corwin, se salta a menudo el eje en diversas conversaciones a lo largo de toda la película.

En la ya citada conversación del primer episodio de *Malditos bastardos* (*Inglorious bastards*, 2009), con guion y dirección de Quentin Tarantino y montaje de Sally Menke, el coronel nazi Hans Landa y el granjero francés Perrier LaPadite tienen una conversación, en realidad un interrogatorio, de más de quince minutos sentados en torno a una mesa. La realización es académica, con el convencional plano-contraplano dentro del eje en planos correspondientes, con planos abiertos y medios durante la primera parte de la conversación hasta que llegan los primeros planos en el bloque más angustiante del interrogatorio, cuando el francés confiesa llorando que esconde a una familia judía. Uno de los cortes vulnera la ley de escala y 30 grados, al pasar de plano de conjunto de los dos personajes a un plano medio de LaPadite, sin cambio de posición de cámara y un mínimo cambio de escala. Pero la violación del eje se produce más tarde, en la segunda parte de la conversación, cuando de un plano de conjunto de Hans Landa mirando a izquierda y LaPadite mirando a derecha se salta a otro plano de conjunto, al otro semicírculo, con Landa mirando a derecha y LaPadite a izquierda. Este salto no desorienta espacialmente porque el espectador sabe de sobras dónde está un personaje y dónde el otro, ya que llevan un buen rato hablando. El problema es el mal efecto estético que comporta un salto de eje de estas características: al no variar la escala, los personajes se transmutan a causa del reverse cut el uno en el otro. Sorprende en una secuencia y en un film que en general respeta las normas clásicas.

En uno de los diálogos finales del thriller de yakuzas *Outrage* (*Autoreiji: Biryōdo*, 2010), que escribe y dirige Takeshi Kitano, con montaje de Yoshinori Ota y el mismo Kitano, cuando el protagonista, Otomo, se entrega al jefe de policía, la conversación entre los dos personajes, en plano-contraplano y planos correspondientes, tiene el eje permanentemente saltado: los dos personajes miran a la izquierda de cámara durante los doce planos del diálogo.

La conversación inicial de espías veteranos en la habitación anaranjada de *El topo* (*Tinker, Taylor, Soldier, Spy*, 2011) de Tomas Alfredson, con guion de Bridget O'Connor y Peter Straughan y montaje de Dino Jonsäter, comienza con cuatro primeros planos de personajes (*Control*, Percy Alleline, nuevamente *Control*, George Smiley) mirando todos a la izquierda del encuadre —por tanto, no mirándose— cuando para establecer un eje de miradas correcto alguien debería haber mirado hacia la derecha. Más adelante, cuando el protagonista Smiley presiona en un interrogatorio a un compañero, Esterhase, en un campo de aviación, se repite el error de diversos pares de planos con los dos personajes mirando hacia la izquierda.

No ha sido posible encontrar saltos de eje ni tampoco incorrecciones gramaticales en ninguno de los films de los directores Alfred Hitchcock, Sam Peckinpah, Steven Spielberg y Martin Scorsese.

En cuanto a vulneraciones sistemáticas de las leyes de la continuidad, conviene citar *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960), film en el que Jean-Luc Godard, que se estrena con este largometraje como director después de haber sido montador, niega uno por uno, intencionadamente, todos los raccords conocidos. Hay saltos de eje, falta de raccord de luz, de sonido, planificación poco o nada ortodoxa y, sobre todo, jump cuts, es decir, el efecto agresivo de salto que se produce al cortar dentro de un plano y empalmar después sin introducir ningún inserto, efecto que es análogo a una falta de raccord de escala y 30 grados.

Leni Riefenstahl realiza numerosos jump cuts en los discursos en primer plano de los jefes nazis y del mismo Hitler en *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1935), pero prácticamente no se notan.

Hay un jump cut insólito en el número de danza de Gene Kelly y Cyd Charisse en *Cantando bajo la lluvia* (*Singing in the rain*, 1952), con dirección de Gene Kelly y Stanley Donen y montaje de Adrienne Fazan, justo en el último paso: cuando Cyd Charisse resbala por el cuerpo de Gene Kelly se puede ver claramente un salto en la imagen —no en la música— de al menos veinte fotogramas.

El manual de vulneraciones formales —no estructurales— que es *À bout de souffle*, de Godard con montaje de Cécile Decugis, abre las puertas a uno de los campos que exploran diversos directores de cine, el de la negación de la continuidad clásica.

El salto de eje aceptado

El cine moderno posterior a los años sesenta aporta diversas novedades al corpus del clasicismo, y una de ellas se convierte en norma: en los momentos de clímax se pueden vulnerar las leyes de la continuidad, siempre y cuando estas vulneraciones aporten emoción y no supongan una salida de tono estética. Es decir, en un momento de máxima emoción, si conviene, se puede saltar el eje o vulnerar el raccord de luz, el del gesto del actor o cualquiera de los raccords. Porque el dramatismo de la acción pasa por encima de cualquier ley formal y en un clímax, en el que la emoción puede desbordarse, el espectador acepta cualquier tipo de alteración.

Por ejemplo, en *Blade Runner* (1982), que dirige Ridley Scott, con montaje de Terry Rawlings y Marsha Nakashima, film que respeta las leyes de continuidad clásica, hay alguna alteración como la siguiente en la caza de la replicante Zhora, que huye corriendo, Deckard dispara contra su espalda de izquierda a derecha, una, dos, tres veces, pero en el último disparo, el cuarto, Deckard, como si se hubiera trasladado en el espacio, dispara de derecha a izquierda y es entonces cuando Zhora cae abatida. Es un salto de eje que pasa más bien desapercibido a causa de la intensidad del momento, una violación de la continuidad clásica que ofrece dinamismo y se puede justificar desde la narración porque parece que este último disparo haya ido directo al corazón de la víctima.

En el duelo a espadas entre el príncipe Hal y el caballero Percy al final de la batalla de *Campanadas a medianoche* (*Chimes at midnight*, 1965) de Orson Welles, con montaje de Fritz Müller y Elena Jaumandreu, el plano en el que Hal se quita el casco después de que su espada haya traspasado el cuerpo de Percy es un reverse cut, es decir, tiene el salto de eje incorporado. Como en el caso citado de *Blade Runner*, esta violación pasa desapercibida a causa del dinamismo de la escena, en un film cargado de novedades respecto las posibilidades del montaje en secuencias de acción.

Otro salto de eje simétrico a los citados se produce en la primera secuencia de acción de *Matrix* (*The Matrix*, 1999) de los hermanos Wachovski, con montaje de Zach Staenberg, cuando la cámara gira sobre la chica, Trinity, y uno de los policías que la quieren detener. Al acabar el movimiento de cámara, Trinity queda mirando a la derecha pero en el puntapié que propina después, en dos planos, la chica golpea hacia la izquierda, saltando el eje.

Las vulneraciones del raccord en el momento de climax conducen de forma natural al género fantástico. Deckard, el príncipe Hal o Trinity se trasladan en el espacio a causa del salto de eje y este traslado es propio solo del fantástico. La acción puede tomar una cierta energía añadida y el espectador, además, no se desorienta porque difícilmente percibe el salto de eje en el primer visionado.

Actualmente, con las ventajas de los procedimientos digitales, se puede solucionar un salto de eje girando la imagen de derecha a izquierda o de izquierda a derecha y es difícil que el espectador advierta el cambio (se puede incurrir entonces en una falta de continuidad en la luz que ilumina el personaje). En cualquier caso, el director y el montador tienen que distinguir la gravedad o la conveniencia de un salto de raccord y decidir en consecuencia, respetando siempre la prioridad de la eficacia dramática.

Salto de eje en un film no clásico: El acorazado «Potemkin»

El film de Sergei Eisenstein *El acorazado «Potemkin»* (*Bronenosets Potomkin*, 1925) es un ejemplo de film anticlásico en el que el director intenta huir de los parámetros de Hollywood renunciando a una trama con héroe que se marca un objetivo, dado que el héroe es en este film los mil rostros de los marineros y del pueblo. Aun así, en la secuencia de la matanza de

las escaleras de Odesa el director podría haber respetado el eje direccional: los soldados avanzan inicialmente de izquierda a derecha, descendiendo por las escaleras, y la gente del pueblo debería huir en la misma dirección. No es así. El eje direccional no es respetado y los soldados y el pueblo avanzan y huyen en diversas direcciones a lo largo de la secuencia —que no por ello se entiende menos.

El espacio sin eje de *La dama de Shanghái*

En *La dama de Shanghái* (*The lady of Shanghai*, 1947) de Orson Welles, con montaje de Viola Lawrence, el director resuelve el clímax final con la secuencia de los espejos en la que se produce un intercambio de disparos entre tres personajes, Elsa Bannister (Rita Hayworth), Arthur Bannister (Everett Sloane) y Michael O'Hara (Orson Welles). Esta escena tiene la particularidad de sucederse en un espacio donde no hay la menor posibilidad de trazar el eje a causa de los espejos que multiplican las figuras de los personajes, repartiendo sus miradas hacia la derecha, hacia cámara y hacia la izquierda. Es un espacio sin eje. A partir de este hecho singular de carácter experimental, Orson Welles resuelve el troteo montando principalmente primeros planos de personajes y sobrepresionando un rostro encima de otro, de forma que la secuencia parece casi un *montage*.

Juegos con la ley del eje

En algunos casos, guionistas-directores-montadores se permiten jugar con la ley del eje aprovechando al máximo sus posibilidades y creando situaciones que solo son posibles en el audiovisual. Los ejemplos citados a continuación son útiles para estudiar la ley del eje porque se utiliza el eje desde el criterio de guion.

En *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), de F. W. Murnau, el vampiro Orlok, en su mansión de Transilvania, está a punto de atentar contra su invitado Thomas Hutter y mira después a derecha del encuadre. El plano siguiente es el de Ellen, la promesa de Thomas, sonámbula, aterrorizada por lo que adivina que le ocurre al hombre que ama, alzando sus brazos y mirando hacia la izquierda del encuadre. La transición sugiere que los dos personajes, el malvado Orlok y la bella Ellen, se están mirando, a pesar de que él está en las montañas y ella en Wisborg, la ciudad. El correcto eje de miradas y la correspondencia de valores de planos crean la conexión. Es además un antecedente del futuro encuentro entre Orlok y Ellen y por tanto una promesa de horror.

Spike Lee en *Cuanto más, mejor* (*Mo better blues*, 1990), con montaje de Samuel D. Pollard, propone una escena en la que el protagonista, el trompetista Bleek Williams, mantiene una relación sexual con una chica que en realidad son dos, las jóvenes con quien está saliendo Indigo y Clarke. En unos planos, el cuerpo de ella es el de Indigo, en otros es el de Clarke. Finalmente, Bleek dialoga con las dos mujeres, mirando a derecha para hablar con Clarke y a la izquierda del encuadre para hablar con Indigo (y, finalmente, culminando el juego, mirando a cámara, al espectador).

En el videoclip *Thursday's child* (1999), de David Bowie, dirigido por Walter Stern, el protagonista —el mismo Bowie, un hombre adulto— observa repetidamente su reflejo en el es-

pejo, hasta que ese reflejo se convierte en Bowie-joven, y a su lado la mujer adulta de Bowie se vuelve también una chica joven. Después de una panorámica en redondo de 360 grados, Bowie adulto pasa al otro lado del espejo y puede besar a la chica joven. Antes de la transformación, la única pista para saber quién es el original y quién el reflejo parte de las convenciones de la ley del eje.

Ley de escala y ley de 30 grados

No hay que perder de vista el hecho de que cambiar de plano tiene que estar justificado por el sentido común y la lógica de la narración. ¿Tiene algún sentido ir de un primer plano de A a otro primer plano, una poco más abierto, también de A? ¿Tiene sentido ir de un plano de B a otro plano de B con una angulación casi idéntica a la anterior? Cada plano que comienza ha de ser una nueva fuente de energía. No hay razones narrativas que pidan cambios de plano con una información visual nueva tan mínima. Lo que sugieren la ley de escala (o ley de «valor») y la ley de los 30 grados es que cada nuevo plano sea sustancialmente diferente del anterior, para que haya tenido sentido cambiar de plano y no se haga evidente el corte.

Volvamos al reloj para explicarlo.

No tiene sentido hacer un primer plano de A desde 5, como plano primero, y cortar a un plano segundo que sea un primer plano de A desde 4, porque el nuevo plano ofrece tan poca novedad que a los ojos del espectador «saltará», provocará una agresión visual, es decir, será rechazado por demasiado similar. El cambio mínimo tiene que ser de más de 30 grados, es decir, desde primer plano de A desde 5 a primer plano de A desde 3. Este sería un cambio de 60 grados. O bien cambiar suficientemente la escala o tipología del plano, es decir, de primer plano de A desde 5 a plano general de A desde 4. El cambio de posición de cámara es solo de 30 grados pero el cambio notable de escala de plano (de primer plano a plano general) justifica la novedad del plano que comienza. Si hay suficiente cambio de escala puede no moverse en absoluto la posición de la cámara y el plano nuevo es aceptable, por ejemplo de primer plano de A desde 5 a plano general de A también desde 5. Y a la inversa, puede no haber el menor cambio de escala pero si hay suficiente diferencia de posición de cámara el plano que entra tiene sentido: de primer plano de A desde 5 a primer plano de A desde 3. La ley de escala y la de 30 grados se complementan. En la estética de vídeo doméstico se acostumbra a vulnerar estas leyes de forma sistemática hasta el punto de que una definición posible de la estética de vídeo doméstico podría ser esta: la que vulnera las leyes clásicas de escala y de 30 grados.

En los Estados Unidos la ley de 30 grados es conocida también como la ley de los 45 grados. Es, pues, más restrictiva. Se considera que la novedad del plano que comienza ha de ser más acentuada.

Algunos ejemplos de vulneraciones de *raccord* de escala y 30 grados.

En *Callejón sin salida* (*Dead end*, 1937) de William Wyler, con guion de Lillian Hellman y montaje de Daniel Mandell, hay al menos quince vulneraciones del *raccord* de escala y el *raccord* de 30 grados repartidas por toda la película; en una de las escenas, Baby Face Martin (que interpreta Humphrey Bogart) dialoga sentado en la mesa con su sicario: hay cuatro cambios de plano casi seguidos con este tipo de salto de *raccord* incorporado.

En una de las escenas más conocidas del audiovisual, la de la ducha de *Psicosis* (*Psycho*, 1960) de Alfred Hitchcock, con montaje de George Tomasini, al iniciarse la ducha, justo antes del asesinato, la cámara pasa de plano medio de Marion Crane (que interpreta Janet Leigh) a un plano medio ligeramente más abierto del mismo personaje, sin variación significativa de la posición de cámara, es decir, con un cambio menor a los 30 grados.

En *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, con montaje de Terry Rawlings, se pasa de un primer plano del rostro del robot Ash —en realidad, una maqueta— con la cabeza cortada a un primer del rostro real del actor —Ian Holm— sin cambio de posición de cámara ni de escala, una agresión visual que sorprende en un film tan gramaticalmente correcto desde el punto de vista clásico.

Oliver Stone en *Asesinos natos* (*Natural born killers*, 1995), con guion del propio director a partir de una historia de Quentin Tarantino y montaje de Brian Berdan y Hank Corwin, se convierte en especialista voluntario de la vulneración del *raccord* de escala y el de 30 grados, suavizado al añadir cambios de color a blanco y negro, lo que, por un lado, confiere novedad al plano que comienza y, por otro, agrade.

Ley de correspondencia

La ley de correspondencia dentro del eje, aplicable en especial a la planificación y montaje de diálogos, responde a una necesidad de simetría del espectador que se configura como una herramienta ideal para borrar la técnica y favorecer la impunidad del corte: al plano 1 del personaje A de una escala determinada (primer plano, plano medio, etc.) y de una angulación determinada (150 grados, 120 grados, 90 grados sobre su rostro, con referencia o no del escorzo del interlocutor o personaje B), se responde con un plano 2 del personaje B con la misma escala, la misma angulación y la misma referencia de escorzo o no del personaje A.

La ruptura de la correspondencia tiene que estar justificada —en el lenguaje clásico— por alguna necesidad dramática poderosa: solo en ese caso la falta de simetría pasará desapercibida y tendrá efectos emotivos sobre el espectador.

La ley del eje y la empatía

La función de la ley del eje no es solo la de orientar al espectador en el espacio, permitiendo explorar los 360 grados y facilitando así el progreso de la narración. Tiene también otro horizonte —tal como recuerda el guionista y director Carles Pastor—: la creación de empatía sobre los personajes. Ligar el espectador a la historia. Todos los mecanismos del audiovisual tienden a este mismo horizonte, desde el guion hasta la última innovación técnica en posproducción. El gran salto adelante que permite la ley del eje es, entre otras cosas, la creación de la ubicación de los personajes en plano-contraplano de forma comprensible para el espectador, de forma que estos pueden dialogar y mirarse, pelearse o enamorarse, en planos si conviene muy cerrados, en una disposición que borra la técnica convirtiéndola en invisible.

> ¿Dónde hay que cortar para ocultar el corte?

Esta es la pregunta que, consciente o inconscientemente, se hace el montador de un audiovisual corto, medio o largo, clásico o de género, para cine, para televisión o para cualquier otra de las crecientes ventanas de emisión. Y la pregunta se formula decenas o centenares de veces durante cada jornada de trabajo, todas las jornadas de trabajo de una carrera.

Hay dos razones principales y una secundaria

- Conviene cortar en primer lugar por razones narrativas y por razones dramáticas, relacionadas por tanto con la información y con la emoción.
- Conviene cortar aprovechando un movimiento o la sugerencia de un movimiento.
- La ayuda secundaria —pero no menor— es la de servirse del sonido encabalgado para ocultar el corte. No importa el máximo de fotogramas que cabalguen sobre el corte, el mínimo es un único fotograma.

Es suficiente con una sola de estas «fuerzas de ocultación» para la total impunidad de un corte. Normalmente, estas opciones se van combinando a lo largo de cualquier escena. Se puede dar también el caso de que un mismo corte contenga a la vez todas las fuerzas de ocultación citadas: un corte que se practique por razones narrativas, que esa información narrativa sea en sí misma dramática, que a la vez el corte este hecho durante un movimiento y en el cual el sonido monte sobre el punto de corte. Este corte sería inmejorable. Perfecto. El audiovisual clásico está repleto de estos cortes perfectos con todas las fuerzas de ocultación en marcha.

Por ejemplo, la conversación inicial en el vagón de tren entre Bruno y Guy, los protagonistas de *Extraños en un tren* (*Strangers on a train*, 1951) de Alfred Hitchcock, con guion de Raymond Chandler y Czeni Ormonde adaptando la novela de Patricia Highsmith y con montaje de William Ziegler. Se trata de un diálogo en plano-contraplano en planos correspondientes respetando la ley del eje donde la mayoría de cortes responden a razones narrativas y a la vez dramáticas. Bruno expone a Guy sus teorías sobre un hipotético intercambio de asesinatos, por lo que se van sucediendo los primeros planos de Bruno desarrollando sus peculiares argumentos criminales y los correspondientes primeros planos de Guy reaccionando perplejo a la singular propuesta, articulando réplicas y objeciones. El análisis de los puntos de corte permite comprobar que los cambios de plano proceden según la lógica de lo que el espectador espera ver a cada instante desde el sentido común: la propuesta de uno y la réplica del otro, la aclaración consiguiente y la nueva objeción; un análisis más paciente permite comprobar que en numerosos cambios de plano se aprovechan pequeños movimientos de los personajes, el cuerpo avanzando o retrocediendo, o gestos de las manos como el puño de Bruno golpeando la mesa, un tercer análisis avanzando fotograma a fotograma permite comprobar que en la inmensa mayoría de cambios de plano el sonido cabalga sutilmente sobre el corte, muchas veces apenas uno o dos fotogramas. De la totalidad de cortes hay unos cuantos que cumplen con todas las fuerzas de ocultación.

Las razones dramáticas y cinéticas como fuente de vulneración de la continuidad clásica

Las razones dramáticas y las cinéticas son óptimas para ocultar el corte incluso si contiene un salto de continuidad. Lo que mejor disimula un salto de eje, contemplando esta vulneración como la más grave de la continuidad clásica, es el hecho de que el plano 2 que incluye el salto en cuestión (el reverse cut) contenga una gran carga dramática o bien que entre con suficiente dosis de movimiento.

Las razones dramáticas más poderosas surgen en los momentos de clímax. En cierto modo, podría establecerse que en los picos emotivos de las secuencias se pueden vulnerar las leyes de la continuidad clásica. Se puede saltar el eje, las leyes de escala y 30 grados y el resto. Saltarse el eje aprovechando un movimiento relevante de los personajes tiende también a disimular esta violación de la continuidad.

¿Se puede buscar deliberadamente un efecto de discontinuidad en un momento de clímax? La desorientación espacial propia de un salto de eje quedará por un lado disimulada por la emoción dramática (o el movimiento, o ambas cosas), y por otro introducirá una cierta dosis de desequilibrio. Por tanto, un salto de eje en un momento de clímax (como sucede, por ejemplo, en *Blade Runner*) sí que puede ser un recurso efectivo.

>> La mirada fresca

Uno de los problemas permanentes a los que se enfrenta el montador a lo largo de cada jornada de trabajo es el de mantener la mirada fresca para ponerse en el lugar del espectador que verá el resultado final una única vez. ¿Cómo es posible conseguirlo? El montador ve cada corte, cada transición, cada secuencia, cada borrador del film entero un número muy elevado de veces. Un corte equivocado se ve mejor en un primer visionado que en el segundo o el tercero, cuando la vista se puede acostumbrar al error hasta hacerlo desaparecer. ¿Cómo conseguir que cada nuevo visionado tenga la frescura del primero?

De cómo mantener la «mirada fresca» depende en buena medida la eficacia del montador. Sin duda, hay profesionales que consiguen gracias a dotes naturales y una enorme disciplina mental esta reiterada inocencia a cada nuevo visionado. Otros recurren a todo tipo de sistemas. Muchos de ellos son parecidos, la mayoría responden a unos mismos patrones, a la necesidad tal como dice el montador Anastasi Rinos «de un alejamiento físico y temporal». La montadora Cristina Otero se refiere a una mirada en equilibrio entre lo grande y lo pequeño: «Pensemos que el film que estamos montando es un bosque. El montador tiene dos ojos, uno dentro del bosque y otro en un helicóptero que lo sobrevuela. El ojo del bosque observa cada árbol, tan distinto uno de otro. El ojo del helicóptero ve el bosque como un ser único, un ente dotado de vida y sentido».

Pero ¿cómo llegar a esa mirada hacia el bosque desde arriba o desde lejos? Puede que la labor del montaje tenga que ver con la del guionista o del escritor, como sugiere la montadora Julia Juárez: «Al final hay que tomar distancia, ver el conjunto y empezar de nuevo, es como escribir algo, corrigiendo poco a poco».

En muchos casos los protocolos, sistemas personales o pequeños trucos seguidos por determinados profesionales pueden ser especialmente orientadores.

>> La voz de los montadores

Fernando Pardo —montador de *Martin Hache* (1997), de Adolfo Aristarain, de *Solas* (1999), de Benito Zambrano; de *Atraco!* (2012), de Eduard Cortés, etc — intenta solucionar el problema con un cambio relevante de espacio: se lleva el material montado a su casa, y esta mutación le sirve para refrescar la mirada y visionar el film como si fuera nuevo.

José Salcedo —montador de todas las películas de Pedro Almodóvar desde la primera, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980), hasta la última, *Los amantes pasajeros* (2013); de *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto* (1995), de Agustín Díaz-Yanes; del documental *Pablo G. del Amo, montador de ilusiones* (2005), de Diego Galán, etc. — intenta identificarse con la mirada inocente del espectador transformándose mentalmente en él, desde el primer instante, «concretamente en el primer espectador» Asegura que este entrenamiento constante, llevado a cabo desde la voluntad, le ha permitido con el tiempo montar más rápidamente.

Jaume Martí —montador de *Yo soy la Juani* (2006), de Bigas Luna; de *El truco del manco* (2008), de Santiago Zannou; de *Herois* (2010), de Pau Freixas, etc. — busca cada vez la emoción en la interpretación de los actores y, cuando conviene, visiona el material en presencia de nuevos espectadores; a menudo no hace falta que el nuevo espectador llegue a hablar, ya que se establece una conexión inmediata y se puede contemplar el propio montaje a través de la mirada fresca de la otra persona.

Marta Velasco —montadora de *El artista y la modelo* (2012), de Fernando Trueba; de *Vivir es fácil con los ojos cerrados* (2013), de David Trueba; de *Los años dirán* (2013), de Andrea Jaurneta, etc. — considera que la práctica es esencial para mantener la frescura tras meses de trabajo. Afirma no seguir ningún sistema concreto más allá de descansar unos días para dejar reposar la película antes de un nuevo visionado. «También ayuda el hecho de hacer las proyecciones en pantalla grande en un lugar y en unas condiciones distintas a las de la sala de montaje.»

Tim Squires —montador de todos los films de Ang Lee desde *El banquete de boda* (*The wedding banquet*, 1993) hasta al presente; de *Lulu on the bridge* (1998), de Paul Auster; de *Gosford Park* (2001), de Robert Altman, etc. — reconoce que el montador puede llegar a quemarse en procesos extensos de trabajo, como los dos años dedicados a *La vida de Pi* (*Life of Pi*, 2012), de Ang Lee, donde trabajó desde el principio junto al guionista David Magee, efectuando animaciones previas de las secuencias a incluir en el guion, y se refiere a recuperar la emoción de la primera impresión, el primer momento, también a través de terceras personas, en concreto vía proyecciones —screen-tests— con grandes audiencias que no tienen la menor información previa del film.

Luis de la Madrid —montador de *El espinazo del diablo* (2001), de Guillermo del Toro; *Darkness* (2002), de Jaume Balagueró; de *El maquinista* (*The machinist*, 2004), de Brad Anderson, etc. — tiene un sistema que comienza por entrar lo más inocentemente posible en el material hasta el punto de no leer el guion y dejarse llevar por las imágenes del rodaje de las que memoriza lo más relevante. Procura mantenerse fiel a esta primera impresión. Posteriormente, con los primeros borradores terminados, verbaliza

cada secuencia con una frase examinando después si el montaje se ajusta a la frase que la define. La misma verbalización la aplica al global del film. La última parte del proceso, casi un examen, consiste en visionar el material sin sonido, para someter a análisis exclusivamente la imagen sin la dimensión auditiva que puede disimular los errores.

Irene Blecua —montadora de *La vida secreta de las palabras* (2005), de Isabel Coixet; de *Tres metros sobre el cielo* (2010), de Fernando González Molina, de *Ismael* (2013), de Marcelo Piñeyro, etc.— afirma que «es difícil mantener una mirada fresca cuando has pasado muchos meses trabajando en una película, cuando incluso llegas a saberte los diálogos de memoria. Suelo utilizar los fines de semana como ejercicios de desconexión para tomar distancia del material para poder volver los lunes lo más fresca posible. Es prácticamente imposible ponerse en la piel de cada espectador y actuar en consecuencia; por eso, y aunque pueda sonar un poco egoísta, cuando estoy montando no tengo en cuenta lo que pensarán los espectadores una vez terminada la película. Sencillamente me dejo llevar por lo que siento viendo el material, de manera que las sensaciones me guíen hacia un lado u otro. Parto de la base de que todo el material puede ser válido y, por tanto, busco en todas las tomas —aunque hayan sido descartadas por algún motivo— para seleccionar aquellas que me parecen más adecuadas. También prefiero trabajar sola hasta tener un primer montaje antes de empezar a trabajar con el director. Hablo en líneas generales: por supuesto cada proyecto es diferente y exige un modo distinto de trabajar con cada director; por eso cada película es siempre un mundo aparte y un reto que afrontar».

Joaquim Martí Marquès —montador de *Otra película de huevos y un pollo* (2009), de Gabriel y Rodolfo Riva Palacio Alatríste; *Oveja negra* (2009), de Humberto Hinojosa; *I hate love* (2013), de Humberto Hinojosa, etc.— intenta recordar siempre las sensaciones que le provoca el primer visionado del material de rodaje. Cada nuevo corte lo revisa o bien en una sala diferente de donde está editando o bien cambiando la iluminación y distribución del espacio de trabajo, elevando el audio y situándose a muy corta distancia de la pantalla para que esta ocupe todo el campo de visión (como en el cine). También lo intenta hacer fuera de la rutina habitual de trabajo y acompañado de gente que vea la película por primera vez. Adicionalmente, siempre que las fechas de entrega lo permitan, deja «enfriar» el trabajo unos días, semanas o meses antes de visionarlo de nuevo y dar por terminado el montaje.

Anastasi Rinos —montador de *Bilbao* (1978), de Bigas Luna, de *Mater amatissima* (1980), de Josep Anton Salgot, de *Las vidas de Celia* (2006), de Antonio Chavarrias, etc.— se ajusta a un código que contiene diversos principios: alejar todo lo posible al director de la fase inicial de montaje, trabajar con la máxima convicción desde el mis-

mo inicio buscando cada vez el punto de corte ideal para eliminar la idea de premontaje. En los visionados progresivos, aplica el alejamiento físico y temporal para introducir mecanismos de distanciamiento, desligándose de la cuestión emocional y poniéndose en la piel del espectador. El alejamiento físico lo consigue con un cambio de espacio en la sala, separándose de la mesa o sentándose en una silla diferente; y el temporal, volviendo a visionar el montaje al día siguiente o días más tarde. Una de sus imágenes mentales latentes es la de un cine lleno de gente visionando el material que analiza. Envidia la memoria corta de los peces, que le permitiría revisar cada vez como si fuera la primera.

Para Nacho Ruiz Capillas —montador de *Los otros* (2001), de Alejandro Amenábar; de *Los lunes al sol* (2002), de Fernando León de Aranoa; de todos los films de Gracia Querejeta, como *15 años y un día* (2013), etc. — «la mirada fresca no existe. La mejor manera de tomar distancia es dejar la secuencia o el proyecto en la nevera una semana cuando crees que está listo y verla de nuevo. No soy de los que piensan que montar es cortar (quitar) pero cuando algo parece terminado es oportuno darle una nueva pasada. Todo esto nos lleva a otro episodio ¿Hay que revisar de forma infinita? La respuesta es no. Existe una curva de mejora como en todos los procesos humanos y cuando la vicias o la saturas ya no mejoras, estropeas lo hecho». Respecto a ponerse en la piel del espectador afirma que «lo primero que hay que entender es si la película en que estás trabajando es o no de género. Si es de terror —por ejemplo— sabes que hay unas convenciones con las que puedes jugar. Si la película no se encuadra en algo determinado, lo mejor es considerarse público uno mismo. Creo que el público es un surco que guionistas, productores, fotógrafos, editores o directores tenemos que cavar como jornaleros».

Manel Barriere —montador de *La mano azul* (2009), de Floreal Peleato; de *Volar* (2012), de Carla Subirana; de *Los chicos del puerto* (2013), de Alberto Morais, etc. — comienza por advertir que en el montaje de cine de autor en el que suele trabajar tan importante es visionar el material como entender lo que el director quiere expresar. Más allá de captar el tono y el carácter de la futura película, no cree que sea determinante la primera impresión sobre el material, ya que este se transforma cada día que pasa. Es partidario de las proyecciones de los premontajes con otros directores, montadores y gente totalmente ajena al proyecto, a quienes conviene preguntar sobre dudas y problemas concretos. Aunque planteen soluciones, la utilidad habrá sido la de detectar problemas, ya que las soluciones dependerán únicamente del director y del montador, los únicos que conocen el material en profundidad.

Francesc Sitges Sardà --montador de *The plan* (2010), de Michael Sternberg y David Osterberg; de *Toastmaster* (2013), de Eric Boadella; de *Cantuckee* (2014), de Kim-

berly Levin etc.— considera que mantener la objetividad será más complejo cuanto menos conservador y más atrevido sea el montaje. Coincide con otros montadores en romper la rutina para despertar mecanismos de percepción dormidos: la conveniencia de cambiar de lugar, de ver la imagen más grande, con diferente color y textura y oír el sonido de forma diferente. Visionar con terceras personas filtrando la información, quedándose solo con los puntos en común. Recuerda el consejo de Walter Murch: una secuencia puede no funcionar no por culpa de sí misma sino a causa de secuencias anteriores o posteriores. Su sugerencia final es hacer caso de la intuición, hasta el punto de que en caso de duda o desesperación aquellas imágenes fruto de la intuición son como pilares en los que apoyarse.

Bernat Vilaplana —montador de *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro; de *Lo mejor de mí* (2007), de Roser Aguilar; de *Lo imposible* (2012), de J. A. Bayona, etc — considera el primer corte de montaje un esbozo con las mejores virtudes y las peores carencias sobre el que se pueden tomar decisiones drásticas como cambios de estructura. Visiona los primeros cortes con otros montadores o con ayudantes y poco a poco, a medida que se suman días de trabajo y la película pasa por diferentes filtros, va extendiendo el círculo de espectadores, buscando personas honestas en sus opiniones. Observa al espectador fijándose si ríe, llora, si tose o se remueve en la silla y, al acabar el visionado, le hace preguntas específicas de lo que a él le hace dudar (problemas de comprensión de la trama, arcos emocionales de los personajes, aspectos rítmicos). Tiene especial interés en las «malas críticas» y en mantener una actitud crítica con el material. Cree que compartir el trabajo es lo que más le ha ayudado en la sala de montaje.

Fernando Franco —montador de *Nordeste* (2005), de Juan Solanas; de *El idioma imposible* (2010), de Rodrigo Rodero; de *Biancanieves* (2012), de Pablo Berger, etc.— afirma que «mantener la distancia respecto a un montaje es una tarea complicada, más aún cuando uno procura involucrarse desde antes del rodaje, como es mi caso, que intento empezar a trabajar el guion con escaletas y análisis en la fase de preproducción. Una de las maneras con las que tratar de preservar una cierta frescura consiste en dejar pasar el tiempo entre visionados. Cuando me encuentro en la fase de remontaje de secuencias o de reestructuración procuro no ver entera la película hasta pasados unos días, espaciando unos pases de otros. Para evaluar la idoneidad de ciertas decisiones de estructura recurro más a la pizarra magnética donde muevo tarjetitas con imágenes de cada secuencia que a darle al *play* y visionar en el monitor. Intento cambiar de espacio para ver esos montajes, exporto una secuencia que veo en proyección en casa o en algún otro sitio. Ver la película cuando tiene una cierta forma acompañada de gente aporta un cierto distanciamiento. La visión de alguien que viene de fuera

suele conducir a caer en la cuenta de cosas que de otra manera hubiesen pasado desapercibidas».

Joan Manel Vilaseca —montador de *Divadlo* (2002), de Guillem Morales; de *Los ojos de Julia* (2010), de Guillem Morales; de *El cuerpo* (2012), de Oriol Paulo, etc.— se refiere a un cambio de actitud en su método de análisis: al principio era muy cerebral esforzándose en olvidar lo que sabía que sucedería a continuación y consiguiéndolo a fuerza de perfeccionar esta estrategia mental. Actualmente considera que en el visionado la razón es un estorbo, lo ideal es una especie de estado zen, como observando caer las cosas allí donde resulta que caen. Dejarse llevar por la emoción y si no gusta el resultado ya se racionalizará cuando el visionado termine. Antes de visionar intenta respirar hondo y hacer el vacío, partiendo de la indiferencia y potenciando la curiosidad. El espectador y el montador se parecen mucho, simplemente este último sabe demasiado y tiene que olvidar. La clave está en ser curioso y en ser consciente de que probablemente pueda estar equivocado.

Domí Parra —montador de los films de Isaki Lacuesta, como *La leyenda del tiempo* (2006), de *Dieta mediterránea* (2009), de Joaquim Oristrell, de *Món petit* (2012), de Marcel Barrena, etc.— recuerda lo sustancial: el director está contaminado del propio material que ha rodado pero la mirada fresca del montador se contamina también a los pocos días, de ahí que él intente mantenerse fiel a la primera impresión, que determinará el montaje. Como otros colegas, se lleva el material montado a casa para verlo relajadamente, apartado de la sala de trabajo, como si viera una película por televisión. Cree importantes los pases a gente que lo ignora todo del film y cuya mirada limpia ayudará a clarificar y resolver dudas. Considera fundamentales experiencia e intuición, no piensa que existan fórmulas mágicas: cada película es un mundo, cada montaje una aventura y lo que sirve para un caso pierde sentido en otro. La emoción manda sobre él por encima de cualquier otro factor. Todo lo gratuito, afirma, es prescindible.

