

## CAPITULO 13

# EJERCICIOS: ANÁLISIS DE TÉCNICAS DE FILMACIÓN

Este capítulo le propone unos ejercicios de análisis y una enseñanza teórica para ayudarle a enfrentarse, de cerca y en sus propios términos, a grandes ejemplos de la cinematografía mundial. Dicha labor le ayudará a saber discernir

- Las bases de la composición estática, del ritmo visual, de la composición dinámica y de la interacción compositiva entre planos adyacentes
- El montaje, de manera que pueda usar las convenciones, abreviaturas y terminología del lenguaje fílmico
- La construcción de todo un filme, su forma y estructura narrativa, y los elementos que componen su banda sonora
- Los usos de la planta de cámara
- El punto de vista y el encuadre (la colocación de la cámara en relación con el sujeto, y el sujeto en relación con su entorno)
- Diferentes tipos de iluminación, *sets* de iluminación y los efectos que crean

### EJERCICIO 13-1: ANÁLISIS DE COMPOSICIÓN VISUAL

El objetivo es estudiar

- La manera en la que el ojo reacciona ante una composición estática
- La manera en la que el ojo reacciona ante una composición dinámica
- Elementos visuales que permitan componer una imagen de forma consciente

Una manera muy productiva de investigar la composición visual es en grupo, pero lo que sigue puede hacerse también de forma individual. No veo la necesidad de que tenga que llevar un registro formal de sus reacciones, pero tomar notas

o hacer bocetos dará más empaque a sus descubrimientos si trabaja en solitario. Los libros son de poca ayuda porque los tratados sobre composición tienden a hacer de este tema algo intimidatorio y formulista. Pero confíe en que su mirada sabrá ver lo que tiene delante y en que su vocabulario no especializado sabrá describirlo.

*Equipo requerido:* Un reproductor de vídeo o de DVD, con capacidad para hacer pausa y congelar la imagen y capacidad de reproducción a velocidad variable. Para tener una mejor calidad de sonido, conecte el reproductor a una micradena o a un equipo de *borne cinema*, no al televisor. Tener un proyector de diapositivas o transparencias resulta útil pero no indispensable.

*Materiales de estudio:* Cualquier secuencia interesante de una película de ficción de su agrado (cualquier película de Eisenstein puede servir para empezar); un libro de imágenes de pintura figurativa (mejor si puede proyectarlas en foma de transparencias y aumentar así su tamaño); una docena o más de diapositivas de obras de arte, proyectadas también a lo grande (encuentro particularmente interesantes las obras impresionistas porque suelen hacer una interpretación de una escena "real" reconocible, pero cuanto más ecléctica sea la selección, mejor).

### PLAN DE ESTUDIO

Si es usted el responsable del grupo, explique que lo que se quiere es más o menos lo siguiente:

Voy a proyectar una imagen. Fíjense primero en cómo su ojo es guiado en un inicio por la composición, y luego en qué camino sigue para examinar el resto de la imagen. Después de unos 30 segundos, le preguntaré a uno de ustedes que describa cómo se ha comportado su mirada. Por favor, no se trata de averiguar "de qué va" la imagen, aunque nos sugiera una historia. Nos interesa ver cómo trabaja nuestra percepción.

Que hablen todos por turnos. No todas las miradas se comportan igual, de manera que pueden darse discusiones interesantes sobre las diversas variaciones. Pero del consenso general saldrán ideas sobre nuestros reflejos visuales y sobre esos aspectos compositivos que el ojo encuentra atractivos y estimulantes. Después de que el grupo haya visto suficientes imágenes, pida a sus miembros que formulen las pautas para poder crear crear imágenes de tal manera que guíen la mirada del espectador.

Después de que el grupo haya trabajado con pinturas, a mí me gusta enseñar fotos, tanto buenas como malas. La fotografía tiende a ser aceptada de manera menos crítica porque parece que se produce sin tener que tomar tantas decisiones creativas. Es curioso descubrir el control que puede haber tras una fotografía que aparenta ser una instantánea. Ahora enseñe al grupo imágenes más y más abstractas, y deje que busquen en ellas las mismas pautas de antes.

### COMPOSICIÓN ESTÁTICA

Aquí van unas preguntas que le ayudarán a aguzar el ojo crítico. Aplíquelas tras haber visto varias imágenes, o dirija la atención del grupo al tema de cada una de ellas a medida que le parezca relevante.