Elena Ruiz —montadora de *Tres días amb la família* (2009), de Mar Coll; de *Eva* (2011), de Kike Maíllo, de *Lo imposible* (2012), de J. A. Bayona, etc.— cree muy complicado mantener la mirada fresca. «Lo mejor para distanciarse es cambiar la actitud crítica de profesional a una actitud más relajada de espectador y para conseguirlo es necesario mantener la capacidad de sorpresa como si lo que estás viendo no lo hubieras hecho tú. Creo que parte de esta capacidad es innata pero la práctica y algunos trucos ayudan. Uno de los míos es editar los cambios que creo convenientes pero no verlos ni pensarlos más hasta el día siguiente. De esta manera intento conservar la sorpresa de si lo que he hecho funciona o no. A veces no se puede hacer si trabajas junto al director, pero lo hago siempre que puedo. En los visionados de la película entera, no hay que caer en obsesionarse con partes concretas. Hay que analizar si fun-

cionan la estructura y el ritmo, y verlo con la mente más abierta posible, escuchando la parte de espectador que todos tenemos. Dos factores ayudan: el primero es salir de la sala de montaje, visionar en condiciones diferentes para alejarse del rol de montador. Verlo en una tele sentado en un sofá o, si se puede, en una sala de cine. El segundo es visionar con espectadores, útil para empatizar con lo que otros sienten. Surgen nuevas sensaciones, momentos que creías que funcionaban te das cuenta de que son aburridos y otros que creías que no eran tan buenos ganan fuerza, no porque te lo digan sino porque lo has experimentado con la gente. Creo que en este caso es cuando más espectador te vuelves.»

Iván Aledo —montador de films de Julio Medem como *Lucía y el sexo* (2001); de *El método* (2005), de Marcelo Piñeyro; de *La dama boba* (2006), de Manuel Iborra, etc.— reflexiona sobre la frescura de la mirada: «Desde niño me gustaba contar las películas, a veces me las inventaba pero casi siempre eran las que ya había visto. De alguna manera siento que ahora sigo haciendo lo mismo, leo lo que se cuenta en un guion, veo y oigo lo que se ha rodado y lo ordeno y cuento de nuevo, ayudo a contar historias. Mi relación con el cine sigue siendo la de un aficionado, no tengo la sensación de que sea un trabajo ni de ser un profesional, solo me considero un privilegiado porque me dejan contar la misma historia una y otra vez y probar la forma de contarla de la manera más precisa, más divertida o más emocionante. Y si me preguntaras cuáles son las claves de este «oficio», las que te permiten mantener esa frescura de la historia contada por primera vez, te diría que son la pasión y el arrebato. La pasión para estar horas y horas jugando con el tiempo y dos o tres asociaciones de imágenes y sonidos, y el arrebato para emocionarte ante cada descubrimiento y creer que esa emoción que sientes puede llegar a los espectadores.»

Para Alberto de Toro —montador de *Remake* (2006), de Roger Gual, de *De mayor quiero ser soldado* (2010), de Christian Molina; de *Tres bodas de más* (2013), de Javier Ruiz, etc.— la clave reside en la práctica. «Creo que el montaje es una habilidad que se adquiere por un lado viendo mucho cine y analizando sus mecanismos y, por otro, montando. En los primeros trabajos estás tan inseguro y eres tan consciente de lo que estás haciendo que puedes acabar sin perspectiva. Gracias a la práctica el proceso de montaje se vuelve en cierta manera inconsciente y, en lugar de gastar energía pensando en cómo vas a hacer las cosas, simplemente las haces. Y las haces aplicando la lógica más que enfrascándote en elaborados procesos mentales. Gracias a la práctica acabas entendiendo que el único punto de vista posible a la hora de construir la película es la mirada del espectador. Aprendes a despojarte de tu punto de vista y adoptas otro que en cierta manera los incluye a todos. Tienes que encontrar la máxima claridad de exposición y alcanzar así el objetivo final: transmitir las emociones de

la forma más intensa y llegar con ellas al mayor número de espectadores. Este proceso de dejar de lado tu punto de vista y meterte en la piel del espectador medio es el secreto para mantener la mirada fresca sobre el material. No eres tú el que está en la sala de montaje sino el público que irá a ver la película.»

Julia Juárez —montadora de películas de Carlos Saura como *Goya en Burdeos* (1999) de *Guerreros* (2002), de Daniel Calparsoro; de *El cielo gira* (2004), de Mercedes Álvarez etc.— afirma que «cuando trabajo en una película me dejo guiar por el guion, la interpretación, las imágenes, los sonidos, mil cosas. Lo que monto los primeros días tiene un ritmo que no es bueno. Una vez terminada una secuencia que está bien, la reúno con otras montadas por separado y observo que ya puedo hacer cambios. Si la sensación es de lentitud hay que ver si la causa está en el momento que lo notamos o en una parte anterior. Intento pensar ideas diferentes de construcción, buscar el ritmo. Escucho lo que dice mi cabeza y mi corazón para seguir un camino u otro, pero tengo que probar cada idea que siento y que es importante para la estructura de toda la película. Nunca olvido mis respuestas emocionales al primer visionado, porque después de ver las imágenes unas cuantas veces todo parece bueno. Siempre vuelvo a los mismos principios: concentración, reflexión y prueba». «En relación al espectador me pregunto ¿qué piensa? ¿Dónde mira en el fotograma? Me gusta tratar el montaje en su pretensión de universalidad. No se cuenta una sola historia, cada espectador con su capacidad imaginativa entiende su propia película, el cine es conocimiento.» «No me gusta que el director me cuente lo que ha pensado para montar una secuencia. Prefiero montarla y luego que él acepte o rechace mi enfoque. Me gusta ofrecer mis ideas. Puedo trabajar con personas alrededor pero necesito momentos de soledad para encontrar el camino adecuado y, desde esa soledad, puedo aportar al director lo mejor de mí misma. Me gusta experimentar y aprender cosas nuevas, nunca apunto nada, siempre lo interiorizo todo y recuerdo todas las cosas. Para mí la parte técnica es muy fácil, no sé si es por experiencia o intuición. Muchas veces miro secuencias quitando el sonido e imaginando otros sonidos. Cuando veo otras películas y hay algo que no me funciona intento cambiarlo mentalmente, y llegar a otro montaje. El montaje requiere de la inspiración artística, del azar y de la exactitud, pero el mayor secreto es el trabajo, el trabajo y también el amor y la imaginación.»

Marc Capdevila —montador de *Viaje a Narragonia* (2002), de German Berger Hertz; de *Canfranc Km 0* (2004), de Lluís Vega y Àngels Diemand Hard; del programa televisivo *Salvados* (2008-), de Jordi Évole, etc — cree que recuperar la «mirada fresca» es como probar a recuperar la inocencia perdida, un imposible. Hay que concederse tiempo en la línea de los Yoga Suttas de Patanjali, que dicen que, cuando tenemos un problema, la solución la encontraremos alejándonos de ese problema, aunque las ga-

nas de terminar y las exigencias de la industria lo pondrán difícil. La única solución es aceptar el problema, trazar un plan antes de comenzar a montar, avanzar a paso seguro, no perderse con el material (cosa que suele ocurrir cuando el director está demasiadas horas en la sala y no para de mirar el montaje como si se mirara en un espejo). Nuestra capacidades de atención y de percepción tienen un límite y el tiempo lo desgasta irremediabilmente. Cuando aparece el entumecimiento de los sentidos se pueden cometer errores graves. En la fase final será conveniente pedir consejo a alguien de confianza y, sobre todo, recordar las impresiones que nos provocó el material cuando lo vimos por primera vez.

Cristina Otero —montadora de *Justino, un asesino de la tercera edad* (1994), de La Cuadrilla, de *Lifting de corazón* (2005), de Eliseo Subiela, del documental *Tres instantes, un grito* (2013), de Cecilia Barriga, etc — habla de sus técnicas como herramientas adquiridas a lo largo de los años. «Procuro no asistir nunca al rodaje. No quiero ver los espacios porque el espacio lo vamos a construir con imágenes y sonidos, no quiero saber lo que costó hacer una toma porque a lo mejor hay que sacrificarla, no quiero ver a los actores porque solo quiero ver a los personajes. No tener referencias reales es una de mis ventajas sobre el director y tengo que preservarla para ayudarle. Intento mantener vivas mis impresiones cuando visiono el material por primera vez. Nunca insisto hasta la saciedad cuando trabajo una secuencia. Hago un primer boceto, me despreocupo, dejo que otras partes de mi cerebro trabajen mientras hago mi vida cotidiana o trabajo en otras secuencias. Hablo mucho con el director para encontrar a través del diálogo la mejor solución. En los visionados con público hago un esfuerzo para mirar a través de los ojos del espectador. Los comentarios me sirven para detectar problemas de los que no era consciente o para confirmar otros que intuía. A veces lo que no funciona no tiene remedio, porque el material no es perfecto. Es importante distinguir entre la incomodidad de un espectador ante fallos en el relato y la diferencia de gusto. Lo más importante es no perder de vista el corazón de la historia. Después de leer el guion y de hablar con el director me pregunto: ¿qué queremos contar? La respuesta es mi faro en cada corte, en cada selección de toma, en la estructura general y, sobre todo, cada vez que tengo la impresión de haber perdido la necesaria frescura».

Para Frank Gutiérrez —montador de los films de Cesc Gay como *En la ciudad* (2003); de *Después de la lluvia* (2007), de Agustí Villaronga, de *La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa, etc — «lo más importante es tomárselo como un juego, te tiene que gustar pasar horas encerrado en una sala con las herramientas de montaje, lo que hago es darle al play (jugar) e ir construyendo. Mi primera norma es no contaminarme de la intensidad emocional del rodaje, no tener relaciones con los actores ni complicidad en la

Jacques Leonard, el payo Chac (2011), de Yago Leonard, etc. —, la concepción de alejarse del material para recuperar la claridad mental y distinguir un raccord bueno de uno malo, saber si la secuencia funciona o el ritmo es el adecuado pasa por «caminar, pasear, perderse, beber, vivir, ver otras películas, dejar que las ideas y las emociones se pongan en su lugar sin pensar demasiado en ello. Que el subconsciente y la intuición te puedan sorprender con ideas nuevas y frescas para el montaje. Dejar que la vida y el cine puedan convivir».



/ Breve historia del montaje

La historia de la técnica audiovisual es también la de la búsqueda de la máxima empatía con el espectador para que este se interese por el relato y se identifique con los personajes. Debido a que el colectivo humano está en mutación constante, la búsqueda técnica está también en cambio continuo, con la intención de acompañar la sensibilidad naciente de cada instante.

Como es lógico, no hay una línea única de evolución. El audiovisual dominante son en realidad muchas formas posibles y a la vez similares en torno de la concepción «guion - dirección - montaje clásico» de cada época. Es decir, desde que en los años diez del siglo xx se establece un lenguaje convencional internacional a partir de las normas de planificación, de fragmentación espacial y de la puesta en práctica de la ley del eje, puede hablarse de un «montaje clásico» de cada época que acompaña el espíritu del tiempo. Este montaje clásico (o más bien este «guion - dirección - montaje clásico») es el que adopta el cine dominante y el que permite juzgar por oposición las formas no convencionales, alternativas o experimentales.

El cine alternativo se configura en una multitud de posibilidades a menudo difíciles de abarcar a causa de la poca difusión que obtienen. Ni siquiera es posible establecer como norma que el audiovisual clásico dominante se enriquece de las aportaciones del universo experimental. Es así en algún porcentaje, seguramente alto, pero muchas veces las opciones evolutivas nacen dentro del mismo cine industrial. En algunas ocasiones históricas el audiovisual más experimental, consecuencia del espíritu revolucionario de los tiempos, se impone y tiñe de formas poco ortodoxas el cine dominante (tal como sucede por ejemplo en los años sesenta).

> La formación del lenguaje

El nacimiento del cine se produce en 1895 con el descubrimiento técnico de los hermanos Lumière al combinar el obturador —palanca giratoria entre la lámpara y la ven-

tanilla de proyección— con el rodillo de arrastre del film denominado «cruz de Malta» para ocultar la luz del proyector durante la bajada del fotograma, de manera que la imagen solo se ve en pantalla cuando está perfectamente encuadrada. Los parpadeos de oscuridad no son captados por la mente a causa de la lentitud de nuestra percepción visual y al fenómeno de la persistencia de la imagen. Una idea genial que en pocos años da paso al lenguaje más poderoso de todos los tiempos. Un planteamiento sobre el que trabajan otros inventores, como el equipo de Thomas Alva Edison. Es el nacimiento técnico del cine, y no es desde luego la única aportación de los Lumière, que inician el documental con sus filmaciones de hechos reales, el género de la comedia con su sketch *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*, 1896), la prehistoria de la videodanza con sus filmaciones de bailarinas al estilo de Louie Fuller, moviendo sus velos posteriormente pintados a mano, y numerosas aportaciones de mecanismos lingüísticos, como el travelling en el film rodado en una góndola veneciana *Panorama del Gran Canal visto desde una embarcación* (*Panorama du Grand Canal vu d'un bateau*, 1896), de Alexandre Promio, operador de los Lumière, o el movimiento inverso en *Démolition d'un mur* (1896), al proyectar al revés la caída de un muro provocada por unos obreros.

La evolución del lenguaje es una condición permanente. En este mismo instante puede estar naciendo un nuevo mecanismo narrativo o visual o una nueva función del audiovisual que se corresponda con la sensibilidad del momento. Pero es justo otorgar el mayor reconocimiento histórico al legado de los cineastas del periodo naciente, 1895-1915, veinte años clave en la formación del lenguaje clásico, las bases del audiovisual posterior. Se conocen diversos nombres: Louis y Auguste Lumière, George Albert Smith, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Edwin Stratton Porter, Ralph Harper Ince y, quizá por encima de todos, David Wark Griffith, a quien se deben mecanismos concretos como, entre otros, la acción paralela, el salvamento en el último segundo (con acción paralela incorporada), el establecimiento de una planificación definitivamente clásica de acuerdo al sentido psicológico de cada plano, el enfoque selectivo y la osadía de extenderse más y más en la narración desde los films breves de diez minutos hasta las tres horas de *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*, 1915) e *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916).

Los primeros films de larga duración son, sin embargo, italianos: *Quo vadis* (1912) de Enrico Guazzoni, de dos horas, y *Cabiria* (1914) de Giovanni Pastrone, de cuatro horas.

Respecto a Griffith vale la pena considerar un factor que explica su importante aportación: no le gustaba el cine. Para ser exactos, no le gustaba el cine que se hacía cuando él empezó a trabajar en él. De ahí que intentara cambiarlo.

Al margen de los citados cineastas conocidos hay multitud de cineastas anónimos, muchos de ellos montadores, tanto o más responsables del tesoro vivo que son las bases del lenguaje audiovisual.

> Inicio del montaje por corte

Durante los primeros años desde su invención en 1895 todos los films son planos secuencia o grupos de planos secuencia. Uno de los primeros grandes saltos evolutivos se produce cuando alguien comienza a montar por corte planos de diferentes escalas realizados dentro de un mismo escenario. Plano general y corte a primer plano, como si la cámara y con ella el espectador cambiaran de ubicación de forma instantánea.

Parece ser que quien primero prueba a hacerlo en diversos cortometrajes, más como trucaje para sorprender que como mecanismo narrativo, es el inventor, mago hipnotizador y fotógrafo de Brighton, al sur de Inglaterra, George Albert Smith, en films como *Grandma's reading glass* (1900).

Esta posibilidad, que permite explorar un mismo espacio desde diferentes puntos de vista, enfatizando o bien la descripción en planos generales o bien la emoción en primeros planos, genera un problema: la cámara no se puede ubicar en cualquier parte, ya que en algunas posiciones el espectador se desorienta. Cuando, después de un corte inadecuado, se origina la desorientación, se pierde la invisibilidad que respecto de la técnica exige la narración. La fragmentación dentro de un mismo espacio pide una serie de normas que devuelvan la suavidad que caracteriza el plano secuencia. ¿Qué hay que hacer para borrar a la percepción del espectador todos y cada uno de los cortes? Esta nueva necesidad orienta hacia una de las invenciones más extraordinarias del audiovisual, la de la ley del eje.

La necesidad de perfeccionar y hacer más compleja la narración, para gustar e interesar más al espectador (con el horizonte de buscar su transformación), actúa como proceso de causa a efecto: del plano secuencia al montaje por corte y de ahí a la ley del eje.

> La ley del eje

La ley del eje es una invención relevante de la historia del arte, comparable a la de la perspectiva en la pintura. Permite recorrer los 360 grados del espacio sin desorientar al espectador y es la matriz de diversas subleyes como la de escala y 30 grados, la ley de

correspondencia y la convención número uno del audiovisual aplicada sobre todo al montaje de diálogos, el plano-contraplano respetando el eje en planos correspondientes.

La complejidad progresiva de la fragmentación espacial conduce de forma natural, por ensayo y error, a encontrar las normas de la ley del eje: cómo actuar según sus principios y cómo saltar correctamente el eje para explorar los 360 grados del espacio y de los personajes en el espacio. Hacia el inicio de la segunda década del siglo xx ya se puede hablar de formas consolidadas de esta ley fundamental, que da paso al primero de los clasicismos en el audiovisual *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*, 1915) de David Wark Griffith es uno de los largometrajes clásicos de esta época inicial, vigente técnicamente hasta el presente porque contiene los elementos esenciales del lenguaje que hoy continúa en marcha. A partir de esta época se podrá hablar del clasicismo de cada momento.

Abel Gance y las vanguardias de los años veinte

Abel Gance es un cineasta visionario que se anticipa unas cuantas veces a prácticas, mecanismos y recursos a los que diversos colectivos llegan más adelante. El primer film considerado de factura experimental es obra suya, el corto, *La folie du docteur Tube* (1915), en el que determinadas secuencias están rodadas con objetivos deformantes que ofrecen una visión onírica y delirante de la realidad que obedece a la visión alterada del doctor Tube y su ayudante. Muy poco después, las vanguardias artísticas llegan al audiovisual. Gance rueda el largometraje *La rueda* (*La roue*, 1921), de siete horas de duración, que si bien argumentalmente es un melodrama de ambiente ferroviario y de montaña con raíces mitológicas, desde el punto de vista del montaje anticipa diversos experimentos que llevan a cabo los cineastas soviéticos de los años veinte, como los montajes paroxísticos con bloques breves montados con planos-pinceladas de uno o dos fotogramas o juegos visuales a base de sobreimpresiones que ofrecen significados gracias a la asociación de imágenes.

La rueda (*La roue*, 1921) está montada por Marguerite Beaugé, que tiene entre sus créditos el montaje de *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne d'Arc*, 1928) de Carl Theodor Dreyer, y *Fépé le Moko* (1937) de Julien Duvivier

Las vanguardias literarias y artísticas del momento (expresionismo, abstracción, dadaísmo, surrealismo) encuentran su lugar y su especial caracterización en el audiovisual. Pero algunas corrientes cercanas a las vanguardias son originales del mismo

audiovisual, como el denominado Cine Puro, que de la mano de cineastas como Viking Eggeling (*Sinfonía Diagonal*, 1924), Henri Chomette (*Cinq minutes de cinéma pur*, 1925) o guionistas como Carl Mayer (*Berlin, sinfonía de una ciudad*, 1927), de Walter Ruttmann, impulsa la realización de films desligados de cualquier influencia narrativa o artística ajena al mismo audiovisual. El cortometraje cercano a la abstracción *Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger, que renuncia conscientemente al «drama literario» narrativo, es uno de los films más representativos del Cine Puro.

El audiovisual experimental, marginal, no industrial, rebelde, anticonvencional, buscador de nuevas formas, contrario al cine dominante, existe desde los años de las vanguardias, a veces de forma casi subterránea o anónima, como en los años treinta o cuarenta, dominados por el cine clásico, otras veces manifestándose con fuerza en el audiovisual más popular, como en los años sesenta.

► El montaje soviético

El cine soviético de los años veinte es un capítulo aparte en la historia del montaje a causa del eufórico entusiasmo que manifiestan la mayoría de directores-montadores de esta generación que deslumbra al mundo con los films de algunos de sus componentes, como Sergei Eisenstein (*El acorazado «Potemkin»*, 1925), Dziga Vertov (*El hombre de la cámara*, 1929) o Vsevolod Pudovkin (*La madre*, 1926). Los soviéticos son los primeros teóricos del montaje, con la primera sistematización de tipos de montaje que lleva a término el director Timoshenko (autor también de uno de los primeros gráficos que sintetizan la curva ideal de interés de un largometraje), y la multitud de textos de Vertov, de Eisenstein, de Pudovkin y de Lev Kuleshov, entre otros. Son cineastas experimentadores natos, como se refleja por ejemplo con los denominados efectos Kuleshov, practicados en las clases que imparte Lev Kuleshov en el laboratorio de la Escuela de Cine de Moscú hacia el año 1920.

El experimento o efecto Kuleshov más conocido es el del rostro inexpresivo de un actor (Ivan Mosjukin) montado con diferentes planos que suman y modifican emociones a este rostro y ponen de relieve la pulsión natural de la mente narrativa del espectador hacia la búsqueda de significados. Hay otro experimento Kuleshov que defiende la independencia del lenguaje respecto de la técnica que lo genera. Se trata de lo siguiente: la primera generación de alumnos pasó tiempo suficiente resolviendo ejercicios con película de archivo como para pensar en evolucionar de una vez hacia la realización de films propios; pero no podía ser todavía porque la escuela no tenía acceso al negativo (los profesionales del cine que se marcharon durante la revolución de 1918 se habían llevado con ellos la mayor parte de material virgen

y lo poco que quedaba estaba en manos de profesionales). Aun así decidieron que, a pesar de no tener película, realizarían films. ¿Cómo pudieron hacerlo? Representaron una especie de obras de teatro, mediodramas de treinta o cuarenta minutos parece ser que cargados de acción y pertenecientes a géneros propios del cine americano como aventuras y policiaco, sobre un escenario en el que iluminaban solo el rostro del actor si querían dar a entender un primer plano, o el escenario entero si querían expresar un plano general; los cambios de secuencia se resolvían con giros del escenario en tiempo real, los avances a través de la mirada por cambios de luz sobre el actor y acto seguido sobre lo que observaba. Estas obras de teatro se podían considerar efectivamente obras cinematográficas porque el lenguaje utilizado era el del audiovisual. *El número 147 de la calle San José* es el título del primero de estos espectáculos fílmicos. El significado de este experimento desliga el soporte técnico, que va cambiando periódicamente, del lenguaje. Con la televisión, el vídeo o más tarde con la revolución digital el soporte del film vuelve a modificarse pero las bases del lenguaje no se ven afectadas.

Los directores-montadores soviéticos ponen a prueba los límites de la percepción con sus montajes paroxísticos con secuencias de grupos de planos con la unidad mínima posible de un fotograma, ponen también a prueba la inteligencia asociativa del espectador con las metáforas visuales de Vsevolod Pudovkin —*La madre* (1926)— y las metáforas intelectuales de Sergei Eisenstein —*Octubre* (1928).

El sonido

La invención de un sistema estándar de sonido entre 1927 y 1929 equilibra técnicamente el sistema de trabajo en la sala de montaje, que se mantiene prácticamente igual hasta mediados de los años noventa, cuando la revolución digital vuelve a cambiar las cosas, después de la etapa del vídeo analógico. Desde el punto de vista de la historia de la técnica, estos más de sesenta años representan hasta la fecha la etapa más estable del proceso de producción.

Como dato para la historia de la técnica del montaje, se puede consignar que durante casi sesenta años, de 1927 a 1929, la banda de sonido óptica no se podía separar de la imagen durante la fase de montaje, es decir, no había bandas separadas de imagen y de sonido, de forma que literalmente no se podía montar, ya que, a causa del desfase de 22 fotogramas entre sonido e imagen (debido al lector de sonido óptico separado de la ventanilla de proyección en el proyector estándar), cualquier corte sobre el fotograma de imagen afectaba al sonido que se correspondía con una imagen 22 fotogramas posterior. Tampoco existía la postsincronización de sonido o doblaje: era la época en la que se rueda una misma película en diferentes

versiones idiomáticas. Cuando surgen las bandas separadas, imagen por un lado y bandas magnéticas de sonido, música y efectos por otro, es cuando verdaderamente se inicia el montaje de imagen y sonido.

Todo el cine mudo —repleto de inventos previos de cine sonoro— se puede considerar como un periodo que depende del sonido a causa precisamente de su ausencia. La necesidad de inteligibilidad del relato obliga a colocar intertítulos para informar de los diálogos o bien a pensar soluciones brillantes de imagen que expliquen bloques narrativos que en literatura, teatro o música pueden resolverse gracias a la voz humana. En muchas ocasiones, a lo largo de los más de treinta años de cine mudo, un maestro de ceremonias o animador explica y comenta en la sala, a todo pulmón, las imágenes del film.

El sonido, en sus vertientes de voz, música y efectos, es un poderoso aliado del montador en la búsqueda de la invisibilidad del corte. En el thriller *La muchacha de Londres* (*Blackmail*, 1929), con guion y dirección de Alfred Hitchcock adaptando la obra de teatro de Charles Bennet y montaje de Emile de Ruelle, se utiliza el sonido para montarlo sobre el corte y convertirlo así en invisible. El arte del montaje efectúa un importante salto cualitativo al incorporar la dimensión auditiva y el cine sonoro convierte el mudo en prehistoria.

La llegada del sonido se produce en uno de los momentos más ricos del cine mudo, con el lenguaje visual establecido y con multitud de cineastas con ideas de cómo servirse del sonido y de qué es lo que hay que evitar. En los primeros films sonoros hay tentativas interesantes que no tienen continuidad en beneficio del gusto por la «película hablada», con muchos diálogos. Una generación de guionistas se incorpora a la industria. La convención principal del audiovisual, el diálogo en plano-contraplano respetando el eje, planos correspondientes y sonido encabalgado, se establece en los primeros años treinta. El audiovisual comienza a ser como ha sido más tarde, hasta hoy.

>> El gusto por la sincronía y el *Manifiesto del contrapunto sonoro*

A partir de la incorporación del sonido se manifiesta con toda la energía el gusto por la sincronía, entendido en toda su amplitud: desde el placer por ver y oír hablar a un personaje hasta el goce de un impacto musical o de un efecto de sonido con su correspondiente sincronía en imagen. El cine de drama dialogado, el de danza, el musical o

los videoclips son deudores del gusto por la sincronía, igual que en el otro extremo buena parte del experimental, que vincula imágenes y sonidos en sincronía temporal como el cortometraje *Begone dull care* (1949) de Norman McLaren, ilustración en imágenes propias del expresionismo abstracto perfectamente sincrónicas con la música una pieza de jazz de Oscar Peterson.

En el polo opuesto de la sincronía se encuentra el «contrapunto» —tomando la misma palabra que utilizan Eisenstein, Pudovkin y Aleksandrov en su manifiesto de 1928— es decir, la complementariedad del sonido con una imagen que no repita la información de ese sonido.

Dice el punto tercero del manifiesto de los soviéticos:

Solo la utilización del sonido a manera de contrapunto respecto a un fragmento de montaje visual ofrece nuevas posibilidades para desarrollar y perfeccionar el montaje. Las primeras experiencias con el sonido tienen que ir dirigidas hacia la no coincidencia con las imágenes visuales. Solo este método de ataque producirá la sensación buscada que, con el tiempo, llevará a la creación de un nuevo contrapunto orquestal de imágenes-visiones e imágenes-sonidos.

El audiovisual en general ha tendido a la sincronía más que al contrapunto, aunque podría considerarse el contrapunto un sistema más ambicioso —a menudo más creativo, como mínimo más intelectual— de transmisión de información.

La voz *er. off* de la pareja protagonista en el prólogo de *Hiroshima, mon amour* (1959) de Alain Resnais, con guion de Marguerite Duras y montaje de Henri Colpi, es propia del espíritu del *Manifiesto del contrapunto sonoro*, ya que la voz del amante japonés niega las imágenes sobre la bomba atómica y sus consecuencias que explica la chica y visiona el espectador.

En *Bilbao* (1979), con guion y dirección Bigas Luna y montaje de Anastasi Rinos, la voz en *off* del protagonista, Leo, acompaña las imágenes ofreciendo una lectura diferente y en alguna ocasión opuesta a las mismas imágenes, como en el primer encuentro de Leo con la prostituta Bilbao mientras la prostituta rompe el silencio con anécdotas banales, la voz en *off* del protagonista explica su odio a la vulgaridad de la chica y sugiere sus planes futuros de secuestrarla.

En algunos videoclips la ilustración visual va en dirección complementaria a la letra de la canción. En *In my secret life* (2001) de Leonard Cohen, dirigido por Floria Sigismondi, es una personal interpretación del tema de Cohen, donde se plantea la fría vida cotidiana de unos seres de cabeza monstruosa que viven en unos edificios futuristas y se renuncia a la vocalización sincrónica del tema por parte de su autor, a pesar de que el mismo Leonard Cohen aparece en algunos planos. El contraste o bien la distancia entre el tema musical y las imágenes invita al espectador —que busca siempre el orden narrativo y la conexión de significados— a la reflexión.

El cortometraje documental *Aunque ella haya sido una criminal* (*Eût-elle été criminelle*, 2006), de Jean-Gabriel Périot, presenta las imágenes de la humillación y el escarnio a que son sometidas las mujeres francesas que mantuvieron relaciones con oficiales nazis (rasuradas sus cabelleras, golpeadas por la multitud que se burla y se ríe de ellas) en los días de la Liberación de París, el 25 de agosto de 1944, mientras en la banda sonora se oye una apasionada versión de *La Marseillesa* interpretada por Edith Piaf. El contraste de imagen y sonido conduce a una valoración sobre la agresividad del ser humano.

El cortometraje experimental *Le film est déjà commencé?* (1951), de Maurice Lemaitre, lleva al límite el contrapunto al poner en práctica lo que el autor llama «montaje discrepante», que consiste en una disociación total entre imagen y sonido.

» La moviola y otras herramientas de montaje

Aunque el primer aparato mecánico motorizado que se convierte en aliado y compañero del montador, la llamada «moviola», es inventada en 1917 por el ingeniero holandés Iwan Serrurier, no es hasta 1924 cuando empieza a utilizarse en algunos estudios americanos como el de Douglas Fairbanks como herramienta de montaje. Se extiende sobre todo a partir del sonoro, momento en que este aparato adquiere su forma definitiva e inalterada durante al menos unos sesenta años: una pantalla de pequeñas dimensiones, apta para un máximo de dos o tres personas, que permite, gracias a la combinación de obturador y cruz de malta —igual que el proyector de cine—, visionar la imagen y, gracias a un lector de película magnética, oír el sonido en sincronía. Hay moviolas para película de 16 mm y para película de 35 mm.

La celebridad de la palabra consigue que a la mayor parte de visionadoras de celuloide se las conozca como moviolas, pero en realidad esa es solo una de las marcas, la más conocida y extendida sobre todo en América. En Europa son más habituales las mesas de montaje horizontal, con una dimensión para la imagen y una, dos o incluso tres para la película magnética de sonido. En la moviola, de pequeñas dimensiones y desplazable gracias a ruedas en sus cuatro finas patas, la disposición de los rollos de imagen y de sonido es vertical. Las marcas Steenbeck, KEM (alemanas), Prevost (francesa), Moritone (italiana), todas ellas posteriores a Moviola (Steenbeck es de 1931 pero no se comercializa hasta los años cincuenta), presentan volúmenes mayores de pantalla y la película corre horizontalmente sobre una mesa

Empalmadora Leo Catozzo

Leo Catozzo (1912-1997) es uno de los principales montadores del cine italiano de los años cincuenta y principios de los sesenta, en concreto uno de los más importantes colaboradores

de la primera época de Federico Fellini, para quien monta entre otras *La dolce vita* (1960) y *Fellini, ocho y medio* (*Otto e mezzo*, 1963), y de Alberto Lattuada, con quien elabora el montaje de *Lettere di una novizia* (1960) y *Lo imprevisto* (*L'imprevisto*, 1961). Catozzo es alérgico a la acetona, que es el tipo de cola con la que se monta regularmente desde los inicios del cine, raspando la emulsión de la parte de un fotograma sobre el extremo de otro y pegando ambas películas con líquido. Por ello, en la época en la que monta *Las noches de Cabiria* (*Le notti di Cabiria*, 1957) de Federico Fellini, prueba a empalmar con scotch o celo perforándolo con un punzón para respetar las perforaciones del film y sin montar una parte sobre otra, lo que implica no tener que perder un fotograma en cada empalme. La innovación llama pronto la atención de numerosos montadores italianos. Catozzo patenta la herramienta y la lanza a principios de los años sesenta con su empresa CIR (Catozzo Incolatrici Rapide). En poco tiempo, las salas de montaje y las cabinas de proyección del mundo entero se sirven de la empalmadora Catozzo o de sus imitadoras. Después de montar *Fellini, ocho y medio* (*Otto e mezzo*, 1963), Leo Catozzo se retira del montaje para dedicarse a su empresa.

Films en los que aparecen salas de montaje

Podría establecerse que aquellas películas en las que aparecen salas de montaje con montadores son útiles para el estudiante del audiovisual. Suelen ser films en los que se ama el mismo cine y se le rinde homenaje mostrando lo más específico de él, el proceso de búsqueda y selección de imágenes y sonidos para fijarlos en el tiempo. Movio-las, mesas horizontales, empalmadoras, montadores o montadoras marcando el film con lápiz grueso, sincronizando imagen y sonido, moviendo la película adelante y atrás una y otra vez a la búsqueda de la imagen o del sonido clave o bien trabajando en silencio en la penumbra suelen surgir en films que por lo general han dejado huella.

Por ejemplo

El hombre de la cámara (*Čelovek s kinoapparatom*, 1929), de Dziga Vertov con montaje de Elizaveta Svilova. La secuencia dedicada a la sala de montaje, antes de la mitad del film, con la presencia de la esposa del director, la montadora del film Elizaveta Svilova, supone no solo un apunte didáctico sobre las condiciones de una sala de montaje soviética en los años del cine mudo —sin movio-las, sin empalmadoras, sin siquiera lupas—, sino una de las secuencias más bellas del film, en la que parece que lo inanimado tome vida.

Fraude (*P for Fake*, 1973) de Orson Welles con montaje de Marie-Sophie Dubus y Dominique Engerer. Orson Welles como narrador y comentarista de las imágenes aparece periódicamente en la sala de montaje, equipada con moviola y mesa horizontal KEM, en este ensayo sobre el valor del arte. La presencia de estas máquinas no es gratuita, ya que Orson Welles se sirve de ellas para su discurso narrativo: dibuja un interrogante sobre la pantalla de la moviola sobre la que se proyectan imágenes del film *La guerra de los mundos*, o bien provoca un

descarrilamiento de película en la mesa horizontal como si el mismo guion se le fuera de las manos al narrador. Además, Welles se declara mago-estafador en su condición de cineasta y las herramientas de la sala de montaje vienen a ser como los atributos del alquimista fílmico.

La conversación (*The conversation*, 1974) de Francis Ford Coppola, con montaje de Richard Chew y montaje de sonido y supervisión de montaje de Walter Murch. En una de las secuencias más recordadas de este film, el clímax del primer acto, el protagonista Harry Caul (Gene Hackman), un espía que ha grabado una conversación aparentemente banal de una pareja en un bullicioso parque, quiere entender una parte de esta que permanece oculta por otros ruidos y se va aproximando a la resolución del enigma mediante diversas operaciones técnicas hasta que surge finalmente una frase reveladora que indica que la pareja puede estar en peligro de muerte. Las operaciones de limpieza sonora, volviendo una y otra vez al mismo punto, con el flash-back periódico de las imágenes que se corresponden con los sonidos grabados, las cintas magnetofónicas girando, el protagonista avanzando neuróticamente hacia la verdad con la correspondiente aproximación hacia el primer plano de su rostro, todo el conjunto de la secuencia es como una transposición del trabajo de un montador. La secuencia es heredera de otra: la ampliación de la fotografía en *Blow up* (1965) de Michelangelo Antonioni, trasladada aquí al campo del sonido, y a la vez es antecedente de otras secuencias cuyo sentido es el mismo: la búsqueda de una imagen o de un sonido clave para obtener la verdad, como la de la sincronización de imagen y sonido en *Impacto* (*Blow out*, 1981) de Brian De Palma, o la de la ampliación progresiva de la imagen en *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

Filming Othello (1978) de Orson Welles, con montaje de Marty Roth. Uno de los primeros making of de la historia es este largometraje documental en el que Orson Welles, desde una sala de montaje con mesa horizontal, cuenta la odisea de la realización del film *Otelo* (*Othello*, 1952), cuya producción se extiende durante el periodo 1948-1952. Welles aprovecha el motivo del making of para reflexionar sobre el audiovisual en un documental que es una clase didáctica y poética y un homenaje al montaje.

All that jazz (1979) de Bob Fosse, con montaje de Alan Heim. Tres secuencias en una sala de montaje tradicional equipada con moviolas, con la presencia en la sala del mismo Alan Heim, montador de la película, y dos secuencias más en una sala de visionado ofrecen una idea de la lentitud y la voluntad perfeccionista de Bob Fosse y también de su amor al montaje, ya que de los diversos films de cine sobre el cine este es uno de los pocos que dedica un tiempo relevante al trabajo de montar, visionar y remontar una y otra vez las mismas secuencias.

Arrebato (1979) de Iván Zulueta, con montaje de José Luis Peláez. Todo el film es un homenaje al montaje y al poder del cine como catalizador de las emociones al límite. El film empieza con una empalmadora de súper 8 mm pegando dos tiras de película y continúa después en una sala de montaje de 35 mm, con una escena entre el director de cine José Sargado, protagonista del film, y su montador, que visiona con él unas tomas y marca con lápiz graso un fundido a negro. Más adelante, la búsqueda de momentos privilegiados en las filmaciones, como suele hacer un montador, convierten esas secuencias en transposiciones de la labor en una sala de montaje.

Impacto (*Blow out*, 1981), con guion y dirección de Brian De Palma y montaje de Paul Hirsch. John Travolta es Jack Terry, un montador de sonido que en la escena de anagnórisis o revelación sincroniza una película magnética de sonido con un copión de imagen en una moviola vertical de 16 mm descubriendo que existe un impacto anterior a un accidente de automóvil, probablemente un disparo, con lo que ese accidente es en realidad un asesinato.

JLG. Autoportrait de décembre (1994) de Jean-Luc Godard, con montaje de Catherine Common y el mismo Godard. En este documental híbrido con carácter de diario, Jean-Luc Godard, protagonista del film, incluye el personaje de una ayudante de montaje ciega, que a pesar de ello desarrolla perfectamente su trabajo. Godard defiende el concepto de montaje como una labor mental.

Lisboa story (1995) de Wim Wenders, con montaje de Peter Przygodda y Anne Schnee. En este film de ficción de búsqueda de personaje desaparecido, el protagonista, Philip Winter (Rüdiger Vogler), es un montador de sonido que viaja de Alemania a Portugal para buscar a un amigo director de cine, Friedrich Monroe (Patrick Bauchau), que se ha transformado en un cineasta al margen de la industria amante de las formas del cine mudo y seguidor de los postulados de Dziga Vertov. En diversas secuencias, Philip monta en una mesa horizontal de montaje el sonido que ha recogido en las calles con las imágenes tomadas por el director.

A partir de finales de los años noventa en los que moviolas y mesas horizontales de montaje desaparecen se opera la conversión de estas en objetos poéticos propios de un pasado histórico desaparecido. Ese es a veces el sentido de su inclusión en algunas de los audiovisuales o films más recientes.

Tren de sombras (1997) de José Luis Guerin, con montaje de Manel Almiñana. La mesa de montaje como tal no se ve en la secuencia de análisis de las películas domésticas del cineasta amateur de los años treinta, Gérard Fleury, pero se oye cada movimiento de los engranajes durante la película circulando, las paradas de imagen, los arranques o el suave ruido del motor. Guerin homenajea al montaje y al mismo cine en este film que puede ser, como film híbrido de ficción con formas de documental, heredero de *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov.

El spot publicitario de *Renault Scenic* (2000) se basa en el concepto de un automóvil que «sale» de sus límites. Visualmente, la idea se resuelve a través del auto saliendo literalmente de la pantalla y efectuando una travesía por una mesa horizontal de montaje. Vale la pena recordar que en 2000 hacía ya unos años que las mesas tradicionales de montaje habían sido sustituidas por los softwares digitales, pero la percepción del espectador tal vez no se había adaptado todavía a los nuevos tiempos o bien los autores se acogieron al glamour del celuloide de siempre circulando por los ejes de una herramienta mecánica.

Cravan vs Cravan (2002) de Isaki Lacuesta, con montaje de Domi Parra. El documental ritmado en el que se narra la búsqueda de la enigmática trayectoria del poeta bohemio y a la vez *decepcionado* de los tiempos del dadaísmo Arthur Cravan parte de numerosas fuentes de imagen, entre las que se cuentan películas de archivo de la época del cine mudo. Estas películas

se visionan por dos veces no en una sala de cine sino en una mesa de montaje horizontal. Este film de montaje ha querido incluir la herramienta imprescindible del montador.

> El cine clásico (inicios de los treinta a finales de los cincuenta)

Estos años que muchos autores denominan de «cine clásico» se caracterizan por una autoconfianza como pocas veces los profesionales del audiovisual han tenido en sí mismos: el sonido se incorpora a un lenguaje que, de esta forma, logra equilibrio y madurez con el guion en tres actos consolidado para los largometrajes, una dirección al servicio de la historia y un montaje invisible. Los géneros principales (musical, western, romántico, drama, thriller, aventuras, comedia, fantástico) están definidos y las convenciones de cada uno actúan como una forma de poder a la que no se puede desobedecer porque el público responde a ellas masivamente. En Hollywood se realizan afirmaciones casi de tipo religioso como: «no hay otra manera de hacer cine que no sea esta». Se puede hablar de un estilo clásico estándar internacional, estricto y aparentemente inamovible, ya que en el resto del panorama hay pocas novedades más allá del neorrealismo italiano y de las tendencias poéticas que acompañan el clasicismo en Francia y en Japón.

Numerosos films de esta época (*Scarface*, *La fiera de mi niña*, *La diligencia*, *Casablanca*, *El sueño eterno*, *Cantando bajo la lluvia*, *Centauros del desierto*, *El crepúsculo de los dioses*, *Vértigo*) se consideran todavía hoy argumental y formalmente modélicos. Algunos directores que trabajan dentro de los géneros (John Ford, Alfred Hitchcock, Billy Wilder) tienen personalidad suficiente como para imprimir un sello propio en sus films y marcar un estilo. Cuando se quiere aprender montaje clásico invisible, no hay mejor opción que escoger ejemplos de estos años.

La comedia surrealista, metacinematógrafa y en parte romántica *Loquilandia* (*Heizopoplin*, 1941), dirigida por H. C. Potter, con guion de Nat Perrin y Warren Wilson y montaje de Milton Carruth, es una de las primeras películas que ironizan sobre los géneros, lo que significa que estos están suficientemente instalados en la mente de los espectadores a inicios de la década de los cuarenta.

El cine experimental cae en uno de los niveles cuantitativamente más débiles pero desde luego nada irrelevantes, con nombres fundamentales como la cineasta simbolista-surrealista Maya Deren, el experimentador de las formas pintadas sobre caluolide

Norman McLaren, el poeta surrealista místico José Val del Omar y el movimiento letrista y situacionista francés postsurrealista, con artistas dentro de la vertiente audiovisual como Gil Wolman o Guy Debord.

>> *Montage sequence* y Slavko Vorkapić

Una de las novedades que caracterizan la etapa del cine clásico es la secuencia denominada *montage*, una herramienta narrativa de gran densidad que sirve para narrar trayectorias extensas en el menor tiempo posible, ya que pocas veces superan el minuto y medio de duración, y que se aplica fundamentalmente a viajes, sucesos históricos, procesos de aprendizaje e introducciones documentales. Se acostumbra a componer de planos breves, encadenados, a menudo sobreimpresiones en dos e incluso tres capas de imagen, giros de imagen, acompañamiento musical y voz en off.

Por ejemplo, en *Casablanca* (1942), film dirigido por Michael Curtiz, con guion de Julius y Philip Epstein y Howard Koch, montaje de Owen Marks y *montages* de Don Siegel y James Leicester, después de los títulos de crédito se abre a un plano general de una maqueta del globo terráqueo girando en travelling de aproximación que encadena al plano de un mapa con una línea animada de la trayectoria de París hasta Casablanca, de medio minuto de duración, que contiene una segunda capa de imágenes sobreimpresionadas, planos breves encadenados de multitudes en marcha en ciudades en ruinas, barcos y de nuevo gente avanzando en carreteras. La voz en off informa de la dramática diáspora de europeos hacia la ciudad de Marruecos, punto de partida hacia la libertad de América, durante la invasión alemana de la Segunda Guerra Mundial.

Don Siegel, especialista en *montage sequences*, director del departamento de montaje de la Warner Brothers y posteriormente director, diseña numerosos *montage* en guiones de hasta cinco páginas. Los realiza y los monta procurando ajustarse al estilo del director del film.

Se atribuye la autoría del *montage* al cineasta serbio Slavko Vorkapić (1884-1970), formado como pintor en Belgrado y emigrado a los Estados Unidos en 1920. Sus primeros *montage*, de orientación más artística que narrativa e influenciados por el dinamismo del montaje soviético, se pueden ver en el cortometraje experimental codirigido con Robert Florey *The life and death of 9413: a Hollywood extra* (1928) y más tarde en el cortometraje *The Furies* (1934). Posteriormente escribe, dirige y monta los *montages* de numerosos films de Hollywood como *Viva Villa!* (1934), *David Copperfield* (1935), *San Francisco* (1936), *The good earth* (1937) o *Juan Nadie* (*Meet John Doe*, 1940). Su influencia es suficientemente relevante como para que en los guiones del momento se

anote con la palabra «Vorkapić» el punto donde tiene que producirse un *montage*. El estilo Vorkapić marca en cualquier caso el límite más ambicioso desde el punto de vista artístico de este tipo de secuencia, como se puede ver en la batalla de *La espía de Castilla* (*The firefly*, 1937) de Robert Z. Leonard, o en la ascensión de la protagonista como estrella de la ópera en *Primavera* (*Maytime*, 1937), también dirigida por Robert Z. Leonard.

Se pueden encontrar regularmente *montages* en todo tipo de films hasta finales de los cincuenta. Con las rupturas de los años sesenta, esta herramienta tan característica del cine clásico es prácticamente barrida y sustituida por secuencias musicales, secuencias de estilo reportaje o incluso por time-lapses. A pesar de ello, el *montage* ortodoxo no desaparece en grado absoluto.

Se puede volver a ver en largometrajes que son homenaje al cine clásico como secuencias de viaje de *En busca del arca perdida* (*Raiders of the lost arch*, 1981) de Steven Spielberg y en el resto de films de la saga de Indiana Jones, todos ellos con montaje de Michael Kahn.

En *El color del dinero* (*The color of money*, 1986) de Martin Scorsese, con montaje de Thelma Schoonmaker, pueden verse *montage sequences* de partidas de billar —réplica de las del film precedente, *El buscavidas* (*The hustler*, 1961) de Robert Rossen, con montaje de Dede Allen— que buscan más la belleza estética que el avance narrativo.

En *La vida de Pi* (*The life of Pi*, 2012) de Ang Lee, con montaje de Tim Squyres, hay una especie de puesta al día del *montage* con una secuencia a mitad del film que incluye un largo intervalo temporal de adaptación del protagonista a su rutina de naufrago que tiene que convivir con un tigre, no tanto a base de sobreimpresiones sino de superposiciones. Se mantiene igualmente la densidad visual, el acompañamiento musical y la voz en off del protagonista como narrador.

> Nuevos cines de los años sesenta

La reacción contra la inmovilidad del lenguaje del cine clásico, contra Hollywood, más que una reacción es una adaptación natural al espíritu de los nuevos tiempos. Representa uno de los cambios más radicales que se recuerdan en la historia del audiovisual. Suele citarse un film por encima de todos los otros, *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960), de Jean-Luc Godard, y un movimiento, la Nouvelle Vague francesa, con cineastas como François Truffaut (*Los 400 golpes*, 1959) y Claude Chabrol (*El bello Sergio*, 1958), pero la diferente sensibilidad se impone unánimemente a nivel internacional: hay nuevos cines en Cuba, en México, en Polonia, en Hungría, en Brasil, en Inglaterra, en Alemania, en España, incluso en los Estados Unidos de la mano de cineastas

independientes como John Cassavetes. Desaparece con el cine clásico de la etapa anterior un estilo internacional en beneficio de corrientes más nacionales, caracterizadas por la voluntad de ruptura estilística. La búsqueda de libertad se da en las formas y también en el relato, que en muchos países es antiimperialista, militante o revolucionario. El montaje clásico no desaparece porque es una extensión lógica de la percepción —no puede desaparecer lo que es un retrato del ser humano—, pero pierde protagonismo y se convierte «solo» en una base sobre la cual se suman las rupturas propias de cada nuevo estilo. Y será siempre así a partir de este momento: el lenguaje clásico como base o como referente. Por lo que respecta a los nuevos cines de los años sesenta puede establecerse que las normas que convertían en invisible el montaje son abolidas, las prohibiciones se vuelven recursos, las formas se llenan de jump cuts, de dobles acciones, de imágenes subliminales, de vulneraciones de los tiempos o los valores habituales de los planos, el ritmo crece en rapidez, e incluso en el cine más industrial empiezan a extenderse en duración y densidad las secuencias de acción. El experimento salta al cine dominante y el cine experimental en sí toma nuevos nombres, como underground, fluxus, estructural o videoarte.

El ataque a las formas es poderoso, también lo es la vía libre abierta a la imaginación y el grito revolucionario al que se vinculan los nuevos cines: en Cuba con films como *Lucía* (1969), de Humberto Solás, con guion del director y de Nelson Rodríguez y con montaje de este último; en Brasil con el Cine Novo, que da títulos como *Dios y diablo en la tierra del sol* (*Deus e o diabo na terra do sol*, 1964), de Glauber Rocha. Pero hay que conceder la misma relevancia al ataque a la base del relato, al guion, que a veces ha sido disimulado por el hecho de que diversos films que contienen esta agresión se visten de formas clásicas. Michelangelo Antonioni y su guionista Tonino Guerra vulneran, dentro del cine industrial, la ley de causa y efecto al establecer enigmas que no se resuelven en *La aventura* (*L'avventura*, 1959) y *Blow up* (1965). Stanley Kubrick se acerca al cine experimental al atentar contra el guion clásico en el film filosófico de ciencia ficción *2001. Una odisea del espacio* (*2001. A space odyssey*, 1968), y unos años más tarde Federico Fellini construye diversos films de naturaleza episódica con un soporte narrativo mínimo, como *Amarcord* (1973).

El vídeo analógico

Toda una época que responde a un cambio de soporte de imagen y sonido, la del vídeo analógico, corre peligro de ser considerada solo un prólogo de la que llega unos años después, más brillante y poderosa, la del vídeo digital. La revolución digital significa

la caída del soporte fotoquímico, una verdadera nueva era. En comparación, la época del vídeo de soporte electromagnético, en cinta de distintas anchuras, puede parecer un capítulo de transición preferentemente televisivo. A pesar de ello, de la relevancia de este periodo que comienza en los años cincuenta y acaba hacia principios de los noventa dan constancia multitud de epígrafes nacidos en esos años y que se mantienen en el vocabulario, definiendo corrientes vigentes que en su momento se manifestaron a través del vídeo analógico: «videoclip», «videodanza», «videoarte» (con sus variantes de «videoinstalación» y «videocreación»), «videopoesía», etc. Infinidad de programas históricos de televisión permanecen conservados en cinta de videotape, tecnología que nace precisamente para grabar y volver a emitir el espectáculo producido (quedan pocos testimonios de la televisión en vivo de los cincuenta anterior a la etapa del vídeo).

Nam June Paik, pionero del videoarte, comienza a experimentar en soporte vídeo en los años sesenta con instalaciones como *Moon is the oldest TV* (1965-1967).

El primer largometraje rodado en videotape es probablemente *200 motels* (1971), musical de ficción con elementos surrealistas dirigido por Frank Zappa y Tony Palmer.

En los años setenta, series de la televisión inglesa hoy míticas como *Arriba y abajo* (*Upstairs and downstairs*, 1971-1975) o *Yo, Claudio* (*I, Claudius*, 1976) son grabadas directamente en formato vídeo, renunciando al soporte cinematográfico de celuloide.

Se considera oficialmente el primero de los videoclips *Bohemian thapsody* (1975) de The Queen, dirigido por Bruce Gowers, precisamente por su grabación y su soporte y trucajes en vídeo, ya que los clips musicales anteriores se habían filmado en soporte cinematográfico (35 mm o 16 mm).

El teórico y pionero de la videopoesía (video poetry) Tom Konyves realiza sus primeros trabajos (videopoems) a partir de 1978. *Sign language - a videopoem* (1985), por ejemplo, es una pieza de cuatro minutos de apariencia documental que recoge, evitando la imagen humana, textos antisistema escritos en los muros de la ciudad de Vancouver, acompañados de un tema de saxofón de John Lurie que busca el distanciamiento respecto de la parte visual.

>> La leyenda negra de la edición lineal en vídeo

Inicialmente, en los años cincuenta las cintas de videotape de dos pulgadas de ancho se montan igual como si se tratara de película, empalmando un fragmento con otro, pero el proceso es complejo y la cinta editada no se puede reutilizar para volver a grabar, que es una de las ventajas del soporte vídeo. Más adelante, a finales de los sesenta, con los primeros sistemas computerizados ya no se corta la cinta sino que se transfiere el material seleccionado de una cinta en bruto a una cinta máster en un sistema

lineal de trabajo que en la práctica implica la necesidad de una correcta ordenación de cada secuencia y de cada plano dentro de la secuencia, debido a que cualquier variación posterior sobre la cinta máster ya montada comporta complicaciones relevantes: Introducir un nuevo plano en el máster significa superponerlo encima del que se ha entrado previamente. Extirpar un plano o incluso un único fotograma significa crear un agujero negro en el máster. Para solucionar el problema se puede desplazar el resto de la pieza montada copiándola a partir de la rectificación, aunque hay que tener en cuenta que con cada nueva copia se pierde una generación de calidad. Muchas rectificaciones significan un grave empobrecimiento cualitativo. En consecuencia, el montaje se hace difícil y a menudo impracticable, ya que la esencia de este arte radica en visionar y decidir toda especie de rectificaciones de estructura y de detalle.

De esta época de edición lineal en vídeo nace una especie de leyenda negra para la historia técnica del montaje, similar a la de los primeros años del sonoro, antes de la separación en bandas diferentes de imagen y de sonido. Hasta finales de los años setenta no se comienza a encontrar una salida con la aparición de nuevos aparatos computerizados que permiten solucionar el montaje a partir de listados de decisiones de montaje (se pone en circulación la expresión «EDL» o Edit Decision List) anotadas a partir de códigos de tiempo (time code) implantados en las diferentes cintas copiadas del original. Se monta así en vídeo con copia de trabajo, igual que en la sala de montaje de cine, anticipando el funcionamiento de los softwares digitales de los años noventa.

De los años setenta hasta la revolución digital

A partir de los años setenta se hace difícil sintetizar la historia del cine porque la dispersión antiinternacional iniciada en la década anterior no hace sino acentuarse. Se multiplican los subgéneros, por ejemplo, el thriller mezclado con el terror expresionista denominado *giallo* en la Italia de los años setenta con films de Dario Argento o Mario Bava o el thriller de afroamericanos denominado *blaxploitation movies*, o el cine polar de prisiones en Francia. Los géneros clásicos se difuminan hasta tal punto que hay corrientes nostálgicas revivalistas que los reivindican, como el cine negro con *Chinatown* (1974) de Roman Polanski, el cine de aventuras con *En busca del arco perdida* (*Raiders of the lost arch*, 1981) de Steven Spielberg, o todos los films de Peter Bogdanovich, como *¿Qué me pasa, doctor?* (*What's up, doc?*, 1972), homenaje a la comedia slapstick, o *At long last love* (1975), homenaje al musical clásico. El western, uno de los géneros mayores del cine clásico, pierde progresivamente presencia, se

vuelve crepuscular y trágico a finales de los sesenta y continúa en esta línea en los setenta, con films como *Pat Garrett and Billy the Kid* (1973) de Sam Peckinpah, y hasta el presente.

La sensibilidad se vuelve más extrema, angustiada, abocada a los límites, más violenta: el cine de terror pierde o modifica su poesía en beneficio de la radicalidad del gore y el slasher, con el placer por la tortura y la mutilación, por ejemplo en *La matanza de Texas* (*The Texas chain saw massacre*, 1974) de Tobe Hooper; los thrillers se llenan de asesinos mentalmente alterados que ya no son antagonistas sino protagonistas (*Ansgt; Henry, retrato de un asesino*); la comedia se vuelve —sirviéndonos de una de las palabras del momento— «desmadrada». El cine erótico se establece con entidad e independencia de los otros géneros durante los setenta con films como *El último tango en París* (*Last tango in Paris*, 1972) de Bernardo Bertolucci, o *Emmanuelle* (1974) de Just Jaeckin. Surgen algunas figuras de culto, directores-montadores de acentuada personalidad como Russ Meyer, que dirige *Supervixens* (1976), y Tinto Brass, que dirige *Calígula* (1979). El cine pornográfico deja de ser clandestino con films como *Garganta profunda* (*Deep throat*, 1972) de Gerard Damiano.

El musical clásico evoluciona gracias a figuras como Bob Fosse —*Cabaret* (1972), *All that jazz* (1980)—, pero por lo que respecta a este género la novedad está en la efervescencia del videoclip. La irrupción de esta forma de musical a partir de mediados de los setenta es una de las novedades que sí contienen características internacionales. De este subgénero, que se mantiene hasta el presente, puede destacarse la energía de los hitos históricos en su proyección inicial: el clip *Bohemian rhapsody* (1975) de The Queen, dirigido por Bruce Gowers; la creación de la cadena televisiva MTV exclusivamente para emitir videoclips en 1981, con la emisión inaugural de *Video killed the radio star* (1979) de The Buggles, dirigido por Russell Mulcahy; y el clip *Thriller* (1983), de Michael Jackson, dirigido por John Landis. La narrativa carente de diálogos del clip y su vinculación con el género fantástico es uno de los motivos de un nuevo interés por determinado cine mudo, de hecho, films fantásticos como el cortometraje *Viaje a la Luna* (*Le voyage dans la Lune*, 1903), de Georges Méliès, y el largometraje *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), de Fritz Lang, aparecen en numerosos videoclips.

>> Estilos

Si hasta finales de los años sesenta tiene todavía algún sentido, con muchas excepciones, hablar de estilos y ritmos a nivel internacional, el horizonte se hace más complejo a partir de los setenta, donde coexisten ritmos rapidísimos —como el de Orson Welles

GUIÓN, DIRECCIÓN Y MONTAJE

en *Fraude* (*F for Fake*, 1973) o en la inacabada *The other side of the wind*, o algunas partes de films de Bob Fosse, como *All that jazz* (1980)— con ritmos lentísimos —como los de *Stalker* (1978) o *Sacrificio* (*Offret*, 1983) de Andrei Tarkovsky, *Eraserhead* (1975) de David Lynch, o bien *Hatsu Yume first dream* (1978) del video creador Bill Viola.

Las personalidades cinematográficas más acusadas del momento se apartan de las convenciones regulares de los géneros o bien se mueven a la vez en distintos géneros imprimiendo su sello propio, de manera que más que en otras épocas se hace necesario precisar las cosas hablando de estilos. Cada uno de ellos se puede definir desde los parámetros de guion-dirección-montaje. Se puede partir de la idea de que el clasicismo del momento (la base audiovisual permanente más la moda circunstancial) la marcan los géneros predominantes de cada época. Y los films de género —un thriller, una comedia, un film fantástico— se caracterizan por un guion, dirección y montaje clásicos. En la época dorada de los géneros —inicios de los treinta hasta finales de los cincuenta— hay pocos estilos diferenciados de los géneros predominantes en comparación con los que surgen más adelante. Los estilos personales, en consecuencia, se definen en la medida en la que se apartan de los géneros.

Hasta los años sesenta se puede hablar como mínimo de los estilos de:

Micheiangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Luis G. Berlanga-Rafael Azcona, Robert Bresson, Luis Buñuel, Frank Capra, John Cassavetes, Charles Chaplin, Maya Deren, Walt Disney, Carl Theodor Dreyer, Federico Fellini, Emilio Fernández, John Ford, Jean-Luc Godard, David W. Griffith, Howard Hawks, Alfred Hitchcock, Buster Keaton, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa, Fritz Lang, David Lean, Sergio Leone, Ernst Lubitsch, Carl Mayer, Norman McLaren, Georges Méliès, Kenji Mizoguchi, W. F. Murnau, Yasujiro Ozu, Pier Paolo Pasolini, Éric Rohmer, Vittorio De Sica-Cesare Zavattini, François Truffaut, José Val del Omar, Luchino Visconti, Orson Welles y Billy Wilder, entre otros.

De los años setenta en adelante, los estilos personales se multiplican:

Woody Allen, Pedro Almodóvar, Theo Angelopoulos, Martin Arnold, Darren Aronovsky, Alan Berliner, Stan Brakhage, Tinto Brass, Tim Burton, hermanos Coen, David Cronenberg, Chris Cunningham, Atom Egoyan, Victor Erice, Rainer Werner Fassbinder, David Fincher, Bob Fosse, Terry Gilliam, Michel Gondry, Peter Greenaway, Michael Haneke, Hal Hartley, Werner Herzog, Jim Jarmusch, Jeunet-Caro, Spike Jonze, Akı Kaurismaki, Abbas Kiarostami, Kim Ki Duk, Kristov Kieslovski, Takeshi Kitano, Emir Kusturica, Mike Leigh, Ken Loach, David Lynch, Julio Médem, Russ Meyer, Takashi Miike, Hayao Miyazaki, Sergei Parajanov, Sam Peckinpah, Artavaz Peleshian, Monty Phyton, Nanni Moretti, Manoel de Oliveira, Dennis Potter, Carlos Reygadas, Arturo Ripstein, Zbigniew Rybczyński, Martin Scorsese, M. Night Szymanski, Alexander Sokurov, Steven Spielberg, Quentin Tarantino, Andrei Tarkovsky, Bela

Tarr, Lars von Trier, Agustí Villaronga, Bill Viola, Wim Wenders y Wong Kar Wai, entre muchos otros.

Dogma 95

El cineasta danés Lars von Trier estrena *Breaking the waves* en 1995 dentro de la estética anticlásica al estar rodada íntegramente cámara en mano con saltos de escala y 30 grados, saltos de raccord de iluminación, de sonido, barridos, movimientos de cámara sin pausa final y algunos saltos de eje. El mismo año este director firma en Copenhague junto a un colectivo de cineastas el llamado Dogma 95, un manifiesto contra el cine burgués que encuentra su formulación en una serie de reglas conocidas como «voto de castidad»: rodaje en exteriores, sonido producido solo durante la toma de imágenes, cámara en mano, película en color, prohibición de trucajes y filtros, prohibición de acciones superficiales en la película, prohibición de cambios temporales y geográficos, prohibición de cine de género, formato de 35 mm y prohibición de la aparición del nombre del director en los créditos. La cristalización de este dogma se puede encontrar, entre otros films, en *Los idiotas (Idioterne)*, 1998 de Lars von Trier, con montaje de Molly Marlene Stensgaard, y en *Celebración (Festen)*, 1998 de Thomas Vinterberg, con montaje de Valdís Óskarsdóttir.

Más allá de las normas y prohibiciones concretas, de la crítica de clase al cine burgués y de la voluntad marginal o elitista al querer situarse fuera del cine de género, que es el que gusta al gran público, el espíritu de sobriedad del Dogma 95 es antecedente de multitud de experiencias independientes que sobre todo ha hecho posible el cine en soporte digital a partir de los años dos mil en adelante.

>> La revolución digital

El último de los nacimientos del audiovisual apenas se puede evaluar desde el presente, dado que estamos inmersos todavía dentro de su efervescencia. La dimensión sonora fue una incorporación largamente deseada durante más de treinta años desde el origen del cine y cambió radicalmente el paisaje. La revolución digital, en marcha por lo que se refiere al audiovisual a partir de los años noventa, vuelve a cambiar el panorama con mayor lentitud pero imponiendo una condición cercana a la mutación constante. Nada escapa a su flujo: muchos decorados se vuelven virtuales, se modifican las cámaras, las moviolas y mesas horizontales de montaje dan paso a los softwares

digitales y las cabinas de proyección de los cines pierden el formato de los 35 mm y los sacos de más de veinte kilos con cinco, seis o siete cajas con los 2.500 a 3.000 metros de celuloide en beneficio del DCP (Digital Cinema Package) o disco duro portátil que contiene el film. El peso de la posproducción no deja de crecer y apoderarse de más partidas del presupuesto. Nacen nuevas asignaturas en las escuelas de cine que responden al crecimiento del montaje y tratamiento de la imagen después del rodaje. Uno de los cambios más relevantes es el de la actitud del espectador, que ha sumado funciones y se ha vuelto físicamente más activo gracias a internet y a las redes sociales.

>> El espectador en la época de internet y las series de televisión

El espectador actual tiene un estado de ánimo que puede adaptarse al espectáculo de las formas hiperbreves de las redes sociales, de los clips musicales o de infinidad de minicortometrajes, pero también a los tiempos de los largometrajes de hora y media o dos horas y, cuando conviene, a las hipernarraciones de las series de 10-15-20 episodios por temporada, los nuevos audiovisuales «de culto», en especial desde el inicio de la década del dos mil —*Los Soprano* (*The Soprano*, 1999-2007), creada por David Chase, *A dos metros bajo tierra* (*Six feet under*, 2001-2005), de Alan Ball; *The wire* (2002-2008), de David Simon, *Juego de tronos* (*Game of thrones*, 2011-), de David Benioff y D. V. Weiss a partir de las novelas de George R. R. Martin—, que a veces son absorbidas en sesiones maratonianas. No es solo eso: el espectador puede ser activo usuario de nuevas formas narrativas como un documental-web o puede participar de otra oferta del audiovisual, los videojuegos, lo que transmuta su condición de espectador en la de jugador. Es habitual que un mismo individuo comparta estos diferentes estados de ánimo emocional que le convierten en espectador del audiovisual. Este individuo actual de la época de internet, usuario de las redes sociales, youtube, la televisión con decenas o centenares de canales, contemporáneo de la edad de oro de las series de televisión (generada a partir de los inicios de la década del dos mil), de los videojuegos y de las narrativas transmedia, convive con un paisaje audiovisual extremadamente diferente del de los años del cine clásico, por poner una referencia, donde las opciones —ir al cine una o dos veces por semana— eran infinitamente menores. El espectador actual es en global un ser más activo, más abierto a la multitud de ofertas de espectáculo, en ocasiones puede parecerse en su búsqueda instintiva y también organizada de placer a la figura del montador, ya que es él mismo quien busca el goce emocional escogiendo la fuente audiovisual y las imágenes y sonidos

adecuados. El espectador en la época de internet es una especie de «self disk jockey» audiovisual.

Una novedad de la era digital: el mash-up o remezcla

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.

La escena de Hitler colérico por razones militares contra sus propios generales en el búnker de Berlín en el que terminará suicidándose en el film *El hundimiento* (*Der Untergang*, 2004), dirigida por Oliver Hirschbiegel, con guion de Bernd Eichinger y montaje de Hans Funck, es manipulada infinidad de veces en la red durante años con fines humorísticos al cambiar los distintos usuarios-editores el sentido de los subtítulos de los diálogos alemanes en cualquier dirección distinta de la original, como si la cólera del Führer procediera de los más inimaginables motivos (la noticia que recibe Hitler sobre su esterilidad el día en que iba a anunciar el embarazo de Eva Braun, la designación del estadio del Real Madrid para que juegue allí la final de la Champions el Fútbol Club Barcelona, etc.). A pesar de que el mismo director del film, coautor intelectual de la obra, se declara fan de los videos, los productores consideran que se perjudica al largometraje y en 2010 hacen retirar de la red todos los clips con manipulación de subtítulos (que, a pesar de todo, vuelven a manifestarse nuevamente después de la prohibición).

La multitud de clips de remezcla de imagen o de sonido que pueblan la red admite un enorme número de opciones. Entre las más habituales se cuentan: el recambio o redoblaje de diálogos de una escena, el remontaje de diálogos combinando dos inter-

locutores de distinta procedencia, el remontaje de bloques secuenciales o de microepisodios de fuentes diversas con carácter generalmente paródico, la manipulación musicalizada de diálogos o monólogos, el recut trailer o remontaje de trailers, el remontaje de videoclips, el supercut o compilación en un clip de palabras o frases de un personaje, de un film o una serie. Los nombres de estas categorías suelen moverse entorno a la expresión anglosajona *mash-up*, referida inicialmente a la remezcla de canciones en la que el montador no agrega ni audio ni video originales. Se trata en conjunto de 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. Un número elevado de autores —es decir, de montadores— de estos *mash-ups* se dan a conocer con seudónimo por temor a las prohibiciones y represalias de los propietarios del copyright. La libertad de utilización del material de archivo, que va ganando espacios poco a poco, es una de las reivindicaciones desde la generalización del fenómeno de la remezcla.

Nuevos elementos del paisaje audiovisual: narrativas transmedia, visuales y videomapping

La narrativa transmedia, otro de los fenómenos surgidos en la era digital, propone contar una historia de ficción o un documental desde las múltiples plataformas de que hoy dispone el usuario: páginas web (con *webisodes* o episodios de series concebidos para página web), twitter, tabletas, youtube, redes sociales, teléfono móvil (con *mobisodes* o miniepisodios concebidos para móvil), etc., sin renunciar a la oferta «clásica» como puede ser la novela gráfica o cómic, o la emisión en salas de cine y la comercialización en dvd. La narrativa transmedia parte de la concepción de que la historia que se cuenta está fragmentada en diversas plataformas y el usuario que quiera conocerla deberá pasar por todas ellas, incluso enriquecer esa misma historia con su propia aportación (*crowdsourcing*). Parte también, como cualquier nueva técnica, de la voluntad de crear *empatía* e identificación con el espectador, buscando nuevas complicidades, en este caso desde el nuevo paisaje de la era digital.

Puede que el proyecto responda a un calendario en el que se vayan añadiendo las distintas plataformas hasta su lanzamiento final en salas de cine o puede que el producto final sea una obra que no pretenda salir de la red. Las opciones son muy diversas y poco a poco los productos transmedia se suman al paisaje. Puede que el producto audiovisual no haya nacido como transmediático pero se dé a conocer —se transmite— por muchos medios, es decir, a través de un proceso *cross-media*.

Diversas experiencias de «transmedia nativo» o proyectos con guion pensado para ser lanzado en diversas plataformas pertenecen al género thriller:

The truth about Marika (*Sanningen om Marika*, 2007), con guion de Anders Weidemann, Susanna Boonyai, Richard Jarnhed y Helena Sjärnström, es una serie sueca de cinco episodios de 45 minutos cada uno que parte de la desaparición de la joven Marika debido a una aparente conspiración. Los espectadores pueden participar en la web «Conspirare» creada por el equipo de producción y están invitados a contribuir a la búsqueda desentrañando pistas y enviando mensajes de móvil. Algunos de los episodios incluyen programas de debate como si el caso fuera real, aunque todos los participantes son actores.