1. *¿Por qué nuestra mirada se centró en un principio en este particular punto de la imagen? ¿Era el punto más brillante? ¿O el más oscuro en una imagen en la que predomina la claridad? ¿Era una zona de color llamativo o una conjunción de líneas que creaba un punto de fuga?*
2. *¿Cuándo se desplazó la mirada de ese punto de atracción inicial, y adonde se dirigió?* Es posible que siguiera una línea física, incluso real, como una verja o un brazo extendido, o una implícita, como la mirada entre los personajes de la imagen. A veces el ojo simplemente cambia a otra área significativa de la composición, saltando de una a otra, para evitar la "desorganización" intermedia.
3. *¿Cuánto se movió su mirada antes de regresar al punto inicial?*
4. *¿Qué era lo que llevaba a su mirada a cada nuevo lugar?*
5. *¿Hay zonas de la ruta de su mirada cargadas con una energía especial?* A menudo suele tratarse de las miradas entre personajes, como la que se crea entre los ojos de la Virgen y la de su hijo, entre los ojos de un guitarrista y su mano en las cuerdas o entre dos trabajadores, uno de los cuales esquiva la mirada.
6. *Si dibujase la ruta de su mirada, ¿qué forma tendría?* A veces sigue una pauta circular, otras tiene forma de triángulo o de elipse, pero son sólo algunas posibilidades. Cualquier figura puede desvelar una organización alternativa que ayuda a ver más allá de la idea, común y algo gastada, de que "cada imagen explica una historia".
7. *¿Cómo catalogaría el movimiento compositivo?* Podría ser geométrico, repetitivo, en espiral, dividido simétricamente por la mitad, en diagonal, en profundidad, etcétera. Traducir de un medio a otro -en este caso, de lo visual a lo verbal- ayuda a descubrir lo que realmente hay ahí.
8. *¿Cuál de los conceptos siguientes son aplicables a una imagen en particular?*
  - A. Repetición
  - B. Paralelismo
  - C. Convergencia
  - D. Divergencia
  - E. Curva
  - E Líneas marcadas
  - G. Verticales marcadas
  - H. Horizontales marcadas
  - I. Diagonales marcadas
  - J. Texturas
  - K. Colorido no naturalista
  - L. Luces y sombras
  - M. Profundidad
  - N. Extensión
  - O. Figuras humanas
9. *¿Cómo está representada la profundidad?* Éste es uno de los problemas habituales del operador de cámara, que a menos que esté bien entrenado, acostumbra a situar a los personajes ante un fondo plano y rodarlos así. Sin nada que sugiera un espacio profundo, la pantalla se comporta como el lienzo de

un pintor y se parece mucho a aquello que es: bidimensional. La profundidad puede ser creada por un ángulo de cámara que haga que la acción suceda en profundidad en vez de de un lado a otro de la pantalla. También se crea mediante el encuadre y la iluminación para tener así un primer término, un segundo término y un fondo de imagen. Esas ramas de árbol o ese jarrón en primer término están ahí para crear un nivel de la imagen más cercano que aquel del personaje, que está en segundo término frente al fondo, que pueden ser unas manchas de luz en un entorno oscuro. La profundidad no aparece a menos que se cree especialmente.

10. *¿Cómo se expresan las personalidades y caracteres de los personajes humanos que aparecen?* Normalmente, mediante la expresión facial y el lenguaje corporal, claro. Pero son más interesantes las yuxtaposiciones hechas por el pintor entre personaje y personaje, entre el personaje y su entorno, y entre el personaje y la composición total de la imagen. La idea a retener por los cineastas es que el encuadre está diseñado -siempre que sea legítimo- de acuerdo con la interpretación personal del significado del personaje, y la composición ayuda a definir el subtexto. El buen operador de cámara es, por tanto, aquel que es capaz de ver las relaciones internas en el encuadre, y que usa esa capacidad de manera responsable en beneficio de las intenciones de la película.
11. *¿Cómo está organizado el espacio en torno a un personaje? (Especialmente en los retratos.)* Normalmente en los perfiles hay más espacio enfrente del personaje que a su espalda, como respondiendo a una necesidad interna de ver lo que esa persona ve.
12. *¿Cuánto aire tiene por encima de su cabeza el personaje? (Especialmente en los primeros planos.)* A veces el encuadre corta la parte de arriba de la cabeza o llega a no mostrar la cabeza en una imagen de grupo.
13. *¿Cuan a menudo y cuan deliberadamente se ocultan partes de personajes y objetos en los márgenes de la imagen?* Usando un encuadre muy restringido de esta manera, es la imaginación del espectador la que tiene que aportar aquello que hay más allá del marco de la imagen.