Alt minds (2012) de Lexis Numérique, que parte de la historia de un secuestro de cinco personajes, es primordialmente un videojuego de investigación (pensado para alcanzar unas cien horas de juego) que se compone también de ocho episodios en página web, de aparición semanal —por tanto, el tiempo de resolución del enigma es de ocho semanas— y en cuya trama se incluyen los avances de los mismos usuarios en el progreso de la búsqueda. El usuario que desde facebook, desde el correo electrónico o desde determinadas aplicaciones de móvil de geolocalización alcance una mayor puntuación puede llegar a formar parte como actor de la grabación de los últimos webisodios, interactuando con los personajes. Algunos aficionados han descargado en la red tutoriales mostrando cómo hay que jugar o participar.

En el caso de la ficción, la narrativa a través de distintas plataformas tiende a explorar todos los recodos de la historia: los antecedentes, la vida anterior de los personajes, sus pensamientos, sus opiniones, aquello que sucede en las partes que pueden elidirse en una narración convencional, el subtexto, también el epílogo o las consecuencias más allá del desenlace. O las distintas direcciones de la trama en aquellos casos en los que el espectador pueda escoger opciones diversas de avance. Permite incluso el diálogo de los personajes como tales con los espectadores/usuarios. En ocasiones son los usuarios los que participan sumándose creativamente al proyecto con opiniones o decisiones que son incorporadas a la narración, con su integración como actores en el proyecto o incluso con la realización de clips, trailers, promos y tutoriales que se descargan en la red y que entran a formar parte del proceso. La narración se transfigura en hipernarración y requiere más que nunca de un equipo de guionistas que controle y reaccione creativamente durante todas las partes del proceso.

Puede considerarse que las formas del documental se adaptan de manera más natural a la interactividad que las de la ficción. La pulsión del protagonista a marcarse un objetivo y luchar por él con todas sus fuerzas existe desde luego en muchos documentales —*Cuando fuimos reyes* (*When we were kings*, 1996) de Leon Gast, *The cove* (2009), de Louie Psihoyos—, pero el documental permite de forma natural el seguimien-

to de un proceso a través de múltiples episodios —*El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1934) de Leni Riefenstahl—. Esta tendencia naturalmente episódica y a menudo más temática que narrativa facilita que el documental pueda ser el vehículo apropiado de productos interactivos y transmediáticos.

Las voces de la memoria (2011), escrito y dirigido por Vicent Peris, Dani Fabra y Àlex Badia, con montaje de Vicent Peris y Dani Palau, es un documental web sobre el Alzheimer y el poder curativo de la música, que cuenta también con versión «lineal» emitida en su día en televisión y es de visión opcional en la web. Siete capítulos en los que los terapeutas musicales trabajan con los enfermos, que llegan a cantar en coro, son expuestos al usuario para su libre elección. Otros clips que tratan de la enfermedad —«La cara B del documental»—, algunos de ellos realizados por usuarios, se añaden a la propuesta en la misma web y están disponibles en youtube.

El paisaje audiovisual no deja de incorporar nuevos elementos, muchos de los cuales tienen sus antecedentes antes de la era digital, como el videomapping o projection mapping, videoproyecciones sobre fachadas de edificios con efectos abstractos o bien jugando con la morfología del edificio sobre el que se proyectan.

Perspectives lynxques (2010) de Team 1024 (François Wunschel, Fernando Favier y Pierre Schneider) es un audiovisual proyectado sobre el teatro Célestins de Lyon, ciudad donde se celebra anualmente la Fête de la Lumière, en el que existe una mínima trama de juego con la deformación y descomposición de la fachada del teatro y que consta también de una parte interactiva en la que el público presente puede incorporar su voz o su grito, que se traduce en música y en imagen de un gigantesco rostro en movimiento sobre la fachada del teatro Célestins convertida en pantalla

Puede que los autores de estos espectáculos de projection mapping sean videojockeys o Vj, montadores-creadores cuyo origen puede rastrearse hasta las discotecas de los años ochenta. Desde la revolución digital toman un sector del audiovisual que se va ampliando a partir de sus actuaciones en conciertos de música moderna o todo tipo de eventos públicos. Los llamados «visuales» o «música visual» son otra especialidad en crecimiento no solo como decorado de conciertos (debe citarse la influencia de videoartistas como Nam June Paik, artistas como Andy Warhol y grupos como Pink Floyd en el origen de este nuevo núcleo) o de discotecas y salas de baile, sino también como capítulo aparte del cine experimental

Beaux électroniques (1969) es un cortometraje de tres minutos del pionero del videoarte Nam June Paik realizado en colaboración con Jud Yalkut en el que se distorsiona la imagen y el

sonido de diversas actuaciones de The Beatles, mezclando el audio con una pieza de música electrónica y convirtiéndose el resultado en un audiovisual abstracto tanto en el audio como en el vídeo con algunas «interferencias» de imágenes reconocibles del grupo de Liverpool.

Abstraction 27 (2009), de Morgan Beringer, es un cortometraje abstracto con voluntad de sincronía imagen-música y estructura con progresión hacia un clímax que puede adscribirse al apartado de «música visual» dentro del cine experimental de la era digital.

Transportes públicos (tren, autobús, metro, avión) se decoran con extensiones audiovisuales de tipo informativo, didáctico o de entretenimiento en una aparente manifestación de una petición visionaria que sobre el audiovisual propone Dziga Vertov en los años veinte. Locales públicos de todo tipo o eventos contienen proyecciones de films o están decorados con imágenes en movimiento, incluso el mismo espectáculo teatral mimetiza con frecuencia el audiovisual.

Exposiciones y museos acogen también clips didáctico-artísticos:

La exposición *Pasolini Roma* (2013) en el CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona), comisariada por Jordi Balló, Alain Bergala y Gianni Borgna, contiene diversos clips en plano secuencia de orientación videoartística y didáctica como *Piazza del Popolo* o *Mar d'Ostia*, realizados por Alain Bergala sobre los lugares significativos de Roma en la vida y la muerte del poeta, escritor y director de cine Pier Paolo Pasolini.

La utopía de la democratización audiovisual en el presente

Una de las cumbres del pensamiento utópico de los cineastas de diferentes épocas cristaliza en el deseo de la democratización del acceso al audiovisual, en principio reservado a una élite. Este ideal se refuerza con la puesta en circulación de formatos subestándar como el 8 mm (desde 1932) y súper 8 mm (desde 1965), y todavía más con la aparición del vídeo analógico, que abarata significativamente el precio del soporte y se extiende entre los usuarios a partir de los años ochenta. En la revolución digital actual, el día en el que todo el mundo tiene acceso a una cámara y por tanto puede hacer películas y darlas a conocer ha llegado. Puede decirse en la segunda década del 2000 que de algún modo cualquiera puede hacer un cortometraje, un clip, expresar una idea y darla a conocer a través del lenguaje audiovisual: la red es testimonio de ello.

El paso siguiente en la utopía radica en una educación que se corresponda con la universalización tecnológica y la enorme importancia del fenómeno: el audiovisual como materia de aprendizaje tiene que entrar en las escuelas de enseñanza primaria.

► Dos films representativos en la historia del montaje:
El acorazado «Potemkin» y Al final de la escapada

El acorazado «Potemkin» (*Bronenosets Potiomkin*, 1925) de Sergei M. Eisenstein, con guion de Eisenstein y Nina Agadzhanova basado en hechos reales, y montaje de Eisenstein.

El acorazado «Potemkin», rodado entre septiembre y noviembre, y montado entre noviembre y diciembre de 1925 (se estrena el 21 de diciembre en el Teatro Bolshoi de Moscú), es un film de propaganda del hombre nuevo de la revolución soviética que contiene una de las secuencias más conocidas de la historia del cine, la del ametrallamiento de la gente del pueblo por parte de los soldados del zar en las escaleras cercanas al muelle de la ciudad de Odesa, en el acto cuarto de este film en cinco actos.

La división en cinco actos

Eisenstein basa el argumento del film en un hecho histórico sucedido en 1905. Le interesa por un lado manifestar la crueldad del régimen del zar, representado en la figura de los oficiales del acorazado *Potemkin* y en el batallón de tiradores que ametrallan hombres, mujeres y niños en las escaleras de Odesa, y, por otro, la justa rebelión de los marineros y la solidaridad natural del pueblo.

Divide el film en cinco actos, adjudicándole a cada uno un título (al que añadimos una síntesis argumental):

- I **LOS HOMERES Y LOS GUSANOS.** Los marineros del acorazado *Potemkin*, forzados a alimentarse con carne en malas condiciones, se niegan a comer.
- II **DRAMA EN LA BAHÍA.** Un grupo de marineros será ejecutado pero el pelotón se niega a disparar. Se inicia una rebelión. Mueren diversos oficiales y también uno de los caudillos de la rebelión, Vakulinchuk. El acorazado se acerca a Odesa.
- III **UN MUERTO PIDE JUSTICIA.** Duelo multitudinario en la ciudad de Odesa por la muerte de Vakulinchuk. Clamor del pueblo contra el zarismo.
- IV **LAS ESCALERAS DE ODESA.** El pueblo confraterniza con los marineros ofreciéndoles comida hasta que los soldados del zar ametrallan a la gente provocando una **masacre**.

El acorazado «Potemkin» (*Bronenosets Potiamkin*, 1925)

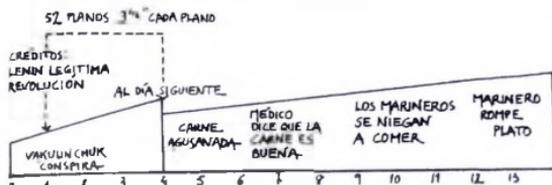
Guión de Nina Agadzhanova y Sergei M. Eisenstein

Dirección y montaje de Sergei M. Eisenstein

Planteamiento: en el Potemkin

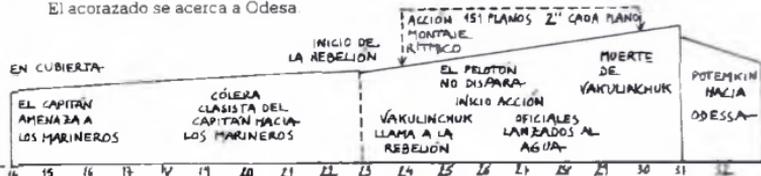
I. Los hombres y los gusanos

Los marineros del acorazado *Potemkin*, forzados a alimentarse con carne en malas condiciones, se niegan a comer.



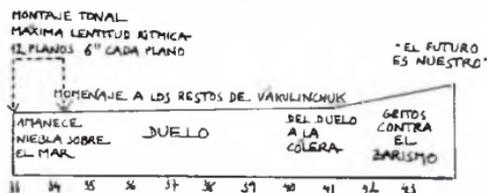
II. Drama en la bahía

Un grupo de marneros será ejecutado, pero el pelotón se niega a disparar. Se inicia una rebelión. Mueren diversos oficiales y también uno de los caudillos de la rebelión: Vakulinchuk. El acorazado se acerca a Odesa



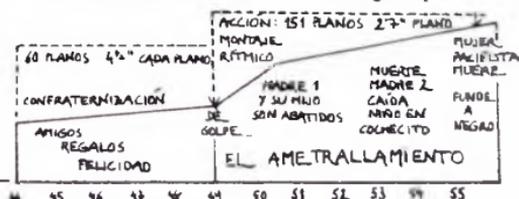
III. Un muerto pide justicia

Duelo multitudinario en la ciudad de Odesa por la muerte de Vakulinchuk. Clamor del pueblo contra el zarismo.



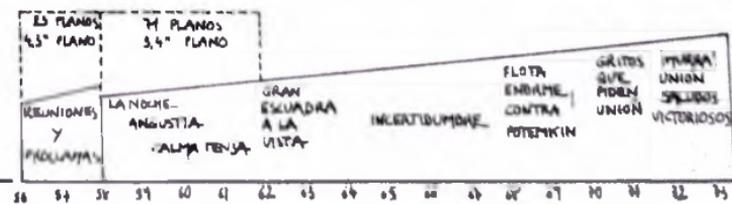
IV. Las escaleras de Odesa

El pueblo confraterniza con los marineros ofreciéndoles comida hasta que los soldados del zar ametrallan a la gente provocando una masacre.



V. El encuentro con la flota

Una flota enorme acorrala al acorazado *Potemkin*. Parece que atacará pero finalmente se une a los marineros en rebelión.



Desarrollo: en Odesa

Desenlace: en el Potemkin

- V EL ENCUENTRO CON LA FLOTA. Una flota enorme acorrala al acorazado *Potemkin*. Parece que atacará pero finalmente se une a los marineros en rebelión.

Eisenstein renuncia a la convención del héroe único de forma que la acción avanza a través de multitud de marineros o de la gente del pueblo. Los cinco actos de Eisenstein podrían adaptarse a los tres de la estructura clásica convencional: «Los hombres y los gusanos» y «Drama en la bahía», los dos primeros, formarían el primer acto, con la climática secuencia de acción de la rebelión en el barco como culminación de este primer bloque. El tercer acto y el cuarto —«Un muerto pide justicia» y «Las escaleras de Odesa»— configurarían el segundo acto de la estructura clásica, con la violenta secuencia del ametrallamiento, que es la crisis más relevante del film, como pico climático de este segundo acto. El quinto acto —«El encuentro con la flota»— conformaría el tercer acto de la estructura clásica, con final feliz después de la tensión sobre la incertidumbre de la agresión de la poderosa flota. Se cumple también la relación opuesta de signos entre el final del segundo acto negativo y el final positivo del film: la crisis del final del segundo acto con el ametrallamiento se corresponde con el desenlace feliz.

Los Métodos de montaje de Eisenstein

Es conveniente revisar los *Métodos de montaje* de Eisenstein porque hay diversas secuencias de *El acorazado «Potemkin»* que se ajustan a estas particulares fórmulas de trabajo. El inicio del tercer acto en el puerto de Odesa, por ejemplo, responde al «montaje tonal» (el tercer método) y la secuencia del ametrallamiento de las escaleras está construida a partir del «montaje rítmico» (el segundo método).

Según explica el propio Eisenstein en el texto *Métodos de montaje*, de 1929, sus cinco métodos, relacionados con el ritmo, la música, la emoción y las metáforas, se pueden combinar los unos con los otros: los dos primeros («métrico» y «rítmico») están relacionados con el ritmo, el tercero y el cuarto («tonal» y «armónico») con lo que denomina «música emocional», y el quinto («intelectual») con asociaciones metafóricas.

El «montaje métrico», el primero, tiene en cuenta la longitud de los planos. Se monta un primer grupo de planos de la misma longitud al que sucede un segundo grupo de planos más breves que los del primero. El módulo se repite hasta que se llega al último grupo de planos brevísimos. La progresiva fragmentación por grupos consigue, según Eisenstein, crear la sensación de progresión hacia un clímax. Pone como ejemplo la secuencia de la sierra de *Lo viejo y lo nuevo* (*Staroie e novoie*, 1929), en la que los campesinos dividen sus tierras, aserrando y aserrando.

Manifestaciones similares de montaje métrico se pueden ver en *Delicatessen* (1991) de Jean Pierre Jeunet y Marc Caro, con montaje de Hervé Schneid, en la secuencia en la que diferentes historias paralelas (la violoncelista, la mujer que sacude una alfombra, el pintor de techos, los operarios que hinchan una rueda, la pareja en pleno acto sexual) aceleran progresivamente hasta que culminan en un clímax colectivo (la cuerda del violoncelo se rompe, el pintor cae, la rueda explota, la pareja llega al orgasmo). O también en el trailer de *La chica del dragón tatuado* (*The girl with the dragon tattoo*, 2011) de David Fincher, donde grupos de planos aceleran progresivamente hasta un bloque final de planos de ocho fotografías.

El cineasta experimental austriaco Peter Kubelka lleva el montaje métrico de Eisenstein al estudio de la repetición de distintas cantidades de fotografías blancas y negras ligados a un audio de impactos sonoros y silencio en cortometrajes como *Arnulf Rainer* (1960), y la influencia de Kubelka llega hasta otro cineasta experimental también austriaco, Martin Arnold, que basa su estilo en la repetición obsesiva de grupos de fotografías en films que parten de la manipulación de metraje de archivo, como *Passage à l'acte* (1992).

A través del segundo método, el «montaje rítmico», se trata de crear la sensación de ritmo, es decir, de periodicidad regular, aunque los planos no duren métricamente lo mismo. La longitud de los planos dependerá del movimiento dentro el encuadre, es decir, del montaje interno. Tiene que parecer que los planos duran lo mismo aunque matemáticamente no sea así. Se trata en definitiva de conseguir un ritmo homogéneo con planos de diferentes duraciones. El ejemplo que cita Eisenstein es el del ametrallamiento en las escaleras de Odesa, donde, según el director-montador, la sensación de ritmo existe a pesar de las diferentes duraciones de los planos. Podría haber citado también, dentro del mismo film, la rebelión de los marineros contra los oficiales al final del acto II, Drama en la bahía, que es la secuencia de acción más larga y de ritmo más rápido del film.

Numerosas secuencias de acción se ajustan al montaje rítmico según Eisenstein, como la batalla de Shrewsbury de *Campanadas a medianoche* (*Chimes at midnight*, 1965) de Orson Welles, o multitud de videoclips, como *99 problems* (2004) de Jay Z, dirigido por Mark Romanek y montado por Robert Duffy.

El tercer método, el «montaje tonal», se basa en el tono del fragmento entendido como su «sonido emocional». El tono es como una sola voz en un coro, como un solo instrumento. El ejemplo que cita Eisenstein es la secuencia de la niebla en *El acorazado «Potemkin»*, inicio del acto III, una descripción del muelle de Odesa al romper el alba, un grupo de planos —por cierto, aparentemente iguales en longitud pero en realidad diferentes, es decir, en montaje rítmico— de agua inmóvil, niebla y barcos anclados en silencio, una sola voz.

El inicio de *2001. Una odisea del espacio* (*2001. A space odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick, con guion de Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick y montaje de Ray Lovejoy, con los paisajes en silencio del episodio inicial de los gorilas homínidos, está en la misma línea.

Muchos planteamientos de películas o inicios de secuencia siguen la línea del montaje tonal, que está en relación directa con el cuarto método, el «montaje armónico».

Si el tonal es basa en un único tono, una sola voz, en el montaje armónico —el cuarto método—, también llamado «sobretonal», se juega con diferentes voces que se van añadiendo a la principal. Se trata, pues, de una extensión del método anterior. Eisenstein define el método como «un grado más alto del montaje tonal, donde se combinan diferentes tonos o sonidos emocionales. Conflicto entre el tono dominante y su armonía». El ejemplo del director soviético pertenece a *Lo viejo y lo nuevo* (*Staroie e novoie*, 1929), en concreto a la secuencia de la procesión religiosa en la que los campesinos piden a Dios que llueva. El tono dominante de los campesinos cayendo de rodillas es armonizado por otras voces, la de los cirios que se deshacen y la de las cabras que banean de sed.

La secuencia de dos minutos de imágenes con acompañamiento musical, compuesto por Dimitri Tiomkin, de *Solo ante el peligro* (*High noon*, 1952) de Fred Zinnemann, con guion de Carl Foreman y montaje de Elmo Williams (nacido en 1913), con la que se inicia la parte climática final del film, en la que el protagonista, el sheriff Will Kane (Gary Cooper) espera a que sean las doce del mediodía para enfrentarse en solitario al malvado Frank Miller y a sus tres secuaces puede asimilarse al montaje armónico, ya que existe una «voz principal»: el mismo Will Kane escribiendo su testamento ante el reloj con péndulo en el que faltan pocos minutos para las doce, motivo que se va repitiendo periódicamente en la secuencia y que armoniza con otras voces que se van añadiendo progresivamente: los hombres del pueblo acobardados en la iglesia y en el saloon, las calles vacías, la antigua amante, Helen Ramirez (Katy Jurado), y la esposa Amy (Grace Kelly). La secuencia puede ser considerada también de montaje métrico, pues la cadencia de cortes sigue fielmente el compás de 4/4. Cada uno de los cortes no se produce en el impacto del ritmo sino un poco antes, en la caída del cuarto tiempo al primero, haciéndose el corte invisible.

El quinto método, el «montaje intelectual» se basa en colisiones de imágenes que crean significados nuevos por la vía asociativa o la metafórica. Eisenstein ensaya el método en *La huelga* (*Stachka*, 1925) con colisiones asociativas sencillas, como los planos de la matanza de obreros montados con planos de matanza en un matadero. En *Octubre* (*Oktiabr*, 1928), el director soviético fuerza la máquina hasta el punto de que se ve obligado a rectificar a causa de que los dirigentes estalinistas consideran que el público no acepta la complejidad de la propuesta. «Montaje de sonidos y armonías de tipo

intelectual», escribe Eisenstein. O asociaciones de planos que tienen en cuenta la cultura del pueblo ruso. Por ejemplo, en *Octubre* para expresar la batalla de dos generales contrarrevolucionarios, Kerensky y Kornilov, en lugar de reducirlo a un intertítulo explicativo o bien dedicarse a la realización de una secuencia de masas en guerra, Eisenstein compara cada general «malvado» con una pequeña figura de Napoleón. El general francés era para el pueblo ruso sinónimo de maldad. Las dos estatuillas, los dos generales, los dos demonios, se destruyen la una a la otra. *Octubre* está repleta de estas asociaciones metafóricas. Este film permanece en parte como un jeroglífico porque algunas metáforas no se han descifrado todavía.

En 1927, el francés Abel Gance construye asociaciones intelectuales simples en su *Napoleón*, como la guillotina sobrepresionándose sobre los miembros de una agitada asamblea

La secuencia de la masacre en las escaleras de Odesa

La secuencia de la matanza en las escalinatas, en el acto IV, se basa en el segundo método, el montaje rítmico. Dura siete minutos y tiene 151 planos a un ritmo medio de 2,7 segundos por plano. El director y montador estructura la secuencia en torno a dos picos climáticos casi melodramáticos en su crueldad: en el primer climax los soldados disparan a un niño, acribillan a su madre y pisan acto seguido sus cuerpos mientras descienden; en el segundo, los soldados, a quienes nunca se ve el rostro, disparan contra una segunda madre que lleva un bebé dentro de un carrito y cae por las escaleras. En este segundo ametrallamiento, el tiempo parece detenerse cuando la madre roza con los dedos manchados de sangre la hebilla de su cinturón. Un primer plano muestra claramente esta hebilla, en la que se puede distinguir la figura de un cisne que queda teñido de sangre. Según ha notado José Luis Silván, el cisne es el animal que en épocas de escasez es capaz de herirse para alimentar a las crías con su sangre. Es por ello que en mitología se asocia el cisne a la figura de la madre. Eisenstein aprovecha la relación del cisne y la sangre para crear un arquetipo de madre herida que salva la vida de su hijo. La secuencia termina con tres planos todavía enigmáticos respecto a su significado (probablemente se trata de un ensayo de montaje intelectual), los de un joven observando la acción al lado de un espejo donde se refleja su rostro. Pablo Uruña lo relaciona con el seguimiento de la obra de Freud, de quien Eisenstein quiso ser estudiante. la mirada en el espejo para percibir el verdadero horror de la realidad.

La voluntad de poner en práctica el «montaje rítmico», consistente como se ha dicho en montar planos que en apariencia tienen la misma duración para introducir al

espectador dentro de una cadencia determinada, más la tendencia a la fragmentación breve propia del montaje soviético y en concreto del mismo Eisenstein, conducen al director-montador a no prolongar los planos más allá de tres segundos, lo que significa tener que partir en dos algunos planos que podrían haber durado el doble, como por ejemplo el de la madre tocando con sus dedos ensangrentados la hebilla de su cinturón. Esta acción de la madre herida tiene un plano insertado de gente del pueblo descendiendo por las escaleras. El ritmo de poco menos de tres segundos por plano es cercano al de muchas secuencias de acción modernas y al de numerosos video-clips.

No es una secuencia que se tenga que analizar desde los parámetros de dirección y montaje clásicos, dado que Eisenstein quiere trabajar al margen del cine capitalista y por tanto, de la gramática clásica. Aun así, puede valorarse que la cantidad de saltos de eje es numerosa (los soldados disparan hacia la derecha y la madre del carrito cae abatida hacia la izquierda).

Esta secuencia es una de las más conocidas del audiovisual junto a otras como el asesinato en la ducha de *Psicosis* (*Psycho*, 1960) de Hitchcock o la danza bajo la lluvia de *Cantando bajo la lluvia* (*Singing in the rain*, 1952) de Gene Kelly y Stanley Donen. Ha sido muchas veces homenajeada, imitada o parodiada, por ejemplo en el thriller *Los intocables de Elliot Ness* (*The untouchables*, 1987) de Brian De Palma, en el film fantástico *Brazil* (1985) de Terry Gilliam o en el cortometraje experimental *Steps* (1987) de Zbigniew Rybczyński, donde unos turistas americanos —en color— visitan Odesa durante el ametrallamiento en blanco y negro del film de Eisenstein.

La música

Un enigma que arrastra *El acorazado «Potemkin»* es la música con la que es visionada regularmente la secuencia del ametrallamiento y, de hecho, la totalidad del film: Edmund Meisel (1894-1930) compone la banda sonora original, muy rítmica, subrayando las imágenes sin concesiones al lirismo y potenciando el componente de acción. Pero la partitura se pierde y no se recupera hasta los años noventa. De forma que *El acorazado «Potemkin»* es durante mucho tiempo visionado con otra composición musical, que es la que acostumbra a acompañar la mayoría de comercializaciones en dvd del film: la Sinfonía número 11, conocida como 1905, de Dimitri Shostakovich (1906-1975). El tema de esta sinfonía alude al intento de revolución de 1905 en Rusia, al que pertenece históricamente el episodio de la rebelión del *Potemkin*. Es por tanto una música

apropiada para las imágenes pero la pieza está compuesta y estrenada en 1957, un año antes de la muerte de Eisenstein. ¿Autorizó Eisenstein en algún momento la sincronización de la pieza de Shostakovich con su film? ¿Quién efectuó la nueva sincronía? ¿Fue Grigory Aleksandrov? Aleksandrov fue colaborador regular de Eisenstein en guion y codirección, y en los años setenta lleva a cargo junto a Esfir Tobak, editora de distintos films de Eisenstein, el montaje de *¿Que viva México!* (1979), película rodada en 1930-1931 que Sergei Eisenstein no pudo montar en vida. Además, Grigory Aleksandrov, como director, se especializa desde los años treinta en films musicales. ¿Supo o permitió Shostakovich este hecho? ¿Se inspiró Dimitri Shostakovich en el film de Eisenstein para componer su Sinfonía número 11? Hay que aceptar que las imágenes del *Potemkin* cuadran de forma excelente con la Sinfonía número 11. Con independencia de la calidad de la obra de Meisel, supervisada exhaustivamente por Eisenstein, y de la de Shostakovich, puede decirse que esta última es más lírica. En la secuencia del ametrallamiento, por ejemplo, la música apoya más emotivamente la muerte de la segunda madre. Con la música de Shostakovich se acentúa el carácter melodramático del film mientras que la partitura de Meisel pasa más desapercibida en beneficio del acompañamiento de la acción y del ritmo.

El cortometraje de nueve minutos *Magueyes* (1962) de Rubén Gámez es un homenaje a la secuencia de Odesa de *El acorazado «Potemkin»* que se basa en la sincronía absoluta entre el tema musical de Shostakovich, la Sinfonía número 11, en la parte de las escaleras, con planos de toda especie de magueyes, plantas de hoja alargada terminada en punta propias de zonas semidesérticas mexicanas. El montaje acelerado y las múltiples formas con las que Gámez encuadra estas plantas, en ocasiones «hiriéndose» las unas a las otras, recogen el espíritu de la secuencia de Eisenstein en un crescendo que progresa hacia un violento climax y se resuelve en un lento anticlimax.

El ritmo del montaje

La cadencia de montaje de la totalidad del film es eminentemente rápida, superior a la de otros films soviéticos del momento —como *Las extraordinarias aventuras de Mr West en el país de los soviets* (*Neobychainye priklyucheniya mistera Vesta v strane bolshevikov*, 1924) de Lev Kuleshov, o *La madre* (*Matr*, 1926) de Vsevolod Pudovkin— con la excepción de *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoapparatom*, 1929) de Dziga Vertov. La voluntad métrica y rítmica de Eisenstein como montador lo lleva a no prolongar planos por encima de cuatro segundos, con la única excepción de la secuencia

más lenta del film, la descripción del puerto de Odesa al alba, en el acto III, con planos de hasta seis segundos. Incluso una parte feliz y «relajada», como la de la confraternización de la gente del pueblo con los marineros del *Potemkin*, en el inicio del acto IV, antes de la masacre, está montada a base de planos de menos de cinco segundos. Después, cuando irrumpen los soldados, el ritmo acelera. Pero no hay en *El acorazado «Potemkin»* grandes contrastes rítmicos debido a la voluntad de imprimir una atmósfera de tensión desde el plano breve, fijo, con la inclusión de algunos travellings, que caracteriza el film. La máxima rapidez está en el clímax del acto II, la rebelión de los soldados, una larga secuencia de acción de extremo dinamismo con una media de planos de dos segundos de duración. En conjunto el aspecto general del montaje de todo el film, con esta tendencia enfática al plano breve y el ritmo rápido, es —utilizando terminología del propio Eisenstein— notablemente «rítmico».

El film deslumbró en su momento y todavía hoy por la energía con que se defiende el hombre nuevo de la revolución, por la fuerza en la selección de encuadres, por la belleza de la fotografía de Eduard Tissé, por la extrema violencia de dos secuencias —la de la rebelión en el acorazado y en especial la del ametrallamiento en las escaleras—, y, sobre todo, por el montaje. Alejado de la invisibilidad clásica, rápido, nervioso, cargado de fórmulas —los métodos— que sirven de base al montador, hipnótico como hipnóticas suelen ser las secuencias de acción y los videoclips.

Al final de la escapada (À bout de souffle, 1960) de Jean-Luc Godard, con guion de François Truffaut y de Godard, y montaje de Cécile Decugis.

No es posible visionar hoy *À bout de souffle* tal como se debía hacer en los años sesenta. La mayoría de novedades en la factura externa del largometraje, todo aquello que molestó, sorprendió o apasionó a los espectadores del momento, se ha vuelto con el tiempo una herramienta dentro de las convenciones. Hoy el espectador está acostumbrado a los jump cuts y los saltos de eje han ido encontrando todo tipo de vías para ser más tolerados.

El argumento en tres actos y los personajes principales

Idea: Michel Poicard, un ladrón que ha cometido un asesinato, quiere huir del país con Patricia, la mujer que ama, pero ella le denuncia y la policía le mata.

- Acto I (en Marsella y París): Michel roba un coche en Marsella y en su viaje a París mata a un policía. Reencuentra a Patricia, la mujer de la que está enamorado y le propone huir con ella a Roma. (26 minutos)
- Acto II (en la habitación de hotel de Patricia en París): Patricia admite que está embarazada de Michel y acepta huir con él. (24 minutos)
- Acto III (en París): Patricia tiene miedo y denuncia a Michel a la policía. Advierte a Michel, pero él se niega a huir y la policía le mata. (37 minutos)

Las innovaciones de *À bout de souffle*, película de amor con una línea relevante de thriller, son fundamentalmente de orden formal, ya que el argumento se puede sintetizar en tres actos convencionales que cuentan la historia de una traición. El clasicismo de la estructura se manifiesta en el hecho de que el final del segundo acto es positivo, Patricia acepta huir con Michel y los dos personajes se besan románticamente (en este punto el film acabaría bien); y en consecuencia el desenlace de la historia es negativo, Michel muere abatido por la policía después de insultar a Patricia en la agonia. Se sigue, pues, el esquema de los argumentos trágicos clásicos: signo positivo al final del segundo acto y negativo en el amargo desenlace. Globalmente hablando, la lectura es la del thriller clásico: el protagonista paga por sus crímenes.

Las tipologías de los personajes principales ofrecen mayor novedad: él es un rebelde que roza la amoralidad, un tipo de personaje que no suele presentarse como hombre enamorado. A pesar de la falta de escrúpulos que demuestra al robar a una mujer que le ayuda, es un hombre celoso que sufre cuando ve a Patricia besarse con el editor. El modelo de Michel parece ser Humphrey Bogart, a quien imita cuando ve una fotografía suya en el vestíbulo de un cine, pero Bogart como romántico enamorado nunca alcanza las amoralidades de Michel. Patricia es, por un lado, una mujer-musa, una novia deseada, una mujer ideal, pero, por otro, también es una joven narcisista y coqueta que aprovecha sus encantos para conseguir progresar en el trabajo y, finalmente, se revela como una traidora. Los dos protagonistas, pues, reúnen características habitualmente opuestas: el amoral enamorado, la musa traidora.

Las novedades en la planificación y en el montaje

El ritmo de cada uno de los actos responde también a lo que se puede esperar de un film clásico: rápido el primero, lento el segundo, más rápido el tercero. En su momento, sorprenden los planos cámara en mano y algunas libertades como Michel hablando a cámara, al espectador. Gusta también el diálogo, que parece improvisado por los ac-

ores, con microepisodios que parecen arbitrarios o incluso innecesarios, como diversas conversaciones en la larga secuencia de 24 minutos en la habitación del hotel que configura el segundo acto. Pero la descarga más enérgica de novedades, el hecho diferencial de este film con cualquier otro del momento, está en primer lugar en el altísimo número de jump cuts. En segundo lugar, algunos saltos de eje, especialmente en el inicio, y no hay que olvidar, finalmente, las aportaciones de lo que más adelante se ha denominado «raccord Godard», consistente en un tipo de transición en la que el personaje está en un espacio efectuando un movimiento que tiene continuidad en un espacio diferente.

Cécile Decugis, la montadora, explica en el libro *Montaje & postproducción* de Declan McGrath que «después de haber terminado un montaje se realizó una proyección en los Campos Elíseos. Asistió mucha gente, entre ellos Truffaut y Rohmer. Godard creyó que la película no funcionaba, así que volvimos a la sala y comenzamos a remontarla. Hizo jump cuts y no respetó las normas habituales de continuidad o raccord, lo que hizo que el estilo de montaje fuera muy visible». Así pues, en una versión previa el aspecto del film tenía que ser más convencional, más invisible, sin jump cuts y siguiendo las normas del raccord. Esta versión anterior, presumiblemente más larga, fue recortada sin respeto a las normas, sin miramientos podríamos decir, generando el más de medio centenar de jump cuts del largometraje, con algunas secuencias que son como un manifiesto de este efecto agresivo, como los once jump cuts sobre la nuca de Patricia cuando esta va en coche con Michel camino del encuentro con el editor; los siete jump cuts sobre el diálogo con el editor, en la secuencia siguiente, lo que convierte en voluntariamente ininteligible su discurso, o los cuatro jump cuts de la pareja en plena escena de sexo bajo las sábanas, en una de las muestras más insólitas de lo que puede llegar a ser una secuencia erótica.

Esta secuencia de sexo de minuto y medio de duración se caracteriza por la particularidad de que los amantes quedan fuera de la visión del espectador ya que están bajo las sábanas. Los jump cuts ofrecen la idea de progresión y de paso de tiempo. La música sonando en la radio que es apagada por la mano de Patricia puede ser la pista del final del episodio sexual.

Para contextualizar históricamente el fenómeno conviene recordar que el año anterior François Truffaut en el otro film emblemático de la Nouvelle Vague, *Los 400 golpes* (*Les quatre cents coups*, 1959), montado por Marie-Joséphine Yoyotte con Cécile Decugis de ayudante, renuncia a los jump cuts en una de las secuencias finales, la conversación del protagonista, Antoine Doinel, con la psicóloga; el discurso de tres minutos del niño en plano medio contiene diversos cortes sobre el plano sin intercalar los co-

respondientes contraplanos de la interlocutora que no aparece nunca en imagen pero evitando el jump cut al efectuar encadenados entre los cortes.

El arranque de *À bout de souffle* representa toda una promesa de estilo: en el robo del auto no hay planos generales que aclaren la ubicación espacial de Michel; poco después el protagonista monologa conduciendo y mirando a cámara, el eje direccional se vulnera unas cuantas veces en la precipitada huida de la policía y el asesinato del gendarme es un episodio «déjame entrar rápido», con planificación no convencional e inclusión de salto de eje riguroso. Pero no solo se entiende sino que expresa unas formas tan nuevas, tan rebeldes, tan anticlásicas que en cierta manera retratan al personaje principal y en buena parte el espíritu de los tiempos. Estructuralmente hablando no es sino un típico clímax inicial, pero formalmente resulta que en solo cinco minutos el film se ha saltado la mayoría de reglas clásicas. Muchos espectadores del momento, que son futuros directores y montadores, expresan la fascinación por el atrevimiento y se sienten contagiados de coraje para continuar vulnerando lo más intocable. «¡Bohémio, libre!», exclama Martin Scorsese refiriéndose al estilo de *À bout de souffle* en el documental *La magia del montaje* (*The cutting edge: the magic of movie editing*, 2004), dirigido por Wendy Apple. Hay que considerar este film de Godard como una de las grandes fuentes de inspiración de las rupturas de los años sesenta y en general de la voluntad de innovar de cualquier época posterior.

Recursos de lenguaje y percepción de la realidad: la realidad y el deseo

El lenguaje audiovisual es producto de la puesta en marcha de una serie de recursos basados en dos líneas fundamentales: la manera como el ser humano percibe la realidad y la manera como le gustaría percibirla. Es decir, en la realidad y en el deseo.

Al introducir el deseo como elemento convencional del lenguaje, puede establecerse que el género fantástico entra a formar parte de la escritura visual de todos los géneros, sean o no fantásticos. Un plano secuencia con grúa que sobrevuela un espacio es un ejemplo de recurso propio del género fantástico que se puede ver en cualquier tipo de film, realista o no realista.

Hay una tercera fuente de recursos que son producto de avances tecnológicos que obtienen aceptación y se convierten en lenguaje (por ejemplo, el zoom y sus derivados), o bien de trucajes y mecanismos descubiertos en rodajes y salas de montaje: el engaño de los sentidos, categoría referida a la manera como nos parece que percibimos la realidad, ligada a descubrimientos e invenciones hechas por directores y montadores —muchos de ellos anónimos— a lo largo de los primeros años de historia del cine, aunque la posibilidad de nuevas aportaciones está permanentemente abierta. Uno de estos descubrimientos no es inferior al que en su momento para los pintores y escultores del Renacimiento italiano significó la perspectiva. Nos referimos a la ley del eje y a uno de sus mecanismos subordinados: la conversación en plano-contraplano en planos correspondientes dentro del eje, que es uno de los mecanismos más extendidos y presentes en la caligrafía de todas las películas clásicas de los últimos cien años y con toda seguridad también del futuro, una de las piedras filosofales del lenguaje audiovisual.

El director cuenta con un extenso arsenal de recursos para trasladar el guion a imágenes y sonidos. Puede utilizar todas las armas disponibles, como hace por ejemplo Martin Scorsese, que a menudo propone recursos nuevos que caracterizan su estilo (como el encadenado Scorsese, un motivo más estético que narrativo), o renunciar a casi todo para concentrarse en lo mínimo, como prefieren hacer directores como Ro-

bert Bresson, que limita la planificación a un tipo concreto de plano, rodando con un objetivo de 50 milímetros, el que reproduce la mirada humana, con reglas estrictas sobre la interpretación de los actores, que rechazan la emoción. El director puede escoger entre elementos del lenguaje tan antiguos como el mismo cine, como el plano secuencia sin movimiento de cámara, o bien otros más recientes, como la cámara subjetiva, el zoom o la voz en off. Quizá en algún momento querrá rodar cámara en mano para ofrecer una mayor sensación de realidad o sugerir una imagen mostrando solo una parte. Tendrá que decidirse también por un formato concreto de pantalla. Quizá pensará en saltarse el eje direccional en el clímax de una escena de gran dramatismo. Todos ellos son recursos que proceden de la forma como el ser humano capta la realidad, como cree captarla o como le agradaría captarla.

La sala de montaje es un laboratorio de lenguaje. La labor del montador de un film clásico consiste en encontrar a cada instante la manera de conseguir la máxima emoción posible en el espectador y eso hace que, por un lado, los profesionales de la postproducción pongan en marcha las convenciones de la tradición y, por otro, ensayen cosas nuevas, algunas de las cuales funcionan, se universalizan y pasan a formar parte del arsenal disponible. Por ejemplo, la supresión de fotogramas en los cortes en movimiento, uno de los recursos que pone de relieve la función del montador como psicólogo de la percepción. A menudo en este apartado aparecen los nombres de David W. Griffith, Sergei Eisenstein o Alfred Hitchcock. La aportación de Hitchcock al montaje desde el inicio del cine sonoro es toda una fuente de estudio, teniendo en cuenta que durante una parte de su época americana —a la que pertenecen algunas de las invenciones a las que nos referimos— él no tenía acceso a la sala de montaje y rodaba de forma que el montador no pudiera traicionar su criterio. La irrupción del cine moderno, a partir de finales de los cincuenta, en concreto desde Jean-Luc Godard, que hasta entonces había sido montador, y su film *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960), comporta un fenómeno que revoluciona el lenguaje: la utilización de determinados errores como herramientas. El espíritu de los tiempos indica cuándo y cómo servirse de los nuevos recursos, que hoy se siguen proponiendo desde las salas digitales. El proceso continúa

Identidad entre realidad y lenguaje

Si solo existieran los recursos que identifican la manera como percibimos la realidad y su versión correspondiente en el lenguaje audiovisual podría pensarse que la única manera de proceder del nuevo lenguaje naciente ha sido la de copiar la percepción hu-

mana. No ha sido la única pero sí la más importante y la que ha ocultado las otras. El proceso por el cual un recurso cualquiera entra a formar parte del corpus existente es el de dar a entender que responde a la forma natural de percibir las cosas. Así, los otros recursos, los que provienen del engaño de los sentidos o del deseo, parece que sean también la forma natural de captar la realidad.

Hay otros condicionantes para entrar a formar parte del elitista club de recursos del lenguaje audiovisual: ¿es emocionante el posible nuevo recurso?, ¿es sugerente?, ¿tiene capacidad narrativa?, ¿es bello? A veces un recurso es solo una solución visual de gran belleza pero sin la menor función narrativa. En estos casos, o bien no es admitido y pasa al anonimato, o bien se le encuentra una función y sobrevive. Lo curioso es que quien aprueba o no la incorporación al arsenal no es ninguna comisión de expertos, sino el espectador de todas partes a través del paso del tiempo. Los recursos, mecanismos y tipos de secuencias que se citarán a continuación, que son los que cualquier director tiene a su disposición, han pasado esta especie de examen democrático-temporal del espectador colectivo.

» Elipsis espacial y temporal

Jean Mitry recuerda en su libro *Estética y psicología del cine* las opiniones del teórico Jean Pierre Chartier, del año 1945, sobre la fragmentación en el tiempo y ofrece su versión sobre la fragmentación en el espacio. Los dos teóricos explican que la fragmentación en el espacio y en el tiempo que se opera en el cine es análoga a la percepción de la realidad. Percibimos la realidad fragmentadamente, a base de miradas sobre lo más relevante. Cuando nos desplazamos por la calle o estamos en una habitación solemos tener la sensación de verlo todo, pero en realidad solo controlamos unas cuantas partes. Solo miramos lo que atrae la atención y que acostumbra a ser un fragmento o unos cuantos fragmentos del total. El conjunto de visiones fragmentadas es el que forma la idea de globalidad. Si queremos recordar la calle o la habitación, o representarlas, será suficiente con recordar o representar esta visión fragmentada. Lo mismo sucede con el tiempo, es decir, con el relato del pasado. Si se quiere recordar algún hecho acabado de vivir bastará con escoger los momentos esenciales. Quizá durante el transcurso de un día solo han sido esenciales dos o tres instantes concretos: nos hemos cruzado con un individuo que nos recordaba a alguien, hemos saboreado un helado y hemos hablado por el móvil con un ser querido, tres momentos que, yuxtapuestos, nos permitirán dar a entender las elipsis de los intervalos entre lo que hemos considerado relevante. Si se quiere representar un espacio o relatar una trayectoria en el audiovisual

se puede obrar exactamente igual a como se hace en la realidad: fragmentando, escogiendo lo esencial y elidiendo el resto.

>> Montaje por corte y viaje a cada posición de cámara

Una de las claves del lenguaje cinematográfico es la aceptación por parte del espectador del montaje por corte, que implica el más importante de los viajes que se puede hacer: el salto continuo a cada nueva posición de cámara. Aquello que solo era producto de la imaginación o de los sueños se hace realidad en el audiovisual gracias a que un cineasta en algún momento comienza a montar por corte y el público lo acepta.

El inglés George Albert Smith, de Brighton, es el primer cineasta en montar por corte planos de diferentes escalas (de plano general a primer plano) con criterio de montaje, es decir, más allá de la concepción técnica de unir planos, hacia el año 1900 en films como *Grandma's reading glass* y *Las desventuras de Jane (Mary Jane's mishaps)*. Este «criterio de montaje», es en palabras del mismo Smith «voluntad de trucaje», es decir, intención de producir un efecto sorpresivo en el espectador.

La mirada no hace panorámicas al observar un espacio que no se puede abarcar con un solo vistazo. Hace diferentes planos fijos que la mente se encarga de reunir, reconstruyendo mentalmente la globalidad (exactamente lo que pasa en el cine). Físicamente, al mirar a la derecha y a la izquierda la mirada lleva a cabo un movimiento análogo a la panorámica cinematográfica, pero a la percepción no le interesa sino el plano fijo. No se registra la rápida panorámica, o barrido, porque no resulta de interés la trayectoria sino el objetivo final. En definitiva, la mirada hace planos fijos, por corte. Por ejemplo, en un despacho ante el ordenador la mirada viaja desde la pantalla hasta el teclado, desde el libro hasta a las notas, desde el reloj hasta la ventana; cada giro de la mirada, que se podría traducir en cine por un barrido rapidísimo, un *filage*, es borrado por la percepción (Walter Murch sugiere que el ojo parpadea durante el desplazamiento). Es la manera más cómoda de captar la realidad. Si la percepción tuviera que retener todos los giros rapidísimos que hace la mirada, se perdería espacio mental en beneficio de nada. El montaje por corte es igual en el cine que en la vida. Y es así por lo que respecta tanto a la percepción de la realidad a partir de la mirada como al recuerdo de la experiencia vivida: no retenemos la totalidad sino fragmentos de esta. ¿Cómo están unidos estos fragmentos en nuestro recuerdo? ¿Por corte? Quizá sea el procedimiento que más se parece a los procesos mentales. El mismo procedimiento sirve para

Las imágenes que imaginamos o que soñamos. Avanzan por corte. Gracias a esta identidad entre el audiovisual y la vida se hace posible que se materialice el primer gran deseo de la percepción: estar en el lugar privilegiado a cada instante, a cada cambio de plano. Y estar ahí inmediatamente, saltando en el espacio y en el tiempo, viajando a cada nueva posición de cámara de forma instantánea. La narración secuencial en la pintura puede ser un antecedente. También lo es la puesta en escena mental que se produce a partir de la lectura de cualquier relato. Pero es en el audiovisual donde el viaje se visualiza, donde se acompaña de voces, ruidos y música y, en consecuencia, puede llegar a ser más emocionante. El zapping o cambio de canal realizado mediante el mando a distancia de la televisión es una forma más de fragmentación que multiplica los efectos del viaje, liberándolo de la tiranía de la narración y acercándolo a procesos como las asociaciones libres de ideas propios del surrealismo. Un espectador de televisión puede, a través del zapping, viajar desde un partido de tenis a una escena de sexo o a una ejecución en directo. El espectador integra mentalmente, sin demasiado o ningún problema, toda la información de los viajes que realiza cada día delante de la pantalla de cine, del televisor o del aparato de moda del momento. El viaje a través del zapping es un nuevo ejemplo de búsqueda de la máxima emoción. Una búsqueda vertiginosa que teletransporta en el espacio. Para algunos la emoción está en el mismo viaje, es decir, en el zapping propiamente dicho, a causa del atractivo del viaje instantáneo al lugar más insospechado. No obstante, la tendencia general del espectador que cambia de canal es la de no obtener nunca una gran dosis emotiva a pesar del placer del viaje porque la obtención de clímax necesita de un proceso —planteamiento, desarrollo, clímax, anticlímax— que el zapping, por su naturaleza de collage fragmentado y azaroso, niega.

El efecto zapping se ha incorporado como recurso de narración:

Hay un zapping acelerado que prefigura un coito en las imágenes del televisor observadas por un espectador insatisfecho. Joe Buck, protagonista de *Cowboy de medianoche* (*Midnight cowboy*, 1969), que dirige John Schlesinger con guion de Waldo Salt y montaje de Hugh A. Robertson.

Unos años antes, en *El apartamento* (*The apartment*, 1960), con dirección de Billy Wilder, guion de Wilder e I. A. L. Diamond y montaje de Daniel Mandell, el protagonista, C. C. Baxter, reniega de un proceso de zapping que él mismo inicia a causa de una interrupción publicitaria en el film que se disponía a ver en la televisión.

La invención del montaje por corte, un hecho técnico, es un avance importante en el lenguaje que prepara uno más importante todavía, el de la ley del ojo.

>> Significado de los tipos de planos

El plano general tiene una función informativa y el primer plano una función emotiva. Entre el uno y el otro, desfila toda la escala posible de planos (plano general corto, plano de conjunto, plano americano, plano medio) y por tanto todas las categorías intermedias desde la información (plano general) hasta la emoción (primer plano). Los efectos psicológicos de sumisión y dominio los ofrecen, respectivamente, los planos picados (desde un ángulo superior al personaje) y contrapicados (desde un ángulo inferior). El picado absoluto o cenital, habitual en algunas retransmisiones deportivas como partidos de fútbol y baloncesto, es un tipo de plano normalmente general y, por tanto, de tipo informativo. Todos estos significados proceden de la realidad. El lenguaje cinematográfico lo calca de la vida, más en concreto de la pintura, en este aspecto el antecedente inmediato. A veces, las funciones se modifican: un plano general de un paisaje —después, por ejemplo, de una batalla, como el del final de *Espartaco* (Spartacus, 1960), de Stanley Kubrick— puede ser expresivo y emotivo, y un rostro más o menos neutro en primer plano, como el de algunos presentadores de noticiarios, puede servir solo como vehículo informativo.

El largo plano general final del film iraní de Abbas Kiarostami *A través de los olivos* (*Zire dakhatan zeyton*, 1994), con guión y montaje del mismo director, está cargado de tensión emotiva a causa de la incógnita sobre si los dos personajes, el chico y la chica, que se van alejando de cámara hasta que se convierten en dos pequeños puntos en el espacio, acabarán juntos o separados. Es un plano general emotivo.

Puede establecerse que una tendencia habitual clásica de planificación de una secuencia es la de comenzar con planos generales y acabar con primeros planos (viajando de la información a la emoción), siguiendo una costumbre profundamente enraizada en nuestra percepción desde hace miles de años: por necesidades de seguridad es exactamente ese el proceso cuando exploramos un nuevo espacio, primero examinamos la globalidad y solo después accedemos a los detalles; esta tendencia clásica de planificación, de lo general a lo concreto, se produce en infinidad de ejemplos, desde films de David Griffith hasta el presente. El concepto «de lo general a lo concreto» es, más allá de la planificación, un mecanismo propio de diversas secuencias introductorias.

Casablanca (1942) de Michael Curtiz, con montaje de Owen Marks, comienza con un plano del globo terráqueo y va avanzando y cerrando hasta que llega, cinco minutos más tarde, el primer plano del protagonista, Rick, fumando en su bar.

El apartamento (1960) de Billy Wilder, con montaje de Daniel Mandell, o *West Side story* (1961) de Robert Wise, con montaje de Thomas Stanford, se inician con planos generales de Nueva York —con grandes vistas exteriores de esta ciudad empiezan multitud de films o series— hasta llegar a los primeros planos de los protagonistas.

El inserto o plano detalle, que puede ser el primerísimo primer plano de un objeto, de algún detalle del decorado o, también, del rostro de un personaje, cambia la tendencia hacia la emoción que se da al cerrar la escala de planos porque retoma la calidad informativa pareciéndose, en consecuencia, al plano general. El primer plano de un rostro puede emocionar pero raramente lo hará una pupila. Aunque esta pupila espiando sí puede resultar útil en sentido informativo. El inserto es un recurso que sirve para enfatizar (la Bomba bajo la mesa), para informar con precisión (el reloj que marca la hora) o para contribuir a la atmósfera dramática (la pistola en la mano del antagonista). La mirada en la vida real no hace primerísimos primeros planos, no nos acercamos a los objetos que nos llaman la atención hasta que ocupan todo el campo visual, pero sí es cierto que la tensión hace crecer psicológicamente lo observado en nuestra percepción. Si se sabe que a las doce pasa el último tren, cada ojeada al reloj ocupará toda la pantalla interior. El inserto funciona en el audiovisual, pues, igual que en la percepción de la realidad.

Consideración aparte merece el hecho de que la introducción de un inserto es un recurso que permite saltar el eje. Es tanta la atención que absorbe que el espectador no se desorienta. De ahí el costumbre de muchos montadores de pedir insertos a los realizadores en el periodo del rodaje. Es un recurso útil para solucionar problemas en la sala de montaje.

>> Plano secuencia sin desplazamiento de cámara

Las primeras películas de los hermanos Lumière no son sino una mirada inmóvil sobre la realidad, sin acercamientos, sin cortes, sin trucajes. El ser humano, quieto, observa su entorno sin mover siquiera la cabeza. Poco después, Georges Méliès trabaja casi en exclusiva en planos secuencia inmóviles pero cargados de trucajes imaginativos. El plano secuencia sin desplazamiento de cámara nunca pierde vigencia. El recurso de la profundidad de campo, explorado a fondo en films como *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), revitaliza este tipo de mirada. Algunos documentalistas, como José Luis Guerín (*En construcción*, 2001), adoptan el plano secuencia fijo como motivo estético. Y esta mirada inmóvil sobre la realidad continúa realimentándose a través de todas las cámaras-ojo que vigilan salas, edificios y calles.

La serie cómica de sketches *Camera Café* (2005-2009), con dirección de Luis Guridi, se sirve en exclusiva de una hipotética mirada de cámara de vigilancia en plano secuencia inmóvil.

>> Panorámica de seguimiento de un personaje

Cuando la cámara comienza a girar sobre su eje para seguir el movimiento de un personaje (o un objeto), nace la panorámica de seguimiento, paralela a la mirada de un espectador inmóvil.

Probablemente, es Edwin S. Porter en el western *Asalto y robo a un tren* (*The great train robbery*: 1903), de doce minutos de duración, el primero que utiliza la panorámica de seguimiento en plano general con funciones narrativas, en tres de los quince planos de la película.

>> Travelling

La cámara se desplaza, igual que el ser humano. El travelling es uno de los movimientos de cámara con mayor aceptación, dado que todo lo que se relaciona con el movimiento acostumbra a integrarse en el audiovisual. Al fin y al cabo, el cine —palabra que procede del griego *kínema*, movimiento— es imagen en movimiento.

Existe en este caso una fecha: según las crónicas el travelling lo pone en marcha el operador francés Alexandre Promio trabajando para los Lumière en Venecia al colocar la cámara en una góndola en el film *Panorama del Gran Canal visto desde una embarcación* (*Panorama du Grand Canal vu d'un bateau*, 1896)

Quien inicia el travel sobre ruedas y realiza este movimiento de cámara con funciones narrativas es el operador y director aragonés Segundo de Chomón: los pausados desplazamientos del largometraje *Cabina* (1913), que dirige Giovanni Pastrone, y los travellings aéreos de *Napoleón* (*Napoleon*, 1927), con guion, dirección y montaje de Abel Gance, son dos muestras de su trabajo. Una de las fases de la trayectoria en la realización de los travellings ha sido la de eliminar la vibración que puede producir cualquier defecto de filmación. De ahí el perfeccionamiento progresivo de procedimientos que ha generado por ejemplo el «steadicam», técnica inventada por Garrett Brown y utilizada desde el año 1976 que une la cámara al cuerpo del operador, evitando la vibración que se suele dar al avanzar por espacios estrechos y difíciles, o simplemente al andar. El ser humano, en la realidad, «vibra» ligeramente al caminar, pero la

percepción mental elimina las oscilaciones; cuando observamos mientras avanzamos al caminar es como si nos moviéramos sobre ruedas. Es más cercano a la realidad de la percepción un travelling sin el menor tipo de vibración que la cámara en mano con sacudidas, propia de la estética de reportaje o de vídeo doméstico.

>> Cámara subjetiva y avance a través de la mirada del personaje

La cámara subjetiva consiste en identificar la mirada de la cámara —es decir, del espectador— con la mirada del personaje. La conveniente búsqueda de empatía o identificación del espectador con el personaje tiene en la cámara subjetiva uno de los recursos de mayor eficacia.

Probablemente, uno de los primeros servirse de este recurso es el inglés de Brighton, George Albert Smith, que en *Grandma's reading glass* (1900) intercala tres primeros planos de lo que ve un niño —un pájaro, el ojo de su madre, un gato— al mirar a través de una lupa.

El fotógrafo y cineasta, también de Brighton, Fred Williamson, en *The big swallow* (1901), narra la historia de un individuo que, molesto porque le están filmando, camina directamente hacia la cámara, abre la boca y, figuradamente, se la come, provocando la confusión del camarógrafo, a quien se ve en el plano siguiente.

El operador Karl Freund realiza tomas en cámara subjetiva en 1924, para F. Murnau, en *El último* (*Der letzte Mann*).

La película dirigida por el actor Robert Montgomery *La dama del lago* (*Lady in the lake*, 1947), con guion de Steve Fischer basado en la novela de Raymond Chandler y con montaje de Gene Ruggiero, está rodada íntegramente en cámara subjetiva.

La secuencia del museo de *Vestida para matar* (*Dressed to kill*, 1980), con guion y dirección de Brian De Palma y montaje de Gerald B. Greenberg, que dura más de ocho minutos, está construida exclusivamente a través del avance de la mirada de la protagonista, Kate Miller (Angie Dickinson), en el interior del museo: plano de ella buscando con la mirada mientras avanza y plano de lo que ella ve.

El videoclip *Smack my bitch up* (1998) de The Prodigy, dirigido por Jonas Akerlund, está realizado en cámara subjetiva para ocultar la identidad del protagonista, que no se revela hasta el final, cuando se ve reflejado en un espejo.

Una de las maneras más habituales de mostrar un espacio consiste en identificar la mirada del espectador con la del personaje: plano del personaje que mira y plano de lo que ve, de forma que el espectador avanza a través de la mirada del personaje. Se puede hacer de forma objetiva: vemos, como espectadores, el personaje que mira, y ve-

mos después lo que el personaje ve, con escorzo o referencia del personaje en cuestión; o de manera subjetiva. nos convertimos en el personaje y miramos con él, es decir, vemos desde su punto de vista, con lo que en el plano 2 no habrá escorzo ni referencia del personaje. Se puede combinar cámara objetiva y subjetiva, dependiendo de la intención de la secuencia, y el espectador lo acepta con naturalidad.

En el duelo final de *Raíces profundas* (*Shane*, 1953), que dirige George Stevens, con guion de A. B. Guthrie y Jack Sher según la novela de Jack Schaefer y montaje de William Hornbeck, cuando el niño llega al saloon, la secuencia avanza a través de su mirada y nos identificamos con él. A medida que la narración avanza, la mirada del niño se combina con otros tipos de planos.

La cámara subjetiva puede ser también una herramienta eficaz para expresar la visión alterada de la realidad de algún personaje en forma de plano desenfocado.

El avance a través de la mirada del personaje es uno de los mecanismos narrativos más poderosos del audiovisual, una convención de continua utilización que se puede configurar en manos del montador como breve enigma si se retarda unos fotogramas el corte al plano 2 de lo que ve el personaje, para incrementar la emoción. Directores como Steven Spielberg han utilizado a menudo esta opción: plano medio del personaje que mira, a menudo un niño, acercamiento hasta a primer plano mientras la emoción surge en el rostro del personaje y, finalmente, plano de lo que el personaje ha visto.

En *Tesis* (1996), de Alejandro Amenábar con guion de Amenábar y de Mateo Gil y montaje de Mana Elena Sáinz de Rozas, la protagonista, Ángela, y el compañero con quien acaba de contactar en la universidad, Chema, están sentados en el bar, cada uno con los auriculares puestos. Ella escucha música clásica y él rock. Los planos subjetivos de ella hacia él van acompañados de música clásica y los de él hacia ella de rock, mientras que los planos más generales, objetivos, mantienen el audio de ruidos del bar. Un diálogo de músicas enfrentadas caracteriza las miradas subjetivas de los personajes hasta que empiezan a hablar. En el mismo film, Chema visiona una snuff movie pero lo que ve es tan terrorífico —eso supone el espectador— que no se llega a mostrar, jugando con la convención del avance a través de la mirada.

>> Unidad espacial

Cuando en una secuencia de terror se ha concentrado toda la atención en un primer plano de la chica mientras oímos diversos ruidos amenazadores, como espectadores te-

temos la necesidad de ver de dónde proceden los ruidos, saber dónde está el asesino y calibrar la distancia que separa al asesino de la víctima. Sentimos la pulsión, en definitiva, de conocer la relación del espacio con los personajes. Queremos el plano general.

Jan Svankmajer construye toda una secuencia a base de primerísimos primeros planos en su cortometraje *En la bodega* (*Do Pivnice*, 1983), basándose en la ocultación del plano general de unidad espacial y generando una importante pulsión en el espectador para ver el plano general.

En las películas clásicas se acostumbra a ofrecer la unidad espacial, o plano abierto que muestra la situación de los personajes en el espacio, al comienzo de cada escena. Plano general de la habitación con los personajes, y a partir de aquí se empieza a fragmentar hasta llegar al rostro. Cuando la unidad espacial no es servida al inicio, el espectador experimenta el deseo inconsciente de verla. La falta de unidad espacial es equivalente a un enigma que la mente narrativa tiene la necesidad de resolver. Esta inquietud puede ser aprovechada para la creación de angustia, como en el ejemplo de la chica amenazada por los ruidos en cualquier película de miedo (*La mujer pantera*, *El hombre leopardo*, *Alien*).

Puede servir también para crear situaciones sorprendidas o gags más o menos insólitos.

En *La escapada* (*Il sorpasso*, 1962) de Dino Risi, con guion de Ettore Scola y montaje de Maurizio Lucidi, un hombre come en un pequeño comedor que se mueve, el plano abre y se descubre que el hombre y su comedor viajan dentro del remolque de un camión.

En el clímax final del capítulo 87 de *Los Simpson*, *Marge se da a la fuga* (1993), con guion de Bill Canterbury supervisado por James L. Brooks, Matt Groening y Sam Simon, parece que el auto de Homer Simpson ha caído al vacío, pero en el plano siguiente se revela que ha aterrizado en una montaña de residuos.

El recurso de la unidad espacial puede servir también para crear momentos de poesía audiovisual:

En *El sol del membrillo* (1992) de Víctor Erice, con montaje de Juan Ignacio San Mateo, después de veinte minutos de película en los que se ha mostrado el patio de la casa en el que trabaja el pintor Antonio López, y se han oído los ruidos del entorno, la cámara asciende en panorámica y muestra el edificio delante del patio, las calles adyacentes, las viejas casas unifamiliares entre los modernos bloques de pisos, la estación de tren de donde procedían diversos ruidos lejanos, en una secuencia de manifestación del espacio.

En 2001 *Una odisea del espacio* (2001. *A space odyssey*, 1968), que dirige Stanley Kubrick, con guion de Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick y montaje de Ray Lovejoy, la nave *Discovery* en viaje hacia Júpiter, en la tercera parte del film, es mostrada en una primera secuencia en la que primero se ve todo el exterior, con la nave atravesando lentamente todo el encuadre en diagonal —fundando un mecanismo de visionado de naves extraterrestres, que después se ha repetido en numerosas películas, como *La guerra de las galaxias* (1977)— y después, en una segunda secuencia dedicada al interior de la nave, con uno de los astronautas ejercitándose, visto desde diferentes ángulos, en un espacio circular.

El retraso en la manifestación de la unidad espacial es un recurso que suele funcionar porque supone el retraso en la respuesta a un enigma.

En *Independence Day* (1996), que dirige Roland Emmerich, con guion de Emmerich y Dean Devlin y montaje de David Brenner, la secuencia de la llegada de la enorme nave-meteorito extraterrestre, que ensombrece la isla de Manhattan, está construida en base al retraso de la unidad espacial: no se acaba de ver nunca hasta el final de la secuencia aquello que va dejando los rascacielos en tinieblas, aquello que provoca el caos en el tránsito en las calles y el horror en las miradas de los transeúntes.

Numerosos títulos de crédito se inician en un detalle descontextualizado, una burbuja de cava, el suelo de la selva visto en barrido desde un helicóptero, los círculos del agua de un lago, para después, al final de los títulos, retroceder hasta plano general y orientar al espectador sobre la ubicación correcta.

Los créditos iniciales del film ecológico y de ciencia ficción *Naves misteriosas* (*Silent running*, 1972) de Douglas Trumbull, con guion de Deric Washburn, Steven Bochco y Michael Cimino y montaje de Aaron Stell, se suceden sobre imágenes muy cerradas de tortugas, ranas y otros animales en un espacio lujuriosamente verde, que poco más tarde se desvela un terrario artificial y al acabar los créditos y empezar los planos generales, se da a entender que toda aquella vegetación está dentro de una nave espacial.

A veces, el escamoteo del plano general de unidad espacial pasa de ser un recurso inteligente a una especie de estafa: si en cualquier película de aventuras el protagonista lucha con un león o un cocodrilo y nunca vemos el personaje y la bestia juntos en el mismo plano, tal como sucede en alguna secuencia de *Mogambo* (1953) de John Ford, el espectador se sentirá engañado: será consciente de la falsedad del montaje. Los recursos que parten de la unidad espacial proceden de la voluntad —a menudo la necesidad, porque la causa de fondo que lo motiva es la de la supervivencia— del ser humano de estar perfectamente orientado en todo momento.

>> La parte por el todo

La mente narrativa, habituada a resolver enigmas y a encontrar una explicación a cualquier misterio, tal como sucede con la pulsión por controlar la unidad espacial, intenta de forma instintiva reconstruir el todo a partir de una parte. Cualquier detalle extraído de un personaje puede conducir a la idea global, generando simultáneamente el deseo de ver ese global. A menudo a través de la sugerencia, que es un proceso más emotivo que la descripción porque implica un enigma, ya que la mente narrativa intentará imaginar y resolver ese enigma. A veces, un atributo —el llavero de uno de los personajes en *E.T., el extraterrestre* (*E.T. The extra-terrestrial*, 1982) de Steven Spielberg, con guion de Melissa Mathison y montaje de Carol Littleton— es el mecanismo metonímico para caracterizar un personaje.

Las zapatitos lujosos y las zapatitos comunes avanzando por la estación en la secuencia inicial de *Extraños en un tren* (*Strangers on a train*, 1951) de Alfred Hitchcock, con montaje de William Ziegler, ofrecen una primera idea de la personalidad de sus propietarios, que no son vistos hasta después de que los zapatos impacten entre sí en el interior del tren.

Guionista, director y montador disponen de este recurso para sugerir y ofrecer información con pocos elementos. El mismo proceso del lenguaje narrativo clásico consistente en la creación de un enigma inicial es análogo al hecho de ofrecer una parte al espectador que no será un todo hasta el final del film.

>> Fuera de campo

La percepción visual tiene, en la realidad, un fuera de campo permanente. El oído aporta información de lo que no se ve. En el cine sucede lo mismo, con la única convención de reducir la mirada al formato correspondiente de pantalla. El fuera de campo cinematográfico pone en evidencia el formato. Solo los sistemas Imax y Omnimax 70 mm, como en su día el cinerama, sobrepasan el campo visual del espectador, pudiendo crear fuera de campos diferentes en el audiovisual, en el sentido de que a menudo no se puede percibir toda la imagen que está proyectada en la pantalla. Los sistemas más limitados en superficie, perfectamente abarcables con la mirada, son más satisfactorios de cara al seguimiento de una narración, porque puede ser incómodo ser consciente de que hay una parte de imagen proyectada que queda fuera del campo visual. He ahí una diferencia entre realidad y cine: en la realidad no importa que exista el fuera de cam-

po. pero perder información en una pantalla demasiado grande puede provocar una cierta inquietud.

El fuera de campo es uno de los recursos más poderosos de cara al espectador, a causa de la mente narrativa y la correspondiente voluntad de resolver cualquier enigma. No ofrecer información visual es un mecanismo eficaz en géneros como el thriller y el cine de terror. Evitar mostrar la unidad espacial de un ambiente (no ver el rostro que pertenece a una mano que sostiene una pistola, no ver quién ha provocado un sonido angustiante) es de gran eficacia de cara al sufrimiento del espectador.

El film *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair witch project*, 1999), con guion, dirección y montaje de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, es representativo del poder del fuera de campo. dado que nunca se llega a ver ninguno de los fenómenos amenazadores que llenan la banda sonora

Acostumbra a ser eficaz sugerir a partir de lo que no se ve:

En el film *La mirada de Ulises* (*To vlemma tou Odissea*, 1995) de Theo Angelopoulos, con montaje de Takis Koumoundouros y Yannis Tsitsopoulos, un ametrallamiento de diversos personajes se produce fuera de campo a causa de la niebla que solo deja entrever al protagonista: el hecho de no ver y solo oír el sonido de los disparos aumenta la angustia del espectador.

>> Voz en off

Uno de los primeros cineastas en planear la utilización del recurso de la voz en off es Sergei Eisenstein, que siguiendo las directrices del *Manifiesto del sonido* o *Contrapunto sonoro* (que él mismo redacta junto a Pudovkin y Alexandrov en 1928 y que propugna la lucha contra el gusto por la sincronía que se expande con la invención del sonoro) intenta adaptar en 1930, durante su estancia en Hollywood, la novela *Una tragedia americana* de Theodor Dreiser. Pero el proyecto no cristaliza. El mismo año, Luis Buñuel hace dialogar a personajes que no mueven los labios, es decir, desde el pensamiento y, por tanto, en voz en off en *La edad de oro* (*L'âge d'or*, 1930), con guion de Buñuel y Salvador Dalí. Seis años más tarde, Sacha Guitry realiza una película narrada en voz en off, prácticamente sin diálogos, *Le roman d'un tricheur* (1936), con guion del mismo Guitry y montaje de Myriam Borsoutsky. Desde entonces, la voz en off se convierte en un recurso habitual para introducir información tal como lo haría un narrador literario o también para expresar el discurso mental de un personaje, de forma más

desordenada, a la manera del monólogo interior de la novela *Ulises* de James Joyce, publicada en 1922.

La voz en off de la pareja protagonista es un recurso poético en el prólogo de *Hiroshima, mon amour* (1959) de Alain Resnais, con guion de Marguerite Duras y montaje de Henri Colpi, en el que la voz del amante japonés niega las imágenes que, sobre la bomba atómica y sus consecuencias, explica la chica y visiona el espectador, en un ejercicio de fidelidad puesta en práctica del *Manifiesto del sonido* de Eisenstein.

La misma Marguerite Duras en *India song* (1975), de la que es guionista y realizadora, con montaje de Solange Leprince, construye una película con sonido asincrónico, toda ella con música y voz en off. En algunas secuencias, los personajes dialogan, siempre con voz en off, como en una conversación a través del pensamiento.

En *El muerto y ser feliz* (2012) de Javier Rebollo, con guion de Lola Mayo, Salvador Roselli y el mismo Rebollo, y montaje de Ángel Fernández Zoido, la voz en off es conscientemente abundante y más bien redundante con intención cómica, anticipando lo que sucederá, o bien —ante tres finales posibles— invitando al espectador a escoger.

La voz en off es una de las convenciones convertidas casi en piedra filosofal en la no ficción: noticiarios, reportajes y documentales de toda especie.