## RITMOS VISUALES

Me he dedicado a la respuesta inmediata e instintiva a la organización de una imagen porque ésa es la manera en la que un público lee una película. Al contrario que la reacción ante una pintura o una fotografía, que puede ser meditada y entretenida, el espectador de cine debe interpretar algo que está en constante movimiento a lo largo del tiempo. Es como leer un póster mientras se va en autobús; si las palabras y las imágenes no pueden ser asimiladas en el tiempo dado, el mensaje pasa sin haber sido comprendido. Si el autobús está atrapado en un atasco, no obstante, uno tiene tiempo de sobras para verlo, e incluso para criticarlo.

Esta analogía nos dice que hay una duración óptima para cada plano dependiendo de su contenido (o "mensaje") y la complejidad de su forma (el esfuerzo que debe hacer el espectador para interpretar el mensaje). La duración de un plano está condicionada por un tercer factor: la atención del público. Nos es-

forzamos más o menos en cada nueva imagen que vemos dependiendo del tiempo que tuviéramos para hacerlo en los planos inmediatamente anteriores.

El principio por el que la duración de un plano está determinada -según su forma, contenido y la atención del público derivada de los planos anteriores- se denomina *ritmo visual*. Como era de prever, un cineasta puede aminorar o intensificar dichos ritmos igual que un músico, lo que repercute en la frecuencia del corte y en el tempo de los movimientos de cámara. Resultan ideales para el estudio de la composición y del ritmo visual las películas de Serguei Eisenstein, cuyos orígenes como escenógrafo en Rusia le hicieron ser conscientes de la importancia del diseño visual y musical en las reacciones del público. Hasta hoy, las películas del este de Europa, incluso los documentales, muestran aún la influencia de un fuerte sentido de la composición visual.

Películas recientes que hayan sido realizadas con un alto grado de estilización, de montaje elíptico y de un poderoso sentido del diseño son la adaptación de Julie Taymor de la obra de Shakespeare *Titus* (1999) y *Moulin Rouge* (2001) de Baz Luhrmann. Estos directores vienen del mundo del teatro y la ópera, y dan gran importancia al diseño, el color, el movimiento y el vestuario. Ambos proponen acercamientos muy llamativos y eclécticos a sus historias. Este formalismo en ebullición es difícil de ver en el documental, pero se distingue un gran ojo para la composición visual en la apocalíptica película ecologista *Koyaanisqatsi* (1983) o el documental *noir* de Errol Morris *The Thin Blue Line* (1988).

Los orígenes del *storyboard*\* se sitúan en los esbozos de los diseñadores y en las tiras de cómic. Los *storyboards* son utilizados por las agencias de publicidad y por aquellos creadores más conservadores de la industria de ficción, para fijar cómo será cada uno de los planos. Intentar ejercer ese tipo de control sobre los imponderables del proceso creativo tiene trazos totalitarios, y aquí, igual que en política, es posible que se tenga que pagar un precio por hacer que los trenes lleguen siempre puntuales. No hay que decir que hay poco lugar para el *storyboard* en el ámbito espontáneo del documental, que obtiene buena parte de sus virtudes y de su autenticidad de su capacidad para manejar lo impredecible. Eso significa que debe tener internamente asumida su capacidad para componer y relacionar los elementos de interés de un encuadre en pleno rodaje. No obstante, si lo que quiere es hacer una película sobre la pintura china, quizá le interese un acercamiento más formal al tema, y ahí sí que las técnicas del *storyboard* le pueden ser útiles.