El film-ensayo *Fraude (F for Fake)*, 1973 de Orson Welles, con montaje de Marie-Sophie Dubus y Dominique Engerer, está en su mayor parte narrado por el propio director, con escenas como la reflexión sobre el arte mientras se muestran imágenes de la catedral de Chartres.

El film-diario *Caro diario* (1994) de Nanni Moretti, con montaje de Mirco Garrone, en el que el protagonista explica lo que le gusta y lo que le disgusta, viaja por las islas del sur de Italia a la búsqueda del silencio y sufre una auténtica odisea entre doctores y fármacos, tiene en la voz en off el recurso protagonista.

>> Formatos

Una de las convenciones más importantes en el audiovisual es la del formato de pantalla y las medidas de la superficie donde la imagen será proyectada o emitida. En más de cien años de audiovisual ha habido numerosos formatos y actualmente coexisten multitud de ellos. La elección de formato y la superficie de pantalla afectan significativamente tanto a la realización como al montaje de la película. Por lo que toca a las medidas se puede establecer con el correspondiente margen de error una ecuación simple: a mayor superficie de pantalla, más planos generales, más planos secuencia, más diálogos de diversos personajes en campo y menos fragmentación. En los años

cincuenta, con la aparición de grandes formatos con pantallas cada vez mayores, como las de cinemascope (1.2:50) y cinerama (1.4), se ralentiza la progresiva tendencia a la fragmentación que caracteriza el paso del cine clásico al moderno. El espectador recibe sin inconvenientes cada nuevo formato. Es un tema que afecta más a los profesionales que a los espectadores, que aceptan un formato con la misma indiferencia con que aceptarían otro. Uno de los últimos en universalizarse ha sido el 16/9 —que equivale a 1.1.77— de la alta definición en pantalla de televisión. Cada formato que responda aproximadamente al rectángulo que forman los dos ojos del rostro humano será bien recibido porque es producto del sentido común.

Hay defensores desde el punto de vista estético del formato 1.1.33, casi cuadrado, que ha sido el de las pantallas de los cines durante los primeros cincuenta años de historia audiovisual. Este formato es equivalente al 3/4 de la pantalla de televisión, que se substituye universalmente el año 2010 por el formato de alta definición, 16/9. Hay también defensores, que se sostienen en razones estéticas, de un formato que procede de la Grecia clásica, el de la proporción áurea, 17/8, que equivale a 1.2:10 y que nunca ha gozado de exacta correspondencia en ningún sistema estándar del audiovisual.

Abel Gance, por razones de espectacularidad y también estéticas, multiplica por tres la pantalla clásica en diversas secuencias de *Napoleón* (*Napoléon*, 1928), con guion, dirección y montaje de Gance, avanzándose más de veinte años al cinerama.

Otro film que juega con el cambio de formato por razones estéticas, pero también con el concepto propio del espectáculo de ir siempre a más, es *El misterio Picasso* (*Le mystère Picasso*, 1956) de Henri-Georges Clouzot, con montaje de Henri Colpi, que se inicia en blanco y negro y pantalla de formato 1.1.66 para pasar a color y finalmente a formato cinemascope 1.2.50.

Woodstock (1970), documental musical dirigido por Michael Wadleigh montado entre otros por Thelma Schoonmaker y Martin Scorsese, juega también con el cambio de formato de forma similar: se inicia con un formato notablemente cuadrado para, más tarde, extenderse hacia derecha e izquierda hasta alcanzar el rectángulo del cinemascope (1.2:50).

El mismo recurso se utiliza en el cortometraje *Génesis* (1998), dirigido por Nacho Cerda, con montaje de Luis de la Madrid, en el que la ampliación parte del formato casi cuadrado propio de la película doméstica en súper 8 mm hasta el 1.2:50 del cinemascope.

Una de las ampliaciones más significativas de formato es la del inicio del trailer de la reedición de la trilogía de *La guerra de las galaxias* de 1997, durante los primeros veinte segundos del trailer las imágenes ocupan una ínfima parte del centro de la pantalla de cine, simulando las dimensiones de una pantalla de televisión, para ampliarse después a formato cinemascope, a toda pantalla, forzando al máximo el efecto del contraste.

José Val del Omar proyecta personalmente sus cortometrajes *Aguaespejo granadino* (1956) y *Fuego en Castilla* (1960) según un sistema propio que denomina «desbordamiento apano-

rámico», y que consiste en una primera imagen sobre la pantalla convencional de cine y una segunda, idéntica a la anterior, pero cuatro veces más grande, que se proyecta simultáneamente sobre el techo, las paredes y el suelo de la sala.

>> Mezcla de sonido que destaca lo más relevante

En el cine clásico todo tiene que estar al servicio de la idea principal. Esto incluye las tres dimensiones del sonido: diálogos, música y efectos. Si en un momento dado no interesa que se perciba ambiente de calle, este funde lentamente hasta volverse inaudible; si conviene que el tic tac de un reloj atormente al protagonista, este se vuelve tan intenso como un trueno, y si es necesario subrayar la emoción del chico y la chica cuando se dan un beso, una música romántica surge en el momento oportuno y el espectador aumentará todavía más su empatía hacia los personajes. En el cine la mezcla de sonido destaca lo que a cada momento es más relevante. Evidentemente, esto no es así en la realidad, en la que ni siquiera podemos bloquear el oído como sí puede hacerse con la mirada. En el cine se ofrecen todo tipo de facilidades para seguir la narración y solo aquello relevante de la narración: no hay que perder energía oyendo lo que no interesa. En la realidad, en cambio, no hay más remedio que oír ruidos molestos. En este aspecto hay un abismo entre el audiovisual y la percepción de la realidad. Pero ¿y si ese abismo no fuera tan grande? Puede considerarse una especie de mezclador de sonido que llevamos incorporado en la percepción auditiva que, dentro de unos límites, permite prescindir de lo que no interesa. Es casi el mismo procedimiento que el de la mirada. Así como la percepción visual no registra los barridos de la mirada, la auditiva se esfuerza en no registrar aquellos sonidos no necesarios. Oímos, pero si algo no interesa, lo dejamos de percibir, a no ser que el sonido sea excesivamente intenso o agudo. Si el sonido ambiente de la calle no interesa porque estamos hablando con un amigo, dejaremos de oír prácticamente el ruido para concentrarnos en lo relevante. El mezclador mental aumenta la voz del amigo y disminuye el ambiente de la calle. El audiovisual imita y perfecciona la realidad.

>> Fotograma congelado y secuencias de *kinestasis*

Puede sorprender que un recurso como el de congelar la imagen, opuesto al movimiento, pueda haber hecho fortuna en el audiovisual. El fotograma congelado o *frozen frame* se utiliza para imitar el efecto de la realización de una fotografía, de la que se acos-

tumbra a oír el flash sonoro, con lo que el plano congelado pocas veces se prolonga más allá de veinticuatro fotogramas; se utiliza también para iniciar o cerrar la narración (como fondo para títulos de crédito). Acabar el relato congelando el fotograma puede responder a la lógica: el tiempo ha terminado. La suspensión del tiempo que provoca este recurso lo convierte en un elemento poderoso allá donde puede destacar más: la secuencia de acción. Detener el movimiento otorga mayor sentido, gracias a la fuerza del contraste.

Por ejemplo, los fotogramas congelados como si fueran fotografías justificados por los flashes que disparan los fotógrafos en los combates de boxeo de *Toro salvaje* (*Raging bull*, 1980) de Martin Scorsese, director que utiliza posteriormente este recurso de maneras diferentes. En *Godfellas* (1990) y en *Casino* (1995), siempre con montaje de Thelma Schoonmaker, Scorsese suspende solo una dimensión del tiempo, la de la imagen, mientras en la banda de sonido se sucede la voz en off del personaje la imagen del cual ha sido congelada.

Stanley Kubrick en *2001 Una odisea del espacio* (*2001. A space odyssey*, 1968), con montaje de Ray Lovejoy, congela la imagen del rostro del astronauta Bowman, insertando hasta cuatro planos con series breves de fotogramas fijos precisamente en uno de los momentos de mayor dinamismo, en la secuencia psicodélica del viaje a Júpiter, en plena sucesión de luces de colores.

Las secuencias denominadas de *kinestasis*, o falta de movimiento, están formadas por una sucesión de fotografías, habitualmente con movimientos de cámara sobre ellas y normalmente música de fondo —una especie de videoclip con imágenes congeladas a manera de álbum de fotografías que relata una trayectoria.

Ejemplos de secuencias de *kinestasis*

Uno de los pioneros es Dziga Vertov en *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoaparatom*, 1929), en la secuencia en la que documenta cómo funciona una sala de montaje, con la montadora Eusabeta Svilova observando a ojo las imágenes del film.

Una película que puede ser citada como ejemplo del recurso es el mediodmetraje de veintinueve minutos de Chris Marker *La jetée* (1962), con montaje de Jean Ravel, film romántico y de ciencia ficción resuelto exclusivamente —excepto un plano con un leve movimiento de parpadeo— a base de fotografías, sobre las que en ocasiones hay movimientos de cámara. Marker realiza años más tarde con Yannick Bellon el mediodmetraje documental de cuarenta minutos *Recuerdos del porvenir* (*Le souvenir de un avenir*, 2001), sobre la fotógrafa Denise Bellon, y el grupo surrealista, sirviéndose nuevamente de fotografías (excepto muy pocas secuencias de imagen en movimiento).

En la secuencia central de la ampliación de la fotografía de *Blow up* (1966) de Michelangelo Antonioni, con guion de Tonino Guerra según el relato de Julio Cortázar y montaje de

Frank Clarke, la narración avanza a partir de la exposición de las progresivas ampliaciones hasta el punto de que el clímax, en silencio, en el que se produce la deducción de un asesinato, es cercana a una secuencia de *kinestasis*.

Hay movimientos de cámara en la secuencia del viaje de *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969), que dirige George Roy Hill, con guion de William Goldman y montaje de John C. Howard y Richard C. Meyer, realizada sobre fotografías que imitan el estilo de finales de siglo XIX.

En el capítulo 5 de *Secretos de un matrimonio* (*Scener ur ett äktenskap*, 1973), con guion y dirección de Ingmar Bergman y montaje de Siv Lundgren, la protagonista lee su diario analizando su carácter y los errores que ha cometido hasta llegar al deterioro de su matrimonio mientras desfilan en imagen fotografías de toda su vida desde la infancia hasta la edad madura.

Numerosas secuencias de *kinestasis* recorren el metraje de *Tren de sombras* (1997) de José Luis Guerín, con montaje de Manel Almiñana, sobre todo en el bloque tercero de análisis de las películas domésticas rodadas por el personaje del cineasta Gérard Fleury en 1928-1930.

En *Corre, Lola, corre* (*Lola rennt*, 1998), con guion y dirección de Tom Tykwer y montaje de Mathilde Bonnefoy, los álbumes fotográficos de diversos personajes corren a gran velocidad, separada cada foto de la siguiente por fotogramas blancos, y explicando en tres ocasiones una versión diferente del pasado de cada personaje.

El cortometraje de diez minutos *200.000 Fantoms* (2007) de Jean-Gabriel Périot, sobre el pasado de Hiroshima antes de la bomba atómica y las consecuencias de esta hasta el presente, se compone solo de fotografías de la ciudad (renunciando al ser humano), fundiendo a negro o bien superponiéndose, con un ritmo primero lento y poco a poco creciente que desemboca en un bloque final en el que las fotografías avanzan con rapidez cercana a la grabación en velocidad normal.

Las secuencias de *kinestasis*, en las que la narración avanza a base de fotografías o fotogramas congelados, tienen un antecedente histórico de largo recorrido, las narraciones pictóricas por episodios de hechos del Antiguo o el Nuevo Testamento o los relatos de las vidas de santos en frescos de iglesias y catedrales.

► Engaño de los sentidos

Algunos de los recursos y convenciones más importantes del lenguaje han conseguido pasar el filtro de la aceptación del espectador porque este ha creído que procedían de la percepción natural de la realidad. La ley del eje y una convención subordinada, el diálogo en plano-contraplano en planos correspondientes dentro del eje, son invenciones que están en primera línea del lenguaje. Directores y montadores cuentan con las

normas que se derivan de esta convención principal del audiovisual para organizar un rodaje y montar una secuencia. No son los únicos recursos que engañan a los sentidos, también hay otros tan aparentemente naturales como la panorámica que muestra un ambiente.

>> La ley del eje

La ley del eje se ha tratado en el capítulo dedicado al montaje clásico, en el apartado del *raccord* de posición de cámara.

Es uno de los más extraordinarios descubrimientos, o más bien invenciones, del audiovisual, paralelo a lo que significa la perspectiva para el arte del dibujo y la pintura, ya que permite explorar sobre los personajes los 360 grados del espacio de forma que el espectador lo entiende de la forma más natural. La ley del eje abre nuevos horizontes para el montaje por corte y facilita el camino hacia una narración audiovisual más completa y compleja, que en los primeros años del cine necesita esta vía de salida para continuar evolucionando. Con la ayuda de diversas leyes subordinadas, supone el más formidable engaño de los sentidos que el audiovisual aplica sobre la percepción.

>> Diálogo en plano-contraplano en planos correspondientes respetando el eje

Tal vez la función más útil de la ley del eje sea la de contribuir a una de las convenciones más importantes del audiovisual, seguramente la más popular dado el volumen que ocupa en cualquier producto de ficción y de no ficción, una convención que agrupa cuatro recursos, que afecta a todos los géneros, en especial al drama, y que denota el gusto por la simetría del clasicismo y de hecho del espectador. Es casi una prisión del lenguaje, en el sentido de que es complicado prescindir de esta convención, tal es su poder. Nos referimos a la conversación o el diálogo en plano-contraplano (primer recurso), en planos correspondientes (segundo), respetando el eje (tercero) y con encajamiento de sonido (cuarto).

El hecho de que los primeros indicios del eje de que se tienen noticia sean a partir de una conversación entre dos personajes, con los intertítulos correspondientes, en un film de Thomas Harper Ince de 1910, conduce a pensar que la ley del eje nace para satisfacer la pulsión hacia la representación de un diálogo comprensible para el espectador.

Este recurso es una constante en diálogos de personajes de telenovelas y series diarias, porque es eficaz de cara al espectador y resulta rápido de resolver desde un punto de vista técnico, grabando con tres cámaras, una para el personaje A desde 5, otra para B desde 1 y una tercera para los dos personajes, desde 3. Pero un diálogo en plano-contraplano dentro del eje y en planos correspondientes (con montaje encabalgado) se puede encontrar en films de todos los niveles, desde los productos menos elaborados hasta los más refinados. Incluso aquellos directores que han querido huir de esta tentadora y poderosa convención han cedido en parte a sus ventajas, por ejemplo Stanley Kubrick en *2001. Una odisea del espacio* (*2001. A space odyssey*, 1968), film que huye de cualquier convencionalismo, ya que en diversas conversaciones entre la computadora Hal y el astronauta Bowman se simultanean los planos correspondientes de forma que el conocedor de la convención puede anticipar el plano que vendrá a continuación.

>> El corte en movimiento

Este es uno de los recursos más reveladores en cuanto al poder del movimiento sobre la percepción. El movimiento engaña a los sentidos y es el vehículo ideal en la ocultación del corte, convirtiéndose en un auténtico aliado del montador. Es tan poderoso que impone leyes propias que los profesionales del montaje han tenido que ir descubriendo a través del tiempo, en multitud de tentativas de ensayo y error, perfeccionando el material una vez tras otra después de cada visionado. Los montadores encuentran pistas sobre el funcionamiento de la percepción, aprovechan sus deficiencias y aplican fórmulas para incrementar el termómetro emotivo del espectador. Algunas de esas fórmulas van enriqueciendo el arsenal clásico.

La mayoría de manuales citan la regla de oro del montaje por corte: «Siempre que sea posible, el corte se ha de producir durante un movimiento». Con estas palabras lo expresa el montador, director y teórico Edward Dmytryk en su libro *On editing* (1984), haciéndose eco de esta práctica tradicional desde los primeros tiempos del cine. Karei Reisz añade que de un plano al siguiente se opera una relación de causa a efecto, de manera que es suficiente con que en el plano 1 se dé a entender (causa) la intención de movimiento —no hace falta que se acabe de producir— para cortar al plano 2 con el inicio (efecto) de ese movimiento. Más que ningún otro elemento, con la excepción de la emoción, el movimiento tiene la facultad de ocultar el corte. De ahí que sea tan apreciado en el montaje clásico, porque tiene la virtud de conducir suavemente de un plano a otro dejando el corte en perfecta impunidad.

Comenzar el plano en movimiento

Hacia los años veinte diversos montadores y realizadores ponen en práctica una derivación de la regla: comenzar cualquier plano en movimiento, aunque no guarde continuidad con el anterior.

Así sucede en numerosas ocasiones en películas soviéticas, y también de manera sistemática, años más tarde, en secuencias de *Campanadas a medianoche* (*Chimes at midnight*, 1965) de Orson Welles, con montaje de Fritz Müller y Elena Jaumandreu, y en una gran cantidad de secuencias de acción de films de todos los tiempos, como la pelea inicial de boxeo libre de *Los inmortales* (*Highlander*, 1986) de Russell Mulcahy, con montaje de Peter Honess, por citar un ejemplo entre muchas posibilidades.

Impunidad del corte en movimiento

Montando danza o deportes, donde cualquier corte se hace casi a la fuerza en movimiento, se hace evidente que se pueden violar unas cuantas normas del *raccord* clásico: por ejemplo, la de escala y 30 grados; si el plano 2 con un mínimo cambio de escala o con angulación menor a los 30 grados entra en movimiento, puede ser que pase sin problemas.

El corte en movimiento, antes de que el sonido entre en juego, es el primer aliado del montador. Un aliado inmejorable para engañar a los sentidos porque elimina la percepción del corte. Cortar en movimiento convierte la fragmentación en sensación de continuidad absoluta, de plano secuencia.

>> Raccord Godard

Una derivación del corte en movimiento es el denominado «*raccord Godard*», que aparece en el primer film de Jean-Luc Godard, *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960), en diversas ocasiones a lo largo de la narración: un personaje inicia un movimiento en un espacio (Michel Poicard a punto de salir de un coche) y acaba este movimiento, después del corte, en un espacio diferente (Michel entra en una cabina de teléfonos). Se ligan dos movimientos de forma que se confluere dinamismo a la narración, el mecanismo sigue la lógica de causa y efecto, y se entiende hasta el punto de que se acepta enseguida y entra a formar parte del arsenal de recursos del cine de ficción.

Por ejemplo, en una de las secuencias musicales de *El graduado* (*The graduate*, 1967), que dirige Mike Nichols, con montaje de Sam O'Steen, mientras suena el tema *April come she will* de Simon & Garfunkel, el protagonista se eleva desde el agua de la piscina para caer encima de un flotador pero en el plano siguiente desciende en perfecta continuidad sobre la cama, encima del cuerpo de la señora Robinson.

En la secuencia inicial de *Matrix* (*The Matrix*, 1999), de los hermanos Wachovski, con montaje de Zach Staenberg, la heroína, Trinity, huyendo de los hombres de negro, hace el gesto de levantarse del suelo en un interior y en el plano siguiente ya corre por una calle.

Las secuencias de acción y los trailers están repletos de raccords Godard. También es posible ligar movimientos inversos en el espíritu de este tipo de raccord:

César (Luis Tosar), el portero protagonista de *Mientras duermes* (2011) de Jaume Balagueró, con guion de Alberto Marini y montaje de Guillermo de la Cal, se mueve hacia atrás cuando está en el hospital cerca de la cama de su madre, y en el plano siguiente abre las cortinas de la ducha de la vecina Clara, avanzando hacia adelante.

Jean-Luc Godard, considerado el gran vulnerador de las formas del montaje clásico, introduce un elemento sumamente eficaz de cara al dinamismo y la invisibilidad dentro de las normas del montaje clásico.

>> Jump cut o salto

Si la mente registrara el parpadeo de nuestros ojos, la percepción de la realidad estaría llena de jump cuts. Pero no es así. El jump cut como error de montaje nace del hecho de cortar sobre un plano sin contar con ningún inserto para cubrir el corte, y rechazar también el encadenado para ocultar el error. Supone una vulneración del raccord de escala y el de 30 grados, los dos a la vez. Es en consecuencia un efecto agresivo que no acostumbra a presentarse en el repertorio clásico. Lo contrario del *matched cut* o corte continuo, es decir, uno de los más importantes antagonistas de la continuidad.

Hay diversos films que se manifiestan a favor de este recurso, especialmente *Al final de la escapada* (*A bout de souffle*, 1960) de Jean-Luc Godard, cargado de jump cuts de principio a fin: solo en una secuencia en la que la pareja protagonista, Michel y Patricia, van en coche, se pueden contar hasta doce jump cuts sobre plano de la nuca de ella.

También, entre otros, *Asesinos natos* (*Natural born killers*, 1994) de Oliver Stone, con montaje de Hank Corwin y Brian Berdan; *Rompiendo las olas* (*Breaking the waves*, 1995) de Lars von Trier, con montaje de Anders Refn; *Keep cool* (1997) de Zhang Yimou, con montaje de

Yuan Du, *Deconstructing Harry* (1997) de Woody Allen, con montaje de Susan E. Morse; *[Rec]* (2007) de Jaume Balagueró y Paco Plaza con montaje de David Gallart y *El árbol de la vida* (*The tree of life*, 2011) de Terrence Malick, con montaje de Hank Corwin, Jay Rabinowitz, Daniel Rezende, Billy Weber y Mark Yoshikawa.

El jump cut está orientado hacia aquellos films que se pueden apartar de la dirección y el montaje clásicos (no necesariamente del guion clásico, ya que en films como *À bout de souffle* o *[Rec]* la estructura de guion es la clásica en tres actos), a momentos de agresividad visual, a secuencias de acción, a videoclips, a spots publicitarios, noticiarios y reportajes televisivos, en los que para cortar el discurso en primer plano de cualquier personaje a menudo se practican jump cuts (introduciendo fotogramas blancos o sin separación de ningún tipo), en una línea que inaugura Leni Riefensthal en *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1935), en los discursos de los jefes nazis, donde intenta minimizar el efecto brusco de este salto buscando el instante en el que quede más oculto. Godard es de los primeros que utiliza este defecto como recurso. Un recurso propio y exclusivo del audiovisual.

El falso jump cut

En una persecución de coches —o de naves espaciales—, si se pasa de un plano medio de un personaje que va al volante, por ejemplo el personaje perseguido, a otro plano medio del personaje perseguidor también al volante sin que haya referencia clara del decorado de fondo, el efecto es muy similar al de un jump cut, y el resultado no es el mejor en pantalla desde el punto de vista clásico. Para evitarlo es suficiente con introducir un inserto exterior. Este falso jump cut se puede producir en muchas otras situaciones, como dos personajes hablando por teléfono, en idéntica postura y en planos de idéntico valor pero lógicamente en espacios diferentes. En este caso la solución radica en respetar la correspondencia propia de un diálogo, como si los personajes estuvieran en un mismo espacio.

En la persecución de *Bullit* (1967), que dirige Peter Yates, con montaje de Frank P. Keller, el *Mustang verde oscuro* que conduce Bullit (Steve McQueen) se puede confundir con el Dodge negro de los malvados en una serie de parejas de planos, cuando la persecución sale de la ciudad y llega a la autopista, en los que se corta de un plano de un auto al otro, los dos a toda velocidad, sin que varíe el valor del plano ni la angulación. El efecto es el de un jump cut.

En el número final de *El cisne negro* (*Black swann*, 2011) de Darren Aronovsky, con montaje de Andrew Weisblum, justo antes de la caída de la bailarina protagonista, Nina, en el

clímax final, se pasa dos veces de un primer plano de la protagonista en el escenario a un primer plano de la madre sentada en su butaca. La segunda vez los dos planos contienen los mismos valores y los rostros de los personajes la misma expresión. Lo único que cambia es la iluminación y el fondo, más oscuro el plano de madre y más luminoso el plano de Nina.

El diálogo de Jordan Belfort con el banquero suizo Jean Jacques Sorel en *El lobo de Wall Street* (*The wolf of Wall Street*, 2013) de Martin Scorsese, con guion de Terence Winter sobre la novela de Jordan Belfort y montaje de Thelma Schoonmaker, está montado a base de falsos jump cuts de planos medios y primeros planos muy frontales de los dos personajes, sin escorzo de referencia del interlocutor. Puede que la idea sea la de identificar la condición de astucia y la emoción de desconfianza que caracterizan a los dos personajes en esta secuencia.

>> Saltos de raccord

Uno de los fenómenos que se produce con el cine moderno es la integración de los saltos de raccord en el arsenal clásico como recurso para la creación de inquietud, incomodidad o desorientación. Introducir este engaño en determinadas situaciones para conseguir efectos psicológicos en el espectador es una de las razones por las que evoluciona el cine clásico. La progresiva integración de los saltos de raccord con función expresiva facilita la aceptación de la estética de video doméstico en el cine comercial de ficción. Otorga una nueva dimensión a cualquier escena de clímax, a las secuencias de acción, a la publicidad y a la estética videoclip.

>> Panorámica que muestra un ambiente

La mirada no funciona igual que una cámara que describe pausadamente un paisaje. Puede sorprender que la percepción, cuando intenta captar un paisaje, hace planos fijos, dos, tres, cuatro, los que hagan falta, eliminando de la mente los desplazamientos o barridos de la mirada. El montador e ingeniero de sonido Walter Murch en su libro *En el momento del parpadeo* (2003) sugiere que el ser humano cierra los ojos, parpadeando, en el instante del desplazamiento rápido de la mirada, es decir, «cortando», de forma análoga a la de un montador. Resulta difícil en la vida real mirar en forma panorámica como lo hace una cámara. No obstante, el cine ayuda a creer que miramos en forma de panorámica, tal es el poder de convicción de este recurso. No se puede decir que la forma de mirar de la panorámica haya nacido con el cine, dado que el mismo procedimiento ha sido anticipado con la utilización de objetivos como catalejos o prismáticos, pero es el cine el que, gracias a operar en el tiempo y registrar el

recorrido, institucionaliza esta forma de mirar. No se debería hablar, pues, de deseo de la percepción sino de engaño. El registro de la cámara —y no la percepción— impone de forma natural la panorámica que describe un ambiente y el espectador lo acepta creyendo que las cosas funcionan así en la percepción. De hecho, si se ofrece un paisaje a base de grupos de planos fijos —que es lo que hace realmente la mirada— el resultado en pantalla es más brusco e incomprensible que el resultado de una suave panorámica.

>> Barrido

El barrido es la visualización cinematográfica del mareo o el vértigo que provoca la mirada en la velocidad, y por este motivo se utiliza a menudo.

También sirve como forma de transición:

Por ejemplo, en la secuencia de los desayunos de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles, con montaje de Robert Wise, en las escenas yuxtapuestas de amor de los protagonistas de *Con faldas y a lo loco* (*Some like it hot*, 1959) de Billy Wilder, con montaje de Arthur P. Schmidt, o en la pelea inicial de *West Side story* (1961) de Robert Wise, con montaje de Thomas Stanford.

O como recurso en el cine de acción, gracias a su oferta de dinamismo:

Oliver Stone en *JFK* (1991), con montaje de Joe Hutshing y Pietro Scalia, congela fotogramas en el *filage* de un barrido, consiguiendo un resultado propio de cine experimental que procede de la contradicción de congelar el movimiento vertiginoso.

La estética de vídeo doméstico reactualiza este recurso. El audiovisual hace creer que en la realidad la mirada percibe los barridos. No es así, la mente recoge solo el plano fijo, borrando la trayectoria entre un plano fijo y otro plano fijo (ya hemos recordado que Walter Murch afirma que el ojo se cierra en el instante del desplazamiento). Las películas rupturistas de los años sesenta o las que siguen la estética del vídeo doméstico en los años noventa y dos mil en las que se mueve la cámara de un personaje a otro para seguir un diálogo, creando los correspondientes barridos, refuerzan la creencia de que la mirada funciona igual que la cámara. En este sentido, el barrido se parece a la panorámica, que es la madre de este recurso. La definición del barrido es «panorámica que acelera la velocidad hasta a el efecto de *filage* para decelerar después». El barrido consigue engañar hasta tal punto los sentidos que después de la experiencia

cinematográfica cuesta de creer que la mente no perciba los barridos de la mirada, tal como hace la cámara.

>> Estética de reportaje y de vídeo doméstico

Una filmación cargada de defectos puede ofrecer mayor sensación de realidad que una puesta en escena impecable, que conduce el espectador hacia la idea de ficción. La cámara moviéndose a derecha e izquierda, sin encontrar su objetivo, una fotografía deficiente, planos fuera de foco, saltos (jump cuts) y errores de raccord de escala, de 30 grados y saltos de eje, ofrecen como resultado la verosimilitud. La estética de vídeo doméstico, generada por cineastas sin una gran educación audiovisual, es la versión deficiente de la estética de reportaje, que es propia de camarógrafos profesionales y que por esta razón puede caracterizarse —dentro la falta de puesta en escena a la que obliga la rapidez en la búsqueda de la noticia— por una mejor calidad.

Existe, antes del vídeo, una estética de cine doméstico amateur que no difiere de la del vídeo doméstico.

Martin Scorsese construye la secuencia en color de *Toro salvaje* (*Raging bull*, 1980), con montaje de Thelma Schoonmaker, en base a las formas de cine doméstico.

Woody Allen sigue la estética de vídeo doméstico en la escena inicial de *Maridos y mujeres* (*Husbands and wives*, 1991), con montaje de Susan E. Morse, con el propósito de ofrecer sensación de realidad. Esta secuencia, con continuos y mareantes movimientos de cámara, contiene una alta dosis de realismo doméstico, que es el que al fin y al cabo lo que se pretende.

El cineasta danés Lars von Trier en *Rompiendo las olas* (*Breaking the waves*, 1995), con montaje de Anders Refn, se sirve durante las dos horas y media de la película de una estética cercana al vídeo doméstico (y en formato cinemascope), y repite la experiencia en *Los idiotas* (*Idioterne*, 1998), con montaje de Molly Marlene Stensgaard, rodada en vídeo y ampliada después a 35 mm.

Algunas de las culminaciones de esta estética son las películas de terror concebidas como falsos reportajes. *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair witch project*, 1999), con guion, dirección y montaje de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, y *Rec1* (2007) y *Rec2* (2009), que dirigen Jaume Balagueró y Paco Plaza, las dos con montaje de David Gallart.

La estética de reportaje genera entre otros:

La secuencia del reportaje-documental *News on the march* de Ciudadano Kane (1941), de Orson Welles, hecha a imitación de *The march of time*, reportaje exhibido en los cines americanos entre 1935 y 1961.

Los falsos reportajes de aventuras caníbales en la jungla como la *mondo movie* *Holocausto caníbal* (*Cannibal holocaust*, 1980), que dirige Ruggero Deodato con guion de Gianfranco Clerici y montaje de Vincenzo Tomassi, pretenden pasar por reportajes auténticos.

Zelig (1984) de Woody Allen, con montaje de Susan E. Morse, y *JFK* (1991) de Oliver Stone, con montaje de Joe Hutshing y Pietro Scalia, siguen las líneas tanto del reportaje como del cine doméstico.

Keep Cool (*You hua hao hao shuo*, 1997) de Zhang Yimou, con montaje de Yuan Du, busca sensación de realismo con la estética de reportaje.

Fernando León de Aranoa en *Barrio* (1998), con montaje de Nacho Ruiz Capillas, utiliza la estética de video doméstico en los títulos de crédito y en algunas breves secuencias de transición.

>> Enfoque retórico

También denominado «transfoque» o «enfoque selectivo». Recibe estas denominaciones el recurso por el que uno de los motivos del encuadre está enfocado mientras los otros están desenfocados, de forma que por necesidades de la narración cambia progresivamente el foco y lo enfocado pierde definición mientras la gana el motivo antes fuera de foco.

Con el enfoque retórico el espectador no puede sino centrarse en el motivo enfocado, y su percepción se manipula de forma evidente. El acto de enfocar aquello relevante lo realiza continuamente la mirada en la realidad, pero la percepción mental no «desenfoca» sino que dejar de otorgar atención a lo no relevante, como si dejara de ver.

David Wark Griffith enfoca selectivamente —gracias a su operador Billy Bitzer— aprovechando la profundidad de campo en uno de los planos de *The musketeers of Pig Alley* (1912), en el que tres gangsters vienen desde el fondo hasta primer término, siempre en perfecto foco el primero, mientras los dos gangsters de atrás quedan primero enfocados y después fuera de foco.

El enfoque retórico se manifiesta con más frecuencia en los años sesenta y setenta, cuando las cámaras permiten con facilidad este juego en films como *La caída de los dioses* (*La caduta degli dei*, 1969) de Luchino Visconti, con montaje de Ruggero Mastroianni, donde los personajes son presentados al inicio a través de este recurso.

En *El último tango en París* (*Le dernier tango à Paris*, 1971) de Bernardo Bertolucci, con montaje de Franco Arcalli y Roberto Perpignani, hay numerosos transfoques, especialmente en la primera secuencia, la del encuentro entre los dos protagonistas.

El film *Déjame entrar* (*Lat den satte komma in*, 2008), dirigido por Tomas Alfredson, con montaje de Dino Jonsäter, utiliza a menudo este recurso a lo largo de toda la narración, por ejemplo, en el clímax final en la piscina, donde el protagonista, en primer término y bajo el

agua de la piscina es ahogado por el brazo de un niño mayor que él. El rostro del protagonista pierde foco en beneficio de la acción al fondo de la piscina, y lo gana de nuevo al final del plano, antes de que el brazo que le ahoga sea seccionado.

Las diferentes modas de cine tridimensional a lo largo de la historia, como la de los años cincuenta —*Los crímenes del museo de cera* (*House of Wax*, 1953), de André De Toth—, la de los años ochenta —*Tiburón 3* (*Jaws 3-D*, 1983), de Joe Alves— o la de los años dos mil —*Avatar* (2009), de James Cameron—, tienden a incluir numerosos mecanismos de transfoque, sobre todo elementos que vienen rápidamente desde el fondo hasta primerísimo término, para hacer evidente el efecto tridimensional.

Cuando el náufrago protagonista en medio del océano lanza una botella con un mensaje de socorro en el film en 3D *La vida de Pi* (*Life of Pi*, 2012) de Ang Lee, con montaje de Tim Squyres, el personaje es enfocado en plano general en último término, la botella que lanza se acerca hasta caer al agua en primerísimo primer término, enfocada, mientras que el personaje al fondo queda fuera de foco.

>> Fundido a negro o desde negro

Abrir o cerrar los ojos significa, tanto en el cine como en la realidad, comenzar o terminar un proceso. En el audiovisual, los fundidos se utilizan para comenzar o acabar una secuencia, un acto o la película, tal como se ha comentado al hablar de las formas de transición. En la realidad, el hecho de cerrar los ojos nos transporta al negro inmediato, no existe el proceso suave de oscurecer progresivamente típico del fundido cinematográfico. La inmediatez del negro cuando cerramos los ojos resulta brusca en una pantalla de cine. O, más bien, resulta brusca después de que se haya generalizado la invención técnica del fundido. Acostumbrados a la suavidad del fundido, el corte a negro —más cercano a la percepción— resulta agresivo. El fundido, junto al encadenado, es uno de los recursos más antiguos y de los que nunca pierden vigencia. Como sistema de puntuación funciona de forma perfectamente comprensible, como si en la realidad «fundiéramos», igual que en el cine.

Parece ser que el primero en servirse de un fundido a negro es David W. Griffith en *El último mohicano* (1911).

Fundidos o cortes a negro significan pasos de tiempo de mayor o menor duración. El fundido y también el corte a negro tienden a introducirse más y más en la narración, con diferentes funciones de paso de tiempo.

La operación de transplante de hígado de *Lo mejor de mí* (2007) de Roser Aguilar, con guion de Roser Aguilar y Oriol Capel y montaje de Bernat Vilaplana, está resuelta a través de un aparente plano fijo de minuto y medio de las dos puertas de los quirófanos con cinco interrupciones en breves bloques en negro (que entran por corte), entre diferentes acciones, que hacen las funciones de paso de tiempo y ofrecen la sensación de horas.

A finales de los años noventa surge una moda en los trailers basada en separar diferentes bloques por fundidos en negro, introducir fundidos periódicos para generar ambiente de misterio o simplemente para crear contrastes acusados de luz y oscuridad.

Por ejemplo, el trailer de *La chica del dragón tatuado* (*The girl with the dragon tattoo*, 2011) de David Fincher, con treinta y seis fundidos a negro en tres minutos y medio.

>> Fotograma subliminal y efectos subliminales

Hay una leyenda urbana del audiovisual que dice que en el largometraje de tres horas *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962) de David Lean, montado por Anne V. Coates, había fotogramas subliminales con publicidad de la marca Coca-Cola estratégicamente repartidos en diferentes momentos de paisajes desérticos, de forma que en la pausa de la media parte el espectador corría a comprar este refresco en el bar del cine. Cierta o falsa, la historia de la publicidad subliminal no hace sino intentar demostrar la eficacia del audiovisual sobre la mente.

Un fotograma rojo aparece fugazmente en *Recuerda* (*Spellbound*, 1945), film en blanco y negro de Alfred Hitchcock montado por William H. Ziegler, en el momento final en el que el psiquiatra malvado se dispara contra sí mismo (para ser exactos se trata de un dibujo rojo en forma de estrella, como si lo hubiera realizado un dibujante de cómic).

El fotograma blanco en el momento culminante de una acción es otra forma de poder que ataca la mente sin que esta sea plenamente consciente de ello.

La sobreimpresión puede tener también efectos subliminales:

En *Psicosis* (*Psycho*, 1960), también de Hitchcock, montada por George Tomasini, en el penúltimo plano del film —el rostro de Norman Bates mirando a cámara con sonrisa de burla—, el rostro del cadáver de la madre muerta se sobreimpresiona ligeramente durante 48 fotogramas sobre la misma cara de Bates durante el encadenado al último plano del largometraje —el automóvil remolcado en el pantano

Ejemplos de fotogramas subliminales en diversos films:

Están en el límite de la percepción los tres fotogramas del busto desnudo de la señora Robinson en *El graduado* (*The graduate*, 1967), que dirige Mike Nichols, con guion de Calder Willingham y Buck Henry sobre la novela de Charles Webb con montaje de Sam O'Steen. En este caso los fotogramas —intercalados hasta cuatro veces en planos más largos de un plano medio de la señora Robinson que corta justo sobre los pechos— se hacen visibles porque es lo que el espectador desea ver.

Se vuelve a hablar de fotograma subliminal con *El exorcista* (*The exorcist*, 1973) de William Friedkin, con montaje de Norman Gay y Evan Lottman: en ocho diferentes momentos del film hay montados grupos de fotogramas, desde uno o dos hasta siete en dos ocasiones, incluso once fotogramas una de las veces, de primeros planos de diversos rostros del demonio.

Iván Zulueta construye el último bloque de *Arrebato* (1979), con montaje de José Luis Peláez, a partir de la aparición de un fotograma rojo en la proyección de una filmación en súper 8 mm que puede demostrar el poder de abducción de una cámara de cine: en la última secuencia, el personaje desaparecido, Pedro, acaba cobrando vida dentro de un único fotograma detenido en la cámara de proyección.

En *Seven* (1995) de David Fincher, con montaje de Richard Francis-Bruce, el personaje del policía que interpreta Brad Pitt recuerda a su esposa en un momento de gran intensidad dramática —en el clímax final— y su pensamiento se manifiesta a través de dos fotogramas en los que se ve el rostro de la mujer en primer plano, esos dos fotogramas se llegan a percibir en la pantalla de cine en formato cinematógrafo (esta puede ser la diferencia entre uno y dos fotogramas en una pantalla de cine: si ha de ser subliminal, preferentemente tiene que tratarse de un único fotograma, en caso contrario puede perder esa condición).

David Fincher, experto en subliminalidad, explica didácticamente el tema en *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999), con montaje de James Haygood, cuando Tyler Durden, el personaje del amigo del protagonista, un proyeccionista de cine en una cabina, inserta con una empalmadora de celo planos de dos fotogramas de genitales en un film infantil. El director hace de la imagen subliminal un motivo constante de la estética y el montaje de este film.

Ingmar Bergman, en la secuencia experimental con la que se inicia *Persona* (1966), con montaje de Ulla Rygge (montadora de ocho films de Bergman, inserta un plano de genitales también de dos fotogramas.

Los cineastas experimentales han insistido en diversos cortometrajes, sobre todo en los años sesenta y setenta, en la unidad mínima asimilable por el ojo humano. Werner Nekes en *Diwan* (1973) establece lo que denomina *kine* como unidad mínima de información, por tanto ya no subliminal sino consciente: dos fotogramas repetidos (0,08 segundos).

Dziga Vertov, más de cuarenta años antes, afirma que la unidad mínima de percepción está en torno de dos o tres fotogramas. Él mismo en *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoapparatom*, 1929), y otros directores soviéticos como Sergei Eisenstein en *Octubre* (*Oktiabr*, 1928), o algunos años antes Abel Gance en *La rueda* (*La roue*, 1922), en las secuencias que culminan en apoteosis paroxísticas de velocidad montan a menudo planos de un solo fotograma.

(Hay que tener en cuenta que en el cine mudo la proyección funciona a 16 fotogramas por segundo, por tanto la duración de un fotograma en pantalla es de 0.06 segundos, más larga que los 0.04 segundos de un fotograma proyectado en el sonoro, a 24 fotogramas por segundo.)

>> Fotograma blanco en el momento culminante de la acción

Es este un recurso vigente en las secuencias de acción, en especial las peleas. Puñetazo y en el cambio de plano uno o dos fotogramas blancos. Conviene entender el valor subliminal del recurso: el movimiento capta toda la atención de manera que no se percibe el flash del fotograma blanco, pero impacta. Los flashes fotográficos se ven en pantalla porque se entiende que la luz procede de una cámara y porque van acompañados del efecto de sonido sincrónico correspondiente. Pero nada justifica un fotograma blanco en el momento culminante de una acción. O quizá sí, quizá el estado de shock de uno de los personajes, el que recibe el golpe, puede estar bien representado a través de un artificio como ese.

El primer fotograma blanco en el momento culminante de una acción del que tenemos constancia pertenece a un film de Alfred Hitchcock, *Extraños en un tren* (*Strangers on a train*, 1951), montado por William Ziegler, precisamente en un puñetazo a cámara, es decir, en un plano subjetivo la mano viene a primer término y, en el instante del impacto, surge el fotograma blanco (en realidad, un grupo de dos fotogramas blancos y algunos negros).

Podría pensarse que el fotograma blanco es una transposición al cine de los mecanismos visuales del cómic, donde el impacto de un puñetazo acostumbra a representarse con un espacio blanco.

En las películas de acción el fotograma blanco se ha practicado en diversas épocas. Algunos montadores colocan dos fotogramas blancos. Otros más sutiles se limitan a velar el fotograma, tal como se puede ver en una pelea nocturna de *Batman* (1989) de Tim Burton, con montaje de Ray Lovejoy. En este caso, por tratarse de una escena de noche, se han disimulado los fotogramas velándolos, de otro modo serían demasiado visibles y perderían su voluntad subliminal.

Flash blanco

En numerosos films o series de televisión, incluso en entrevistas, es una especie de costumbre introducir un grupo de fotogramas blancos como bloque separador entre planos. En algunos casos, se añade un subrayado de audio, de forma que el recurso es de todo menos subliminal. El grupo puede estar formado por dos, cuatro, a veces siete o más fotogramas, o bien entrada en blanco y encadenado progresivo a imagen en siete u ocho fotogramas, tal como sucede en numerosas ocasiones en la serie *CSI* en cualquiera de sus franquicias: Las Vegas, Miami o Nueva York.

Diversos trailers utilizan el recurso efectista del flash blanco acompañado o no de un efecto sincrónico de sonido, a menudo combinado con un fundido a negro, para crear el máximo efecto de contraste, tal como se puede ver en el trailer de *Matrix* (*The Matrix*, 1999) de los hermanos Wachovski, con 27 impactos de flash blanco, o en el de *V de Vendetta* (*V for Vendetta*, 2006), de James McTeigue.

>> Supresión de fotogramas en los cortes en movimiento

El montador experimentado conoce una ley que parece atentar contra el respeto a la realidad para ofrecer, precisamente, mayor sensación de realidad. Una ley que es como un manifiesto sobre la percepción del hecho audiovisual. Así es como la describe Jean Mitry: «Para todo empalme en movimiento conviene suprimir, entre un corte y otro, un cierto número de fotogramas, un número más elevado cuanto más alejados sean los puntos de vista y cuanto más rápido sea el movimiento». Dicho de otro modo, el montador sabe que, cuando monta dos planos con una acción que comienza en el plano 1 y continúa en el plano 2, no tiene que respetar la continuidad estricta de un plano al siguiente. Queda mejor —es decir, el espectador lo percibe como más real, mas «continuo»— si se extirpan unos cuantos fotogramas del plano 2. ¿Por qué? La explicación descansa en las limitaciones de la percepción y en el poder del movimiento sobre la mente.

No percibimos cada plano desde el primer instante del fotograma número 1. Tardamos un tiempo en leer el plano que comienza. Un tiempo breve o, mejor, brevísimo, que se puede cuantificar en centésimas de segundo y que depende siempre de la simplicidad o complejidad de lectura del plano. Por ejemplo, un número de un dígito, blanco sobre negro, se puede percibir casi instantáneamente aunque dure un solo fotograma. Pero una acción de uno o más personajes en primer término enmarcados en un decorado necesita obviamente un tiempo más largo para comenzar a ser percibido. Es de-

cir, que cuando comienza un plano hay una especie de agujero negro de la percepción, un tiempo durante el cual todavía no percibimos, precisamente porque estamos intentando comenzar a percibir. Durante este agujero negro, la percepción no se puede liberar de la impresión causada por el plano anterior. Existe, pues, simultáneamente, una inercia del plano anterior y una voluntad de lectura del plano que comienza. La inercia es poderosa cuando hay movimiento en juego. Si el plano 1 contiene acción, la impresión del movimiento se prolonga durante el agujero negro. Y aquí se produce el fenómeno: la percepción hace que la acción del plano 1 se multiplique durante el agujero negro. Cuando reconocemos el plano 2 —que se ha montado en perfecta continuidad con el 1— creemos que la acción debería estar más avanzada. Percibimos una doble acción. Para evitarlo, conviene cortar unos fotogramas. Esta regla es reveladora sobre el poder del movimiento en la percepción. Cuando no percibimos, cuando estamos más indefensos ante una nueva sensación, nos dejamos engañar por el movimiento. Le atribuimos más poder del que tiene. Los espectadores somos, en cierto modo, esclavos del movimiento. Un movimiento que no solo hace invisible el corte («siempre que sea posible, hay que cortar en movimiento»), sino que además obliga a cambiar la realidad —a suprimir partes de ella— para percibirla correctamente.

Son infinitos los ejemplos de supresión de fotogramas en los cortes en movimiento, tanto en las películas de acción como en las de cualquier género. En una de las secuencias finales de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, con montaje de Terry Rawlings y Marsha Nakashima, hay dos saltos seguidos en un azotea que ponen de relieve la sutileza de esta ley: cuando Deckard, herido, huye del replicante Roy y salta de una azotea a la otra, en la noche bajo la lluvia, la supresión de imágenes es muy leve, en torno de tres o cuatro fotogramas; acto seguido el perseguidor, el replicante Roy, salta por la misma azotea y la supresión de imágenes es mucho más acusada. La razón es la siguiente: en el primer caso el salto de Deckard está montado en dos planos, desde un extremo de la azotea al otro extremo, por tanto las posiciones de cámara no están demasiado alejadas y el espectador relaciona sin problema los dos espacios. Pero por otro lado el salto de Roy está descompuesto en tres planos, desde el extremo de la azotea hasta un plano absolutamente contrapicado, a nivel de suelo, y después un tercer plano en la segunda azotea, con el personaje terminando el salto. Este plano 2 contrapicado desde el suelo es el que puede tardar más tiempo en ser reconocido al presentar una perspectiva totalmente nueva, espectacular y no esperada: es en este corte, del plano 1 al plano 2, donde se han suprimido como mínimo siete u ocho fotogramas. Del plano 2 al 3, es, el que acaba el salto, la supresión de fotogramas vuelve a ser baja.

» Doble acción de engaño de los sentidos

El recurso opuesto a la supresión de fotogramas en los cortes en movimiento es la doble acción de engaño de los sentidos (diferente de la doble acción del instante ideal, perteneciente a los recursos procedentes del deseo) que consiste en repetir unos fotogramas del plano anterior que, en toda lógica, se tendrían que extirpar para conseguir una correcta continuidad. La doble acción que engaña los sentidos tiene un objetivo: alargar, ni que sea por unos breves instantes, el tiempo, pero de manera que no se note.

En *El tercer hombre* (*The third man*, 1948), dirigida por Carol Reed, con guion de Graham Greene y con montaje de Oswald Hafenrichter, en la secuencia de la aparición de Harry Lime, el protagonista, Holly Martins corre hacia el portal en el que acaba de ver a su amigo, a quien creía muerto, pero un automóvil se cruza en su camino. El trayecto del automóvil está montado en dos planos, el segundo de los cuales repite unos 18 o 20 fotogramas el trayecto del anterior. Es decir, es como si el automóvil pasara dos veces. Este tiempo duplicado sirve para que Holly Martins tarde más en llegar al portal y Harry Lime pueda escapar. Supone un pequeño obstáculo añadido para el protagonista y por eso funciona bien en un film clásico. En un primer visionado esta doble acción pasa desapercibida. Más oculto y más eficaz es todavía otro efecto de doble acción de la misma secuencia. El instante de la aparición de Harry Lime está montado de la manera siguiente: en el plano 1 una vecina vienesa enciende la luz de su habitación en un primer piso y protesta por el ruido que llega desde la calle; en el plano 2 el umbral de un portal está a oscuras y recibe más tarde, unos diez fotogramas después de empezar el plano, la luz que procede de la habitación de la mujer; la luz ilumina entonces el rostro de Harry Lime. Si el montador hubiera respetado la continuidad física —y la velocidad de la luz— en el plano 2 el rostro de Harry Lime ya estaría iluminado. Pero este retraso de la acción hace más teatral y más espectacular la aparición del personaje que todo el mundo creía muerto. Se trata de un efecto casi subliminal que el espectador no percibe y que redundan en el incremento de la temperatura emotiva.

» Encabalgamiento del sonido

Dentro del bloque de recursos más eficaces del arsenal del lenguaje debe incluirse el del encabalgamiento del sonido (overlap u overlapping), regla de oro del montaje de diálogos, que dice que el sonido ha de «cabalgar» sobre el corte. Partiendo de la base de que el sonido es una de las principales fuerzas de ocultación, la regla dice que el sonido tiene que montar sobre el corte, es decir, encima del punto de corte tiene que haber sonido.

Cuando se montan diálogos, el sonido del personaje en campo puede prolongarse en el plano 2 o se puede anticipar el sonido del personaje que no está en campo en el plano 1, antes del corte. No importa cuántos fotogramas como máximo, lo que importa es el mínimo: es suficiente con un fotograma antes del corte o bien después de este. Por mínimo que sea, el encabalgamiento sonoro contribuye a la impunidad. Por la misma razón, si se quiere hacer visible el corte en el montaje de un diálogo, convendrá evitar el encabalgamiento.

El sonido es una de las fuentes de todo tipo de soluciones para disimular malos *raccords* visuales. En *Blackmail* (1929), en el umbral del cine sonoro, Alfred Hitchcock y su montador Emile de Ruelle ya encabalgan diálogos. El recurso se apodera de las salas de montaje de sonido de todo el mundo y se convierte en una constante en cualquier conversación fragmentada de films, series, teleseries y programas grabados. Es uno de los mecanismos que acompaña la convención de las convenciones, ya citada el diálogo en plano-contraplano, en planos correspondientes, respetando el eje. El diálogo en plano-contraplano se ayuda del sonido encabalgado para hacer invisible el corte.

Al formar parte de la convención más popular del lenguaje audiovisual, los ejemplos son casi infinitos. Citaremos tres especialmente didácticos:

Se puede analizar la conversación inicial en el tren entre los dos personajes protagonistas de *Extraños en un tren* (*Strangers on a train*, 1951) de Alfred Hitchcock, con montaje de William H. Ziegler, cuando uno de ellos, Bruno, le propone al otro, Guy, intercambiar asesinatos. Es un diálogo en plano-contraplano en el que en la mayoría de cortes cabalga uno o dos fotogramas de sonido del personaje que no está en campo.

El film y también serie para televisión en seis capítulos *Secretos de un matrimonio* (*Scener ur ett äktenskap*, 1973), con guion y dirección de Ingmar Bergman y montaje de Siv Lundgren (montadora de ocho films de Bergman), es una sucesión de secuencias dialogadas, la mayoría entre dos personajes: cualquiera de ellas es un ejemplo de encabalgamiento de diálogos. Por ejemplo, la conversación de sobremesa del matrimonio protagonista, Johan y Marianne, con una pareja de amigos, también casados, Katarina y Peter, hacia el inicio del film, en la que los invitados se dedican a hablar de sus problemas más íntimos y a provocarse e insultarse. La casi totalidad de los cortes contienen sonido encabalgado.

Lo mismo sucede de forma sistemática en todos los cortes del diálogo de Willy Loman, el viajante fracasado, y su amigo Charley, jugando a cartas y hablando en *Muerte de un viajante* (*Death of a salesman*, 1985), que dirige Volker Schlöndorff con guion de Arthur Miller según su obra de teatro, con montaje de Mark Burns y David Ray.

>> Encadenado (disolvencia)

Resulta interesante la aceptación de un recurso como el encadenado, uno de los primeros en surgir en el cine y uno de los más utilizados para transiciones, elipsis, flash-backs, flash-forwards, para crear efectos diversos de cambio de espacio, para convertirse en la solución de los más complicados errores de raccord y para coronarse, en la televisión, como una de las formas preferidas de los más diversos realizadores, que prefieren encadenar que avanzar por corte. ¿Qué tiene el encadenado que no solo no pasa de moda sino que cada vez está más confortablemente instalado en más apartados del lenguaje?

Por ejemplo, el encadenado japonés de los dibujos animados orientales, consistente en encadenados breves de imágenes sin animación, parodiado en diversos episodios de *Los Simpson*, como *Lost Verizon* (2008), segundo episodio de la vigésima temporada, con dirección de Raymond S. Persi y guion de Matt Groening, James L. Brooks, Sam Simon y John Frink, en el que el personaje de Dennis Leary se lanza con los brazos abiertos a agarrar dos tostadas que salen volando del tostador.

O el encadenado Scorsese, un encadenado de función más estética que narrativa consistente en reducir un trayecto por la calle (*Taxi driver*, 1976, con montaje de Tom Rolf y Melvin Shapiro) o una ascensión por una escalera (*After hours*, 1985, con montaje de Thelma Schoonmaker), encadenando al personaje sobre sí mismo desde el inicio al final del trayecto.

¿Solo en la televisión se encadena de un plano al siguiente, en una conversación, por no tener que recurrir al corte? También se practica en la narrativa de ficción, por ejemplo, en un intercambio de planos y contraplanos durante la secuencia romántica que culmina en beso en *Vicky Cristina Barcelona* (2008) de Woody Allen, con montaje de Alisa Lepseiter.

¿Cuál es la magia de este recurso tan antiguo, tan sencillo y —aquí está la pregunta— tan alejado de la percepción? Porque nadie percibe en forma de encadenado. Nadie, en la realidad, funde una imagen mientras se le aparece otra. De hecho, es un ejercicio complicado si es que se pretende llevarlo a cabo de manera consciente. A pesar de su popularidad, el encadenado no ha conseguido el prodigio de la panorámica, que hace creer que vemos en forma de panorámica. Nadie percibe las cosas en forma de encadenado, es por ello que la aceptación resulta todavía más sorprendente. No se puede justificar ni por parecerse a la percepción ni tampoco por el deseo de esta. Quizá su existencia y su permanente vigencia se deba a su belleza. Es un recurso sencillo y fácil de entender. La confusión visual del momento central del encadenado, durante el cual no se ha dejado percibir una imagen y ya ha surgido la nueva, durante el cual en definitiva la pantalla está borrosa, lo hace útil para efectos narrativos fuera de lo nor-

mal, como vueltas al pasado. Solo su belleza, unida a su simplicidad, justifican su longevidad y esperanza de futuro.

¿Quién tiene por primera vez la idea de encadenar un plano con otro? ¿Lumière? ¿Méliès? ¿Chomón? El encadenado es, de hecho, anterior al mismo cine. Las imágenes de las linternas mágicas de dos y tres focos fundian ya por encadenado antes de que el cine existiera en las fantasmagorías o espectáculos audiovisuales de terror de finales del siglo xviii y del xix.

>> Flash-back

El recurso para acceder a un recuerdo ha sido desde los primeros momentos del cine el del encadenado. No tiene nada que ver con nuestro pensamiento, que accede al pasado de forma inmediata, automática y desordenada, mezclando recuerdos, impresiones del presente, reflexiones y deseos de futuro. Representar los mecanismos de la mente en una narración podría conducir a una especie de traducción en imágenes de la literatura al estilo del monólogo interior de capítulos del *Ulises* de James Joyce, es decir, al cine experimental. En el cine clásico se necesita hacer una distinción entre presente y pasado. Esta distinción a menudo se hace a través del color (las imágenes del pasado pueden estar caracterizadas por colores más pálidos, incluso pueden contener algún virado o ser en blanco y negro), de la música (las imágenes del pasado pueden venir acompañadas de algún tema musical concreto) o recursos como la velocidad de filmación (las imágenes del pasado pueden ir a cámara lenta).

La transición hacia el pasado y la del pasado hacia el presente no suelen hacerse por corte, se considera que falta algo más y el encadenado cumple muchas veces esta función. Está claro que en la vida real nadie, ni siquiera después de más de cien años de cine, recuerda a través de encadenados, pero todo el mundo entiende el recurso. A pesar de ello, hay realizadores que utilizan otros recursos como el corte. Acceder al pasado por corte, sin más. También se entiende.

Theo Angelopoulos en La mirada de Ulises (To vlemma tou Odyssea, 1995), con montaje de Takis Koumoundouros y Yannis Tsetsopoulos, avanza un paso más: ni siquiera hay cambio de plano. Dentro de un mismo plano secuencia hay vueltas al pasado y diversos flash-forward, y la única arma para entenderlo es el mismo curso de la acción.

» Efecto Kuleshov

El efecto Kuleshov más conocido, uno de los ejercicios que ponen en práctica los alumnos de Lev Kuleshov en el Laboratorio de Cine de Moscú, consiste en un primer plano inemotivo de un actor —Ivan Mosjukin en un film de Geo Bauer— montado después de otros planos que sí que contienen valores emocionales (un plato de sopa, un niño muerto, una mujer joven echada en un sofá —aunque hay diferentes versiones sobre la descripción de estas tres opciones—). Los planos emotivos traspasan en la percepción del espectador las diferentes emociones al primer plano neutro del actor o bien se crean a través de su asociación emociones que no existían en ninguno de los planos. Ivan Mosjukin parece dar a entender a partir de la yuxtaposición de planos primero la voluntad de comer, después la tristeza y finalmente el deseo sexual.

El arte del montaje encuentra un aliado en la pulsión natural de la mente narrativa hacia la búsqueda de significados.

Una operación similar se produce en los noticiarios televisivos, en los que los presentadores, a menudo cabezas parlantes de mirada preferentemente inexpresiva, parecen adoptar emociones interiores. La emoción se desborda de un plano a otro, y no termina después del corte. Existe una inercia de emoción que nunca puede detener un corte, ni tampoco el final de la película, y que se prolonga hasta ser substituida por otra. La emoción es el activo más poderoso del audiovisual, por encima del movimiento. Las diferentes emociones que provocan las escenas más impactantes de una película tienden a contaminarlo todo: otras escenas de la misma película y, en el caso óptimo, la propia vida del espectador una vez la película ha terminado (la intención del film clásico, recordémoslo una vez más, es la transformación o al menos la mejora emotiva del espectador, y la transmisión de determinados mensajes morales).

Buster Keaton, que recibe el apelativo de «cara de palo», es otra demostración de la eficacia del efecto Kuleshov.

O toda la obra de Robert Bresson a partir de finales de los cincuenta, periodo en el que el autor francés decide que sus actores oculten las emociones.

O los rostros de animales, perros por ejemplo, que —fuera de los dibujos animados— mantienen siempre la misma expresión, pero cuya emoción nosotros como espectadores adivinamos a través del contexto: tristes, alegres, reflexivos o desesperados.

Alfred Hitchcock recoge la herencia directa de Kuleshov para diferentes momentos de *La ventana indiscreta* (*Rear window*, 1954), montada por George Tomasini, en la que el protagonista observa a sus vecinos con unos prismáticos y adivinamos las reacciones en su rostro más bien neutro. En el especial de una hora para televisión *Telescope a talk with Hitchcock* (1964), dirigido por Fletcher Markle, Alfred Hitchcock explica didácticamente el efecto Ku-

leshov con planos de él mismo desde la no emoción hasta una expresión con sonrisa final, yuxtapuestos a imágenes de un bebé jugando y de una mujer atractiva en la playa. Según su montaje, el mismo plano del rostro sonriente de Hitchcock le convierte en un hombre cargado de ternura (cuando mira al bebé) o bien en un maniaco sexual (cuando mira a la mujer atractiva).

El rostro impasible del nazi Adolf Eichmann en el juicio de Jerusalén —tomado en blanco y negro de la retransmisión televisiva real de 1961— mientras los testigos judíos supervivientes al Holocausto relatan las mayores atrocidades, en el film *Hannah Arendt* (2012), dirigido por Margarete von Trotta, con guion de Pam Katz y la misma directora y montaje de Bettina Böhler, es una invitación al espectador a la aplicación del efecto Kuleshov al sugerir la asociación de emociones tales como el rechazo, el odio, tal vez la indiferencia, tal vez la nada absoluta o quizá el arrepentimiento en la mente de Eichmann.

El efecto Kuleshov, presente también en las continuidades-collage de programas humorísticos de zapping o bien en los trailers, demuestra el poder de la emoción, la irreprensible tendencia de la mente narrativa para encontrar una explicación a todo y a la vez el gran engaño a los sentidos que puede suponer el montaje.

El videoclip *Like a rolling stone* (2013), dirigido por Vania Heymann sobre el tema de Bob Dylan de 1965 en dieciséis versiones a las que se accede cambiando de canal sin que el audio se vea alterado, permite que la misma canción sea «cantada» en un múltiple lyp-singing en muy diferentes canales: un programa concurso, unos dibujos animados, un partido de tenis, un film romántico, un documental histórico, etc. La misma canción adquiere nuevos significados dependiendo del entorno en el que es cantada, en una nueva manifestación, esta vez musical, del efecto Kuleshov.

Adaptación del deseo

La relevancia del deseo en el cine origina los efectos especiales que satisfacen los sueños más antiguos del ser humano, como volar, viajar por el espacio o ser invisible. Origina el género fantástico y el de terror con fantasía, que permiten al espectador desde convertirse, por empatía con el personaje, en poderoso superhombre o en desvalido asustado por el pánico a monstruos sobrenaturales. Origina el fenómeno de la animación, que es todo un universo de fantasía blanca y oscura. Y, no menos importante, impregna el mismo lenguaje audiovisual tocando todos los géneros, hasta el punto de que se puede considerar el fantástico —que procede del deseo y del miedo— como el género más importante.

El montador puede satisfacer desde su sala, entre otros, el deseo de ubicuidad (pantalla partida), la pulsión para volver a ver lo que más le ha fascinado (doble acción del instante ideal), el placer por un cuerpo perfecto (doble cuerpo) o una geografía ideal. De hecho, el mismo lenguaje clásico, con su voluntad de orden, perfección y belleza, es una reacción en contra de la realidad, es decir, es una especie de fantasía producto del deseo.

A continuación se comentan unos cuantos ejemplos de recursos de lenguaje originados por los deseos del ser humano.

>> Plano secuencia con grúa

Un plano realizado con grúa, que permite sobrevolar el espacio, tener una visión privilegiada de un escenario concreto y a menudo situar al espectador en una posición donde se disfruta de más y mejor información que la de los propios personajes, puede ser de una gran belleza y espectacularidad, pero quizá el principal atractivo de este movimiento de cámara procede de un elemento más concreto: el poder que confiere al espectador. Solo a través del cine se puede satisfacer el deseo de convertirnos en pájaro.

El plano secuencia con grúa que sobrevuela un espacio, que se comienza a practicar poco antes de los años veinte, consigue que el espectador cumpla el viejo sueño de viajar por el espacio libre de la ley de la gravedad.

El plano secuencia inicial de *Sed de mal* (*Touch of evil*, 1958) de Orson Welles, con montaje de Aaron Stell y Virgil W. Vogel, permite saber al espectador, al viajar de una parte a la otra de la frontera de México con los Estados Unidos, que existe una bomba, conocer las posibles víctimas y también la ubicación de la pareja protagonista. El espectador realiza a través de la cámara un viaje a ras de suelo y a vuelo de pájaro y conoce, además, en el comienzo de la narración, la unidad espacial global donde se desarrollará la acción.

En *Forrest Gump* (1994), que dirige Robert Zemeckis, con montaje de Arthur Schmidt, el plano secuencia inicial sigue el caprichoso vuelo de una pluma blanca desde las nubes hasta las páginas del libro del protagonista, sentado en un banco del parque.

>> Zoom

El inventor del objetivo de focal variable o zoom en 1928 es el cineasta español José Val del Omar (1904-1982), nacido en Granada, autor de los cortometrajes *Aguaespejo gra-*

nadino (1956) y *Fuego en Castilla* (1960). Val del Omar, cineasta místico, inventor y poeta, patenta el objetivo de focal variable para, según sus propias palabras, «penetrar en el alma del ser humano». En 1930, la casa Zoomar reivindica en Washington la patente del primer zoom, consiguiendo el nombre y el privilegio (que conste, sin embargo, que este apartado no se debería llamar *Zoom* sino *Valdelomar*, y en lugar de zoom in y zoom out los profesionales tendrían que hablar de *valdelomar in* y *valdelomar out*).

La mirada del ser humano no hace zooms. Si hay algún tipo de zoom que más o menos se parece a un acto de percepción quizá sea el zoom rápido de acercamiento. Buscamos a una persona entre la multitud y de golpe la encontramos: zoom de acercamiento desde plano general a primer plano. Más cercano a la percepción que el zoom sería el corte. El zoom, pues, puede representar el tipo de recurso de este apartado: nace gracias a un invento tecnológico y, a causa de responder a un deseo de la percepción, probablemente también a causa de su belleza —a pesar de que, a diferencia del travelling, sea un recurso con detractores—, es aceptado por todo el mundo e incorporado al arsenal de recursos del lenguaje. Quizá lo que ejemplifica más claramente el «deseo de zoom» de la percepción es el zoom imposible o crash zoom, normalmente producto de un trucaje, que permite acercarse o alejarse velozmente a un lugar lejano.

Por ejemplo, desde el plano cenital de la ciudad de Berlín hasta a un teléfono rojo, tal como se puede ver en *Corre, Lola, corre* (*Lola rennt*, 1998), con guion y dirección de Tom Tykwer y montaje de Mathilde Bonnefoy.

En la serie de forenses *CSI Las Vegas* (2000-), producida por Jerry Bruckheimer, una de las constantes son los zooms imposibles —o travellings imposibles— que reconstruyen la trayectoria de balas o líquidos letales entrando dentro del cuerpo humano y destruyendo órganos y arterias.

El crash zoom sobre edificios, carreteras y paisajes de la ciudad de Nueva York de los años veinte es uno de los recursos más relevantes de *El gran Gatsby* (*The great Gatsby*, 2013), film dirigido por Baz Luhrmann, con guion de Craig Pearce y el propio director adaptando la novela de Scott Fitzgerald y montaje de Matt Villa, hasta el punto de que este elemento confiere un registro cercano al fantástico en este drama romántico.

Otro mecanismo que no existe en la percepción pero que causa fascinación y sorpresa es la combinación de travelling y zoom, o track zoom (travelling hacia adelante y zoom hacia atrás o viceversa), que ofrece una sensación inexistente en la realidad de acercarse a alguien que se mantiene inmóvil mientras el fondo se aleja de nosotros, o a la inversa. Un efecto que gusta y gratifica por su singularidad y también su belleza. Apto para reflejar visiones alteradas de la realidad, tal como se utiliza en *Vértigo* (1958)

de Alfred Hitchcock, que es quizá quien pone en práctica por primera vez este movimiento de cámara.

Martin Scorsese se sirve del track zoom en *Toro salvaje* (*Raging bull*, 1980) y en *Uno de los nuestros* (*Godfellas*, 1990).

Brian de Palma utiliza el track zoom en *El precio del poder* (*Scarface*, 1983), el mismo año que John Landis lo muestra al mundo en el videoclip *Thriller* (1983).

» Cámara lenta y cámara rápida

George Méliès pone en práctica la cámara lenta y la cámara rápida el año 1896, esta última en el cortometraje *Dix chapeaux en soixante secondes*. La aceptación de este recurso, desconocido hasta la llegada de una cámara, es inmediata, y sus efectos se manifiestan muy pronto de la misma manera en la que funcionan hoy: así como la lentitud favorece un registro onírico o mágico, la rapidez transporta preferentemente a la comicidad, excepto en el rodaje de procesos a través del tiempo, los time-lapses, propios de documentales o programas meteorológicos: la construcción de un edificio, la obertura de una flor, la formación de nubosidad o el desarrollo de tormentas. La aceleración progresiva puede conducir a la abstracción de formas, como en diversas piezas de cine vanguardista, por ejemplo, la persecución final de *Entr'acte* (1924) de René Clair. En algunos films la aceleración adquiere de forma excepcional carácter dramático, como en *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a dream*, 2000), con guion y dirección de Darren Aronovsky y montaje de Jay Rabinowitz, donde una secuencia a cámara rápida muestra la labor doméstica rutinaria y embrutecedora de la madre del protagonista.

En la ficción, suele utilizarse con mayor frecuencia la cámara lenta que la rápida, aunque actualmente existe la tendencia en secuencias de acción —y también en secuencias de transición— consistente en forzar al máximo el contraste y combinar las dos opciones en un mismo plano, como en diversas secuencias de *La saga Crepúsculo: Luna nueva* (*The Twilight saga: New moon*, 2009), dirigido por Chris Weitz, con montaje de Peter Lambert.

La ralentización es un efecto útil en secuencias de deporte, como se puede ver en *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoapparatom*, 1929) de Dziga Vertov, o de acción violenta, tal como lo lleva a término Akira Kurosawa en secuencias de acción de *Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*, 1954), con montaje del mismo Kurosawa, o *Sam Peckinpah*, que introduce el recurso de trocear un mismo plano a cámara lenta mon-

tado con planos con mucho movimiento en diversos de sus films como *Grupo salvaje* (*The wild bunch*, 1969), montada por Lou Lombardo. La cámara lenta sirve a menudo a propósitos de percepción alterada de la realidad, por ejemplo, en la secuencia final de las explosiones de *Zabriskie point* (1969) de Michelangelo Antonioni, con montaje de Franco Arcalli, rodada con cámaras militares ultrarrápidas, que permiten seguir con extrema lentitud y precisión el estallido de diversos electrodomésticos. La ralentización y la aceleración responden, como otros fenómenos citados, a deseos de la percepción. Permiten descubrir lo oculto, el detalle del crecimiento de una planta o una acción que había pasado desapercibida en un lance deportivo.

La cámara lenta o ultralenta puede ser también un recurso de gran belleza, como se puede ver en films de ficción, videocreación o programas de deporte.

Lars von Trier utiliza la velocidad ultralenta con voluntad estetizante en los prólogos de *Anticristo* (*Antichrist*, 2009), montada por Anders Refn, y *Melancolia* (*Melancholia*, 2011), con montaje de Molly Marlene Stensgaard.

El videocreador Bill Viola registra estallidos emocionales a velocidad hiperlenta en los rostros de los actores de su serie de videocreaciones *Las pasiones* (*The passions*, 2001-2002).