## COMPOSICIÓN DINÁMICA

Cuando se trabaja con una imagen en movimiento en vez de con una estática, hablamos de *composición dinámica*. Más cuestiones entran en juego y surgen nuevos retos. Por ejemplo: un encuadre equilibrado puede desequilibrarse de manera bárbara si alguien se mueve o sale de cuadro. Incluso el movimiento de la

\* El *storyboard* es, en breve, la película dibujada. Es un conjunto de viñetas, cada una de ellas equivalente a un plano, con el que se hace el diseño previo del valor del plano, de su contenido y de otras especificaciones técnicas y de movimiento interno/externo del mismo. Algunos directores se limitan durante el rodaje a seguir lo estipulado en el *storyboard*, sin dejar ningún margen al cambio o a la improvisación. (N. del T.)

cabeza de un personaje en primer término puede crear una nueva línea de mirada y un nuevo eje en la escena (de los que hablaremos más tarde) y pedir a gritos un reencuadre de la imagen. Un *zoom* a un plano más cerrado suele exigir un reencuadre porque se trata de un cambio compositivo drástico, aunque sea sobre el mismo objeto.

Para estudiar esto, acuda a una secuencia de una película que sea visualmente interesante. Una escena de persecución es una buena elección, y en ella la cámara lenta de su vídeo o reproductor de DVD le será muy útil. Ahora determine cuántos de los siguientes aspectos son perceptibles en la secuencia:

1. *Reencuadre a causa del movimiento de un personaje.* Busque la variedad de ajustes de cámara posibles.
2. *Reencuadre a causa de la salida de cuadro de algo o alguien.*
3. *Reencuadre que anticipa la entrada de algo o alguien en cuadro.*
4. *Un cambio en el término enfocado para desviar la atención del primer término al fondo o viceversa.* Cambia la textura de partes significativas de la imagen.
5. *Diferentes tipos de movimiento (¿cuántos?) dentro de un encuadre estático.* Cruzando el encuadre, en diagonal, del fondo al primer término, del primer término al fondo, de arriba abajo, etc.
6. *¿Qué le hace sentir cercano a los personajes y a sus conflictos?* Eso es algo que tiene que ver con el punto de vista y resulta algo tramposo, pero, en general, cuanto más cerca esté del eje de un movimiento, más subjetiva es su implicación con él.
7. *¿Con qué rapidez se adapta la cámara a una figura que se levanta y se mueve dentro del encuadre?* Normalmente el movimiento de los personajes y el de la cámara están sincronizados. La cámara se ve poco ágil si se anticipa o retrasa con respecto al movimiento del personaje.
8. *¿Con qué frecuencia la cámara o los personajes componen un cuadro de tal manera (coreografiada) que aísla o resalta a uno de los personajes?*
9. *¿Cuál es la justificación dramática que permite que se actúe de esta manera?*
10. *¿Cuándo se estructura el encuadre en base a las miradas? ¿Cuándo cruzan las miradas el encuadre?* Eso normalmente marca el cambio de un punto de vista subjetivo a otro más objetivo.
11. *¿Qué es lo que un cambio de angulación o de encuadre le hace sentir con respecto a los personajes?* Quizá más o menos implicación con ellos, quizá los observe de manera más o menos objetiva.
12. *Encuentre un encuadre en movimiento que le sugiera profundidad.* Uno muy obvio consiste en la cámara situada en paralelo junto a la vía del tren mientras éste se acerca o se aleja.

13. *¿Hay algún encuadre donde la posición de la cámara se altere para incluir algún tipo de detalle del fondo que sirva como apoyo o contrapunto a lo que sucede en primer término?*

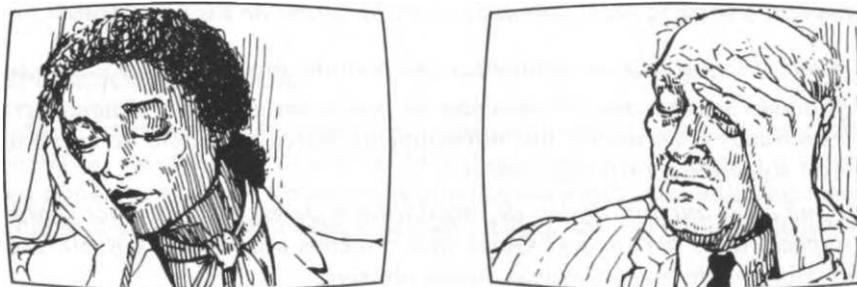
### COMPOSICIÓN INTERNA Y EXTERNA

Hasta ahora nos hemos ocupado de la *composición interna*, es decir, dentro de cada encuadre. Existe también una *composición externa*, que se refiere a la relación compositiva establecida en el momento del corte entre el plano anterior y el plano posterior. Éste es un aspecto muy sutil del lenguaje cinematográfico porque raramente nos damos cuenta de lo mucho que influencia nuestros juicios y expectativas.

Por ejemplo: un personaje que abandona el cuadro en el plano A deja la mirada del espectador en el lugar por donde en el siguiente plano B aparecerá el asesino por entre una multitud inquieta. Aquí la mirada está guiada hacia el lugar adecuado en una composición de cuadro muy abigarrada. Otro ejemplo de composición externa podría darse en el encuadre de dos primeros planos complementarios entre dos personajes que están teniendo una intensa conversación. La composición es similar pero simétricamente opuesta (Figura 13-1).

Utilice la cámara lenta de su reproductor para valorar las relaciones compositivas en los momentos del corte. Saque sus conclusiones sobre la composición interna y externa preguntándose lo siguiente:

1. *¿Cual fue su punto de atención al final del plano? Marque con el dedo en el monitor allá donde va su mirada. El lugar en el que se detenga en el último plano es donde el ojo empezará a mirar en el plano siguiente. Curiosamente, la duración del plano determina lo lejos que va la mirada a la hora de explorarlo, así que la duración del plano condiciona la composición externa.*
2. *¿Existe simetría entre los planos? ¿Son complementarios? De ser así, son planos pensados para ser intercalados.*
3. *¿Cuál es la relación entre dos planos con el mismo contenido pero de diferente valor que están pensados para ser montados juntos? Esto es muy reve-*



**FIGURA 13-1**

Encuadres complementarios en los que los principios de la composición externa sugieren equilibrio y simetría.

lador: a veces el cámara novato rueda planos de valor muy similar de una misma escena que luego casan mal en el montaje, porque sus proporciones y el lugar que los personajes ocupan en el encuadre son incompatibles.

4. *¿Observa cómo un corte en continuidad visto a cámara lenta muestra cierto encabalgamiento en la acción mostrada?* Especialmente en las escenas de acción, un corte en continuidad (ese que se hace entre una misma acción vista en dos planos distintos) necesita que haya *dos o tres fotogramas de la acción repetidos* en el plano posterior para entrar de manera suave. Esto se debe a que el ojo no reconoce los dos o tres primeros fotogramas de cualquier imagen nueva. Piense en ello como en una manera de ajustar nuestro innato retraso perceptivo. De hecho, la única manera de montar una escena al ritmo de una música es situar los cortes dos o tres fotogramas antes del golpe de ritmo del tema musical.
5. *¿Implican las composiciones externas algún tipo de comentario yuxtaposicional?* Cortes tales como el que va de un par de ojos a unos faros de coche acercándose en la oscuridad, o de la grúa de un puerto a un hombre dando de comer a los pájaros con el brazo extendido, y otros por el estilo.

### ENCUADRE, FORMA Y FUNCIÓN

Como la forma es la manera en la que se presenta el contenido, la composición visual va más allá de lo estético para convertirse en un elemento vital de la comunicación visual. Sin dejar de ser atractiva e incluso placentera para la mirada, la composición del encuadre, usada correctamente, es una *fuerza ordenadora que dramatiza las relaciones y proyecta ideas*. Hace que el tema (o "contenido") sea accesible, incrementa la atención del espectador y estimula su implicación crítica, igual que el lenguaje en manos de un poeta.

¿Cómo debería uno planear su estrategia compositiva? Debería empezar por implicarse íntimamente en un tema, para luego pensar la mejor manera de comunicarlo. O, si está usted más interesado en el lenguaje que en el tema, escoger el acercamiento formal y luego buscar un tema que se ajuste a él. La diferencia reside en el propósito y en el carácter de cada uno.

### EJERCICIO 13-2: ANÁLISIS DE MONTAJE

Los *objetivos* son

- Aprender las convenciones del lenguaje cinematográfico de manera que pueda utilizarlas con total confianza
- Analizar una secuencia usando las abreviaturas y la terminología adecuadas
- Analizar cómo está estructurada una película entera
- Considerar la banda de audio de una película como si fuera una partitura en sí misma

*Equipo requerido:* Un reproductor de vídeo o DVD como en el Ejercicio 13-1. Puede usar su televisor como monitor, pero conecte la salida de sonido a una cadena de música o a un equipo de *borne cinema* para una mejor escucha.