En el Masters de tenis de París Bercy del 2009 se introduce un motivo estético que después se ha ido repitiendo en competiciones tenísticas y multitud de programas de deporte —como el fútbol o los campeonatos de saltos de trampolín—: la repetición del movimiento de algún jugador a velocidad ultralenta, sin otro objetivo que el placer estético.

Cambios de velocidad dentro del plano

En el momento actual (primera mitad de la segunda década del siglo XXI), los cambios de velocidad dentro del plano son una de las modas vigentes del audiovisual.

Ejemplos

Los cambios de velocidad dentro del plano se pueden ver tanto en programas de deportes —retransmisiones en directo de tenis, baloncesto o fútbol—, en documentales —la serie sobre deporte *Sport science* (2007-) dirigida por John Brenkus— y programas de entretenimiento, especialmente de meteorología, como en ficción, donde es uno de los recursos predilectos de secuencias de transición y de acción, por ejemplo, en cualquier film de vampiros de la serie *Crepúsculo* como *La saga Crepúsculo Amanecer, Parte 1 y Parte 2* (*The Twilight saga Breaking dawn*, 2011-2012), con dirección de Bill Condon y montaje de Virginia Katz; la mayoría de los films dirigidos por Guy Ritchie, como *Snacht, cerdos y diamantes* (*Snatch*, 1996) con montaje de Jon Harris, *Sherlock Holmes* (2009) y *Sherlock Holmes. Juego de sombras* (2011), con montaje de James Herbert, o secuencias de acción de la serie

televisiva española *Águila Roja* (2009-) con montaje de Arturo Barahona, Josu Martínez y Laura Montesinos.

Se puede manifestar de forma sutil, como en los combates de boxeo de *Toro salvaje* (*Raging bull*, 1980) de Martin Scorsese, con montaje de Thelma Schoonmaker, o en los *travellings* de *Elephant* (2003), con guion, dirección y montaje de Gus Van Sant, o de forma más evidente y exhibicionista como en numerosas panorámicas de rascacielos y playas de la serie *CSI Miami* (2002-2012).

Antecedentes:

Se pueden ver cambios de velocidad dentro del plano en el ensayo documental *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov, con montaje de Elizabeta Svilova.

En el cortometraje de danza y artes marciales *Meditation on violence* (1948) de Maya Deren.

En el documental poético *Tren de sombras* (1997) de José Luis Guerín, con montaje de Manel Almiñana.

El mecanismo estalla en el audiovisual a partir de la época del *bullet time*, es decir, desde finales de los años noventa.

Time-lapse

Una de las secuencias habituales en programas actuales de meteorología es la de las nubes en movimiento acelerado sobre paisajes urbanos o de montaña. El *time-lapse* se origina al llevar al extremo la cámara rápida al optar por velocidades de filmación de intervalos largos o muy largos. Salidas y puestas de sol, nubes, tormentas, automóviles o gente a velocidad vertiginosa, plantas o flores en crecimiento, pasos de tiempo en rostros humanos en transformación, edificios en construcción acelerada, etc. En definitiva, procesos temporales que pueden durar días, meses o años, concentrados en clips a menudo por debajo de un minuto, que el ser humano antes de la llegada del audiovisual solo podía imaginar.

Multitud de spots —*Corona beer* (2009)—, documentales creativos —*Dancing flowers* (1950), del pionero moderno de esta técnica John Nash Ott, *Organism* (1975), de Hilary Harris, *Koyaanisqatsi* (1982), de Godfrey Reggio, *Chronos* (1985) y *Baraka* (1992), de Ron Fricke— o videocreaciones —*Baja California timelapses* (2010), de Mike Flores— aprovechan la belleza y espectacularidad de este tipo de secuencia.

Antecedentes históricos del time-lapse:

Probablemente, George Méliès es el primero en poner en práctica este trucaje en su cortometraje *Carrefour de l'Opéra* (1897).

Henry Chomette, uno de los representantes del cine puro, lleva a término un travelling en cámara muy acelerada desde un barco de río pasando bajo numerosos puentes y desde un tren en *Jeux des reflets et de la vitesse* (1925).

Dziga Vertov realiza un time-lapse de nubes que anteceden a la secuencia de la playa en *El hombre de la cámara* (*Čelovek s kinoapparatom*, 1929).

José Val del Omar utiliza el time-lapse con el nombre de «tactilvisión» filmando montañas, nubes y cielos al alba en su documental creativo *Aguaespejo granadino* (1956).

Time-lapse en films de ficción.

El recurso puede contribuir a retratar personajes con visión alterada de la realidad, tal como se puede ver en las filmaciones en time-lapse realizadas con cámara de súper 8 mm en el film *Arrebato* (1979) de Iván Zulueta, con montaje de José Luis Peláez.

Tom Tykwer se sirve de numerosos time-lapses para explicar en poco tiempo la trayectoria de la pareja formada por la actriz y el muchacho invidente en el episodio de Faubourg Saint-Denis del film *Paris, je t'aime* (2006), con montaje de Mathilde Bonnefoy.

>> Bullet time

El travelling a cámara lenta sobre imagen congelada o en movimiento lento se pone de moda con el film *Matrix* (*The Matrix*, 1999), de los hermanos Wachovsky, con montaje de Zach Staenberg, y recibe el nombre de *tiempo de bala* o *bullet time*. Este recurso aparece en spots publicitarios, videoclips, cortometrajes y otros largometrajes, hasta el punto de que se puede hablar de una pequeña revolución bullet time en los primeros años dos mil, en la que se puede incluir la parodia del recurso y también su decadencia. Es en un videoclip, uno de los géneros más sensibles a la moda, igual que la publicidad, donde se origina el invento: se ve probablemente por primera vez en el clip *Like a rolling stone* (1995) de The Rolling Stones, dirigido por Michel Gondry, director que reclama como propia la invención del recurso —que necesita de la incorporación de numerosas cámaras que graben en sincronía—, y poco después en un spot de acción y aventuras de Smirnoff de 1997, también de Gondry. Con todo, en el videoclip *Jeremy* (1992), del grupo Pearl Jam, dirigido por Mark Pellington, ya hay travellings sobre imagen congelada en los planos del aula llena de niños (probablemente realizados de

forma menos sofisticada que la que implica el bullet time). Y en el clip del tema *Midnight mover* (1985) del grupo alemán de speed metal Accept, dirigido por Zbigniew Rybczyński, puede verse una primera aproximación al trucaje en la colocación de las cámaras en 360 grados con vertiginosos travellings circulares.

En la escena soñada de sexo de *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999) de David Fincher, con montaje de James Heygood, la cámara efectúa movimientos en la estela del bullet time sobre los cuerpos desnudos y casi inmóviles de los protagonistas.

La pregunta que conviene hacerse es si este recurso responde a algún deseo del ser humano. ¿Avanzar sobre el tiempo detenido es un sueño imposible que tenía el espectador y se ha visto finalmente satisfecho? Esta opción fantástica cuenta con la oferta de belleza, fascinación y espectacularidad del recurso. El tiempo decidirá si el bullet time desaparece o bien se incorpora de forma estable al arsenal de recursos cinematográficos.

>> Movimiento inverso

El movimiento inverso es posiblemente el primer trucaje de la historia del cine: en enero de 1896 los hermanos Lumière proyectan al revés *La demolición de un muro* (*Démolition d'un mur*), provocando la sorpresa y la fascinación del público. Ver el mundo moviéndose a la inversa es uno de los deseos que solo ha podido satisfacer el cine. A pesar de ello, no ha sido este un recurso excesivamente popular. Se ha reservado la mayoría de veces para efectos cómicos, como el de Charles Chaplin en funciones de paleta amontonando ladrillos de forma acrobática en *Pay Day* (1922). Añadiendo el recurso de la cámara lenta, el resultado se vuelve onírico, surreal, propio de secuencias de sueño o de cine experimental, tal como sucede con la secuencia de los saltos de trampolín de *Olimpiada* (*Olympia*, 1938), de Leni Riefenstahl —que tiene precedentes en el film *El hombre de la cámara* (*Človek s kinoapparatom*, 1929) de Dziga Vertov, también con numerosos planos con movimiento inverso—, y con las olas del mar en los cortometrajes *Meshes of the afternoon* (1943) y *At land* (1944) de Maya Deren.

Otros ejemplos de movimiento inverso

El film *Memento* (2000), escrito y dirigido por Christopher Nolan, con montaje de Dody Dorn, en el que el tiempo viaja hacia atrás en diferentes bloques secuenciales, se inicia con

una imagen en movimiento inverso que viene a ser una síntesis del motivo principal de la historia: una foto polaroid que vuelve hacia el color blanco.

En videoclips, se juega con el movimiento inverso en *Strawberry fields forever* (1966) de The Beatles, dirigido por Peter Goldman, con Paul McCartney ascendiendo hacia un árbol.

En el del tema *Give it away* (1991) de Red Hot Chili Peppers, dirigido por Stephan Sednaoui, se utiliza el movimiento inverso en un estallido de agua sobre un personaje y en una danza con un velo.

También en *Un tros de fang* (2007) de Mishima, dirigido por Luis Cerveró, donde unos líquidos de colores que han sido lanzados sobre un maniquí masculino se elevan hacia los botes que los contenían.

>> Sobreimpresión

La antigüedad de este recurso es casi la del mismo cine, porque George Méliès superpone imágenes en *La caverne maudite* (1898). La sobreimpresión es aceptada desde el primer momento y continúa vigente en todos los géneros, en especial el fantástico. Ideal para sueños, apariciones mágicas y visiones alteradas de la realidad. Forma parte de uno de los elementos de la secuencia clásica denominada *montage*, formada por diferentes capas de imágenes en sobreimpresión, encadenando unas con otras. Y lo es más tarde de uno de los herederos del *montage*: las cabeceras de programas de televisión. A veces, las imágenes sobreimpresionadas son de difícil lectura si la composición de estas no es la correcta. Tres niveles de imagen acostumbran a emborronar la pantalla dado que la vista, más bien lenta, se fatiga enseguida. Cuatro o más superposiciones son inútiles desde el punto de vista narrativo, aunque pueden tener sentido si la intención es estética.

Abel Gance, guionista, director y montador de *Napoleón* (*Napoleon*, 1928), superpone en algunas secuencias más de diez imágenes, pero la voluntad es puramente estética.

La vigencia de la sobreimpresión tiene que ver con la ilusión de sueño y de efecto sobrenatural, tal como se puede ver con el Elvis Presley que se aparece a Luisa (Nicolella Braschi) en la segunda historia de *Mystery train* (1990), escrita y dirigida por Jim Jarmusch, con montaje de Melody London.

Otros ejemplos

En la secuencia final de *Moulin Rouge* (1953) de John Huston, con montaje de Ralph Kempler, Toulouse Lautrec agoniza en su dormitorio cuando es visitado —en sobreimpresión— por todos los personajes que han formado la iconografía de su obra.

Peter Greenaway pone en práctica las posibilidades estéticas de la *sobreimpresión* en diversas secuencias de *The pillow book* (1996), con montaje de Chris Wyatt y el mismo Greenaway, como la secuencia erótica de estilo videoclip con música de Brian Eno, textos en francés y diferentes capas de imágenes.

>> Música extradiegética

Algunos detractores del cine musical se resisten a aceptar una de sus convenciones principales: que súbitamente los personajes empiecen a cantar o a bailar. En cambio tiene pocos detractores otra convención igualmente alejada de la realidad y más extendida porque toca a todos los géneros, la de la música extradiegética, es decir, la que no surge de ninguna fuente incluida en el relato, la música que subraya las emociones de los personajes o que crea ambientes. ¿Por qué se acepta con tanta facilidad este recurso en principio falso y manipulador? ¿Por qué muchas veces ni siquiera es percibido cuando resulta que es el único efecto sonoro presente en la sala? Una posible explicación radica en el tradicional poder de la música como vehículo emotivo. La música está integrada en la ficción desde hace miles de años y el cine recoge esta herencia. La música extradiegética es una herramienta eficaz para conseguir manipular las emociones de los espectadores. «Rie», «llora», «asústate»: la función manipuladora de la música es evidente y por eso algunos realizadores (como Éric Rohmer) la rechazan. Es un recurso habitual en todos los géneros, en especial los dibujos animados, el cine de suspense, el fantástico y el de terror, las películas de acción, los melodramas (la palabra «melodrama» significa drama con música), los concursos y magazines de televisión, incluso los noticiarios (en los que supuestamente se informa sin manipulación). El audiovisual introduce la música a cada momento en nuestra condición de espectadores. Dicho de otro modo, vivimos como espectadores dentro de un musical extradiegético.

>> Pantalla partida

La pantalla partida o split screen representa la voluntad del espectador de poseer el don de la ubicuidad. Ver diversas acciones a la vez. Satisfacer el deseo de estar en todas partes. El problema principal radica en la dificultad de lectura, ya que cuando hay dos o más fuentes de imagen es difícil decidir cuál es más importante, saber dónde concentrar la mirada, y existe la posibilidad de sentir una cierta incomodidad. Esta

sensación de desorden se multiplica con la cantidad de pantallas en que se puede dividir la imagen

Ernst Lubitsch propone, una encima de otra, tres fuentes de imagen de pies bailando en la secuencia del fox-trot de *La princesa de las ostras* (*Die Austerprinzessin*, 1919), en una de las primeras versiones al audiovisual del recurso de la pantalla partida.

Quizá una de las opciones más cómodas de lectura sea la propuesta por Abel Gance en su *Napoleón* (*Napoléon*, 1928), en la que, en las diferentes secuencias de tres pantallas, sitúa la imagen más importante en el centro mientras que las imágenes subordinadas son las de la derecha y la izquierda. Para más facilidad, las subordinadas son a menudo la misma imagen. Cuando hay frecuentes cambios de plano en las tres pantallas y se hace evidente que el espectador será incapaz de seguir tanta información fragmentada la voluntad del director —y del film— deja de ser narrativa para convertirse en puramente estética. Así, puede resultar más eficaz el procedimiento de partir en tres, guiando la mirada hacia el centro y después hacia los laterales, que partir en dos, que puede crear algún desconcierto.

Partir la pantalla en tres solo es posible cuando las proporciones de la pantalla lo permiten. Lo más habitual desde el sonoro es la pantalla partida en dos. Las conversaciones telefónicas en pantalla partida, que permiten ver a los dos personajes al teléfono —respetando la ley del eje, porque un personaje mira a la derecha del encuadre y el otro a la izquierda— es un recurso habitual del arsenal clásico que ha perdido vigencia

Otros ejemplos de pantalla partida:

La secuencia de créditos realizada por Saul Bass de *Grand Prix* (1966), film de carreras de Fórmula 1 dirigido por John Frankenheimer, es cercano a lo que más adelante recibe el nombre de videoarte: imágenes de tubos de escape, neumáticos, tornillos, bujías, manos haciendo girar barras de acero se repiten multiplicados en 3, 4, 6, 12 hasta 64 micropantallas dentro del formato cinematográfico, con objetivo estético pero también de creación de atmósfera a lo que contribuye el ruido de motores y el tono documental con diálogos que apenas se perciben.

Chelsea girls (1966), de Andy Warhol, es un largometraje experimental de tres horas y media en 16 mm que se proyecta con dos proyectores, es decir, a doble pantalla, y el proyeccionista decide cuál de las dos pantallas se queda en silencio y cuál mantiene el sonido.

En la secuencia del tema musical *Black is black* de Los Bravos, en el largometraje *Los chicos con las chicas* (1987) de Javier Aguirre, con montaje de Mercedes Alonso, la pantalla se divide en dos por motivos estéticos mostrando una imagen en color y otra en blanco y negro de los diversos componentes del grupo.

En *El estrangulador de Boston* (*The Boston strangler*, 1968), que dirige Richard Fleischer, con guion de Edward Anhalt y Gerold Frank y montaje de Marion Rothman, la pantalla se di-

vide en diversas secuencias en dos, tres, cuatro y cinco subpantallas, que producen un efecto más estético que narrativo.

En *El caso de Thomas Crown* (*Thomas Crown affair*, 1968) de Norman Jewison, con montaje de Hal Ashby y Ralph Winters, la imagen se descompone en múltiples miniimágenes buscando un efecto exclusivamente estético.

En el documental del concierto de rock *Woodstock* (1970), de Michael Wadleigh, en formato cinemascope, con montaje de Martin Scorsese y Thelma Schoonmaker entre otros, en la mayoría de secuencias la pantalla está dividida en dos y tres subpantallas. Es de las ocasiones en que el recurso se utiliza con mayor énfasis, tanto desde el punto de vista narrativo —en la secuencia de la lluvia y del barro, con dos pantallas— como estético —la actuación de Ten Years After, con tres pantallas.

En *Perversidad* (*Wicked wicked*, 1973), un thriller cercano al terror con asesino en serie, escrito y dirigido por Richard L. Bare, con montaje de John F. Schreyer, se publicita el sistema DuoVisión, consistente en partir la pantalla en dos, con funciones narrativas, durante los 95 minutos del largometraje, en cinemascope, para —según la publicidad— «duplicar la tensión».

Brian De Palma se sirve de este recurso en diversas ocasiones —contra la opinión de su montador habitual, Paul Hirsch, que confiesa no sentirse a gusto con este procedimiento porque dispersa la atención emotiva del espectador—: en algunas secuencias de *Hermanas* (*Sisters*, 1973), *Carrie* (1977), *Vestida para matar* (*Dressed to kill*, 1981) y *Snake eyes* (1998), partiendo la pantalla en dos con voluntad narrativa.

Idéntica función narrativa tiene la pantalla partida en dos y en ocasiones en tres en *Corre, Lola, corre* (*Lola rennt*, 1998), con guion y dirección de Tom Tykwer y montaje de Mathilde Bonnefoy.

Darren Aronovsky dota de contenido erótico al recurso de la pantalla partida en dos en la escena de cama de los dos protagonistas jóvenes de *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a dream*, 2000), con guion de Hubert Selby y montaje de Jay Rabinowitz.

Peter Greenaway utiliza el recurso con finalidad más estética que narrativa en *Prospero's books* (1991), con montaje de Marina Bobdijil, y *The pillow book* (1995), con montaje de Chris Wyatt y el mismo director, descomponiendo la imagen en pantallas de las más diversas formas.

José Luis Guerín divide la imagen en dos con finalidades estéticas y narrativas en la secuencia de análisis de las filmaciones domésticas de *Tren de sombras* (1997), con montaje de Manel Almiñana, en la que crea sutiles enigmas al investigar sobre las imágenes.

Mike Figgis en la adaptación de la obra de Strindberg *Miss Julie* (1999), con montaje de Mathew Wood, utiliza la pantalla partida en la escena del coito entre el criado Jean y la señora, y también en *Timecode* (2000), film compuesto de cuatro planos secuencia de hora y media que se proyectan simultáneamente en una pantalla dividida en cuatro partes.

En *La soledad* (2007), escrita por Jaime Rosales y Enric Rufas, dirigida por Jaime Rosales y con montaje de Nino Martínez Sosa, la pantalla se divide en dos en diversas secuencias por motivaciones estéticas y también narrativas.

Se utiliza también en numerosos videoclips con voluntad estética, por ejemplo en el del tema *Countdown* (2011) de Beyoncé, dirigido por Adria Petty.

La pantalla partida, recurso vinculado en buena parte a la evolución de nuevos formatos, obtiene un nuevo impulso en televisión al adoptarse internacionalmente en el año 2010 un tipo de pantalla más rectangular, el 16/9 de la alta definición. Desde esta fecha, la pantalla partida se vuelve un recurso común en programas de debate, entrevistas, noticiarios, retransmisiones de conciertos interpretados por orquestas sinfónicas y, sobre todo, competiciones deportivas.

En las retransmisiones de la Copa de Europa de baloncesto desde París de mayo del 2010 —que gana el FC Barcelona—, las repeticiones de las jugadas más interesantes se ofrecen a través de pantalla partida según la leyenda «action-reaction»: la acción a la izquierda (una canasta) y la reacción a la derecha (reacción de entrenador, público o jugadores del banquillo).

>> Doble acción del instante ideal

Precisamente porque en la realidad la repetición no se produce, la doble acción es objeto de deseo. Es común que en cualquier programa de deportes se repitan las jugadas más interesantes, es decir, los momentos de clímax. Y a ser posible desde todos los ángulos. Se procede de forma similar a la de numerosas escenas de acción, en las que lo más interesante, por ejemplo, una explosión, se repite unas cuantas veces desde ángulos diferentes.

Como la explosión del auto caído desde un avión en *Velocidad terminal* (*Terminal velocity*, 1994) de Deran Sarafian, con montaje de Peck Prior y Frank J. Urioste, repetida hasta seis veces desde ángulos diferentes.

En la ficción se procura disimular la doble, triple o cuádruple acción, porque atenta contra la continuidad y solo se repite una acción entera cuando el clímax está emotivamente tan alto que el espectador no solo lo perdona sino que agradece esta falta de *raccord*.

La doble acción va lógicamente contra la continuidad. Se ha avanzado que una de las leyes de la gramática clásica es que en un momento de clímax la continuidad se puede vulnerar. La doble acción del instante ideal entra exactamente en esta condición. No hay error más simple de solucionar en una sala de montaje, de ahí que

prácticamente no haya dobles acciones en películas clásicas fuera de las intencionadas o «dobles acciones de engaño de los sentidos», que pretenden pasar desapercibidas.

Ejemplos de doble acción en films no clásicos:

Sergei Eisenstein experimenta con dobles acciones leves, casi imperceptibles, en *Octubre* (*Oktiabr*, 1928).

El pintor Fernand Léger hace de este error un recurso al repetir decenas de veces un mismo plano, como una doble acción llevada al paroxismo, en su cortometraje vanguardista de danza de objetos *Ballet mécanique* (1924).

La doble acción llevada límite encuentra una renovada repercusión en otra época de espíritu vanguardista, la de los nuevos cines de los años sesenta: en *El knack... y cómo conseguirlo* (*The knack... and how to get it*, 1965) de Richard Lester, con montaje de Anthony Gibbs, por citar un ejemplo, las dobles acciones —catorce veces se llega a repetir la acción de cerrar una puerta— son uno de los recursos que ponen de relieve el estilo de la película.

La continuada y creciente utilización que de este recurso se hace en programas deportivos (repetiendo la jugada más interesante), de vídeos domésticos o de impacto (repetiendo el incidente más relevante: las imágenes de los aviones contra las torres gemelas de Nueva York en el 2001 marcan un máximo en este aspecto), y programas paródicos diversos (repetiendo frases o acciones de personajes conocidos), contribuye a modificar la percepción. Responde a uno de los deseos más comunes del ser humano: volver a vivir una emoción satisfactoria.

La doble acción como signo de percepción alterada

Otra utilización de la discontinuidad de la doble acción responde a la intención de establecer sensación de percepción alterada de la realidad

Así se puede ver en la secuencia de Travis Bickle conversando con el espejo en *Taxi driver* (1976) de Martin Scorsese, con guion de Paul Schrader y montaje de Tom Rolf, Melvin Shapiro y Marcia Lucas: una acción con sonido repetido volviendo a comenzar en el plano 2 ofrece la sensación de enfermedad progresiva que se está apoderando de la mente del protagonista.

Una doble acción que en cierta manera escapa a la utilización habitualmente breve del plano objeto de la repetición es la de una de las secuencias culminantes de *Persona* (1966) de Ingmar Bergman, con montaje de Ulla Ryghe, en la que la queja de la enfermera Alma a la actriz Elisabeth sobre la falta de afecto de esta a su hijo es vista primero sobre planos del rostro

de Elisabeth escuchando y después todo el monólogo entero —de cuatro minutos— sobre el rostro de Alma hablando.

>> Cuerpos y geografías ideales

Los experimentos de Lev Kuleshov con película de archivo tocan dos aspectos de deseo que vale la pena considerar: la creación de cuerpos y geografías ideales. La idea consiste en engañar al espectador a través del montaje por corte, aprovechando las pulsiones de la mente narrativa, haciéndole creer que unas piernas de mujer, un torso, unas manos, unos labios, unos ojos, pertenecen a un mismo ser humano, una mujer que se manifiesta como la síntesis de la perfección, cuando en realidad no es sino una suma de los mejores fragmentos que el montaje, como el doctor Frankenstein, cose. Por lo que respecta a los espacios, exactamente lo mismo: un personaje inicia un paseo en un lugar y, gracias al montaje, se mueve por una geografía aparentemente continua que en realidad procede de los puntos más distantes.

El primer procedimiento, el de los cuerpos ideales, es regularmente utilizado en el recurso del doble cuerpo: actrices estelares que ponen la cara pero no el cuerpo, servido por especialistas anónimos. El doble cuerpo es habitual en escenas eróticas de films comerciales.

En la secuencia del coito de Rosemary en *La semilla del diablo* (*Rosemary's baby*, 1967) de Roman Polanski, montada por Sam O'Steen, en la transición del rostro a los pechos de la actriz hay corte

El recurso de la geografía ideal existe en casi cualquier película. Un personaje es filmado o grabado en un interior de estudio y cuando sale por la puerta la filmación se lleva a cabo en un exterior de cualquier localización, el espectador liga mentalmente las imágenes gracias al montaje, el recurso funciona, y así sucede en cualquier narración audiovisual.

En *Otelo* (*Othello*, 1952) de Orson Welles, realizada durante cuatro años con montaje de Jenő Csépreghy Renzo Lucidi, William Morton y Jean Sacha, hay secuencias en las que de un plano al siguiente, aparentemente continuo, hay un salto no ya de interior a exterior, ni tan solo de un país a otro, sino de continente a continente y realizado en años diferentes, pero el montaje lo borra

En la cabecera de créditos de la serie de largometrajes televisivos *Il commissario Montalbano* (1999-), dirigida por Alberto Sironi, con guion de Francesco Bruni, Salvatore de Mola y

Leonardo Marini sobre las novelas de Andrea Camilleri y montaje de Gianni Monciotti, el imaginario pueblo siciliano de Vigatta está formado en realidad por imágenes de diversos pueblos y paisajes del sur de la isla de Sicilia (Ragusa y Punta Secca).

Una película que también juega la carta de la geografía ideal es el documental *Baraka* (1992) de Ron Fricke, con guion y montaje de Fricke y Mark Magdison, en el que los guionistas-directores-montadores en la secuencia final montan, seguidos, interiores de diferentes monumentos creados por el hombre (Santa Sofía y Taj Majal, por ejemplo) en la voluntad de crear un espacio utópico que refleje la obra del ser humano sobre la Tierra.

>> Continuidad collage y mash-up

Una de las modas en crecimiento en los últimos años son los programas «de montaje» que mezclan imágenes de canales televisivos, de films de la más diversa naturaleza o clips descargados en la red para crear significados nuevos a través de la colisión de imágenes. En algunas ocasiones los títulos de estos programas giran en torno al concepto de zapping, siguiendo la atmósfera vertiginosa de este proceso de búsqueda. La mayoría de veces la intención es cómica, creando gags verbales, visuales o modernas versiones en comedia del efecto Kuleshov, en especial en las conversaciones manipuladas entre contertulios en contraste extremo.

Debe citarse como antecedente el cortometraje paródico de dos minutos *Schichlegruber doing the lambeth walk* (1941) de Charles A. Ridley, que utiliza imágenes de archivo de los documentales alemanes de propaganda de los años treinta, en especial de *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1935) de Leni Riefenstahl, y las sincroniza con el tema musical *The lambeth walk*, perteneciente al musical *Me and my girl* (1937), consiguiendo con los juegos de tropas desfilando marcha atrás y hacia adelante, con sus aceleraciones extirpando fotogramas y sus exactas sincronías imagen/música, propias de los dibujos animados del momento (estilo mickeymousing), abolir cualquier aura mítica y ridiculizar a Hitler y al régimen nazi.

Entre numerosos ejemplos extraídos del programa *El intermedio* (2006-), del canal La Sexta de la productora Globomedia, describimos dos clips-collage con guion y montaje de Alberto González Vázquez: cargas policiales contra jóvenes que se manifiestan son comentadas en voz en off y en los contraplanos correspondientes por analistas de un partido de fútbol que discuten si la jugada es correcta; un personaje de telenovela lanza un montón de quejas propias de folletín lacrimógeno a un interlocutor que gracias al montaje resulta ser un conocido político. En los dos casos la colisión de planos genera nuevos significados y se origina la risa.

Barack Obama es uno de los personajes más veces escogido a principios de la segunda década del dos mil como protagonista de clips en diversas direcciones, muchas de ellas apo-

logéticas como es el caso de *Barack Obama singing Sexy I know it* (2012) de Barackdubs, un montaje musicalizado de un minuto y cuarenta segundos compuesto con palabras extraídas de distintos discursos del presidente de los Estados Unidos que gracias a la hábil mezcla llega a decir *I'm sexy and I know it*. Obama está en permanente falso jump cut puesto que a cada cambio de plano, que se sucede a cada palabra, tenemos al presidente en plano medio. La intención del clip es la de acercar el personaje al arquetipo apolíneo, que es la aspiración natural de la mayoría de políticos, alguien confiable y con atractivo físico y moral. Es decir, esta pieza puede encuadrarse también dentro del audiovisual de propaganda.

Una posibilidad habitual de la continuidad collage es la que se produce regularmente en los trailers, en especial en los de films de acción, donde se mezclan planos de forma diferente al montaje de la película, persiguiendo la impresión de máximo impacto a partir del mecanismo de causa y, en continuidad, el efecto más inesperado.

Por ejemplo, un personaje dispara una ametralladora y en el plano siguiente —respetando el eje direccional— una motocicleta atraviesa el muro de cristal de un edificio (como si la ametralladora disparara motocicletas) tal como se puede ver en el trailer de *Terminator 2* (1991), de James Cameron, o bien un personaje dispara una ametralladora hacia la derecha y en plano siguiente un avión sale disparado hacia la derecha, como sucede en el trailer de *Los vengadores* (*The Avengers*, 2012), de Joss Whedon.

La continuidad collage es una especie de juego de fantasía, incluso de surrealismo, cómico o deslumbrante, o las dos cosas a la vez, que solo es posible desde el audiovisual.

El fenómeno del collage ha crecido sustancialmente en la era digital, recibiendo el nombre de mash-up o remezcla. El montador busca el material en la misma red en lugar de las filmotecas, y el producto suele adoptar las siguientes formas:

- El recambio o redoblaje de diálogos de una escena.

En *Star Wars vs Clerks* (2008) de MovieMashupCinema se toma un diálogo de la princesa Amidala con Anakin Skywalker en *La guerra de las galaxias. Episodio III. La venganza de los Sith* (*Star Wars Episode III. Revenge of the Sith*, 2005), de George Lucas, redoblándolo con diálogos de *Clerks* (1994), de Kevin Smith, de forma que él le pregunta a ella «la cantidad de poilas que ha mamado». Los planos del diálogo original están recortados para poder encajar audio y video, cometiéndose algunas incorrecciones en saltos de escala y 30 grados que no son relevantes ante la brillantez y proacidad del sketch.

- El remontaje de diálogos o monólogos combinando dos interlocutores de distinta procedencia.

Como se ha dicho, Barack Obama, presidente de los Estados Unidos, es protagonista a inicios de la segunda década del dos mil de centenares de miles de clips en la red. Tras él uno de los personajes más veces utilizados en todo tipo de escenas paródicas, reportajes y documentales es Adolf Hitler. *Obama vs Hitler. A direct comparison* (2010), de Fhqwghadsh, es uno de los clips que compara a ambos líderes en detrimento del primero.

- El remontaje de bloques secuenciales de fuentes diversas con carácter generalmente paródico

APM. *Alguna pregunta més?* (2004-) es un programa semanal de TV3 Televisió de Catalunya dirigido por Carles Capdevila, Ivan Rosquellas y Guillem Sans, con guion de Adrià Cuatrecasas y doce créditos más y montaje de Charly Fernández, Montse Gómez y Matías Carmona en el que se parodian noticias, declaraciones y hechos tomados de la realidad o de la televisión a partir de la creación de sorpresivas continuidades-collage.

- La manipulación musicalizada de diálogos o monólogos.

En los más de veinte episodios web de registro paródico *Auto Tune the News* (2009-2013) de Michael Gregory y The Gregory Brothers, formado por piezas de dos a cinco minutos, se transforman los monólogos y diálogos en temas musicales cambiando los timbres de las voces de locutores y entrevistados, añadiendo bases rítmicas e incrustando en las imágenes a los personajes del programa que interactúan hablando, tocando instrumentos y cantando junto a informadores, políticos y personas entrevistadas en diversos noticiarios de la televisión americana, como Fox o CBS

- El recut trailer o remontaje de trailers.

En *When Harry met Sally The horror remix* (2006) de John Piscitello, se cambia el género del film *Cuando Harry encontró a Sally* (*When Harry met Sally*, 1989), de Rob Reiner con guion de Nora Ephron, transformándolo de comedia romántica en thriller de terror. El remontador utiliza fundidos a negro e introduce un tema musical de género de terror para la creación de una amenaza creciente sobre el personaje de la protagonista

- El remontaje de videoclips.

Beatles vs Bob Marley Let it be, No cry (2010) de Dj Faroff. El montador mezcla los temas *Let it be* de The Beatles, extrayendo imágenes del largometraje documental *Let it be* (1969) de Michael Lindsay-Hogg con *No woman no cry* (1974) de Bob Marley, a partir de una actuación en directo del cantante jamaicano. El montador-autor concede una primera parte a la vocalización de *No woman no cry* por parte de Marley con el acompañamiento de piano de la intro de *Let it be* y procede luego a la inversa, la melodía y vocalización de *Let it be* con la base rítmica de *No woman no cry*.

- El supercut o compilación de palabras o frases de un personaje o de un film en un clip.

Buffies (2007) de Chuck Jones es una pieza de un minuto en la que se recogen 125 planos en los que distintos personajes pronuncian el nombre de Buffy, la protagonista de la serie —de culto— *Buffy cazavampiros* (*Buffy, the vampire slayer*, 1997-2003), creada por Joss Whedon. El ritmo de vértigo del montaje es pues de dos planos por segundo y el placer del visionado se deriva entre otras cosas por las distintas entonaciones con que un mismo nombre es pronunciado tantas veces en tan diferentes situaciones.

>> Lenguaje clásico

Todas las reglas de una película clásica, la estructura del guion en tres actos, la planificación con la búsqueda del mejor ángulo de cámara, la puesta en escena de lo más relevante, el montaje con el respeto a los tipos de raccord y los recursos convenientes para incrementar la temperatura emotiva, conducen a un tipo de relato audiovisual que tiene la voluntad de ser ordenado, comprensible, impecable, perfecto, bello y emocionante hasta el límite.

En la realidad, en cambio, lo que empieza no acaba. A menudo lo impactante para la percepción es visto mal y de lejos, la conversación que interesa está mezclada con otros ruidos que molestan, el caos es la norma y el orden la excepción. El guion clásico, como los cuentos, las leyendas o las parábolas, tiene como objetivo presentar un relato moral en el que cada detalle acaba poseyendo sentido. No hay un solo elemento gratuito arbitrario o casual. Solo causas y efectos, antecedentes y consecuentes, solo la coherencia, el equilibrio, la simetría y la voluntad de belleza.

La realidad tiene una buena parte de estética de vídeo doméstico. La puesta en escena cinematográfica desde la perspectiva clásica, en cambio, es la respuesta al de-

seo del espectador que contempla un relato en sí mismo perfecto, estimulando todas sus fantasías. La intención del relato audiovisual clásico es la de ofrecer la narración al espectador convirtiéndolo en un ser privilegiado proporcionándole la visión ideal de cada fragmento de espacio, el retrato psicológico de cada personaje y de cada acción, el conocimiento de informaciones que se esconden a los personajes, el apoyo de la música. Se potencia el enigma más importante y se obliga a permanecer hasta el final para conocer las respuestas: ese es el juego y el espectador espera la correspondiente compensación. La moral final con el mensaje tendente a la pulsión hacia la mejora del estado de ánimo o bien la transformación del espectador no hace sino aclarar que estamos ante una herramienta del ser humano para actuar sobre sí mismo de cara a la supervivencia.