*Materiales de estudio:* Cualquier buen documental con secuencias de acción en vivo. Los documentales de archivo hacen un uso exhaustivo de la narración para cohesionar un material que de otra manera parecería inconexo. Su estudio es muy provechoso para ver cómo una narración puede ordenar un material de origen muy diverso.

Hacer un documental requiere encontrar una estructura para la totalidad del filme durante la etapa de montaje, porque no es posible tener un diseño fiable del mismo al principio del rodaje. Cada una de las secuencias se construyen (incluso se fabrican) a partir del material disponible, que no tiene por qué encajar entre sí de forma elegante. Las manos del cineasta documental suelen estar atadas durante el rodaje a causa de su preocupación por captar fielmente la realidad, por lo que en su labor tiene que hacer frente a muchos compromisos. Una película cuyo estudio recomiendo a los documentalistas es *El corcel negro* (1979) de Carroll Ballard, quien empezó su carrera como documentalista. Ballard usó métodos documentales para captar los movimientos libres del caballo protagonista. La escena de la isla, donde el chico doma por primera vez al caballo, es de un lirismo y una espontaneidad soberbias. *El sexto sentido* (1999) de M. Night Shyamalan tiene varias secuencias dignas de estudio por la tensión que consiguen crear y por su agudo retrato del punto de vista de un niño.

### PRIMER VISIONADO

Sea cual sea la película que haya escogido, véala primero entera y sin interrupciones antes de intentar cualquier análisis. Escriba cualquier sensación fuerte que la película le haya dejado, sin preocuparse por el orden en el que le viene a la cabeza. Anote de memoria las secuencias que le despertaron esas sensaciones. Puede que haya visto una o dos secuencias que le hayan intrigado por su virtuosismo narrativo. Anótelas también, pero cualquier cosa que analice en detalle debería ser algo que le hubiese afectado a un nivel emocional antes que a uno intelectual.

Ahora vea la película de nuevo, deteniendo la imagen para rastrear aquellos lugares que dieron pie a sus pensamientos y sentimientos personales sobre la película.

### FORMATO DEL ANÁLISIS

Antes de emprender el análisis de una de las secuencias escogidas, puede ser que necesite revisar su terminología cinematográfica (consulte el Glosario), de manera que sus descubrimientos puestos sobre papel puedan ser entendidos por cualquier profesional del medio. Escriba en una página partida en dos columnas, donde los aspectos visuales queden anotados a la izquierda y los sonoros a la derecha (Figura 13-2).

Es más aconsejable hacer una secuencia breve (de, digamos, 2 minutos) de manera exhaustiva que una larga de forma superficial, porque su objetivo es extraer la máxima información posible de un fragmento interesante de lenguaje furruc. Haga una serie de pases plano por plano de la secuencia seleccionada, centrándose en uno o dos aspectos de su forma y su contenido cada vez. Debería escribir su "guión" con espacio suficiente entre líneas y en varias hojas de papel.

Acción	Sonido
Abre de negro. PG GRANJA EXT. DÍA PM Granja, granero quemado en segundo plano	Entra canto de pájaro (Música empieza por encadenado) Karen ( <i>Off</i> ): "¡Pero yo creía que dijiste que el trato se había aplazado! La última vez que hablamos dijiste...".
Corte a: COCINA, INT, DÍA PPTed PM Ted y Karen	Ted: "Todo ha cambiado". K: "¿Todo ha cambiado?". T: "Nadie tiene la culpa. Ya lo sabes".
PP de Karen, preocupada PM Karen se mueve de izquierda a derecha hacia la estufa PM Ted se mueve lentamente hacia ella	T: "Hay un comprador... (Música desaparece lentamente) alguien está interesado".
Karen se gira de repente para mirarle PPP de Ted, los ojos se le empañan PS de Ted: mira el rostro de Karen PS de Karen: mira el rostro de Ted	K: "¡Ted! ¿Qué me estás contando?". K: "Me dijiste... (ladridos de perro en la lejanía) Me prometiste...".
Corte a: PORCHE, EXT, DÍA Anna, de 4 años, escucha asustada desde el otro lado de la puerta de la cocina, sujeta una muñeca de trapo gastada en la mano.	K ( <i>Off</i> ): "Me dijiste que nunca dejarías que el abogado nos quitara esto... Dijiste..." T ( <i>Off</i> ): "El agente nos dijo que era ahora o nunca. Tenemos que hacernos a la idea".

**FIGURA 13-2** \_\_\_\_\_

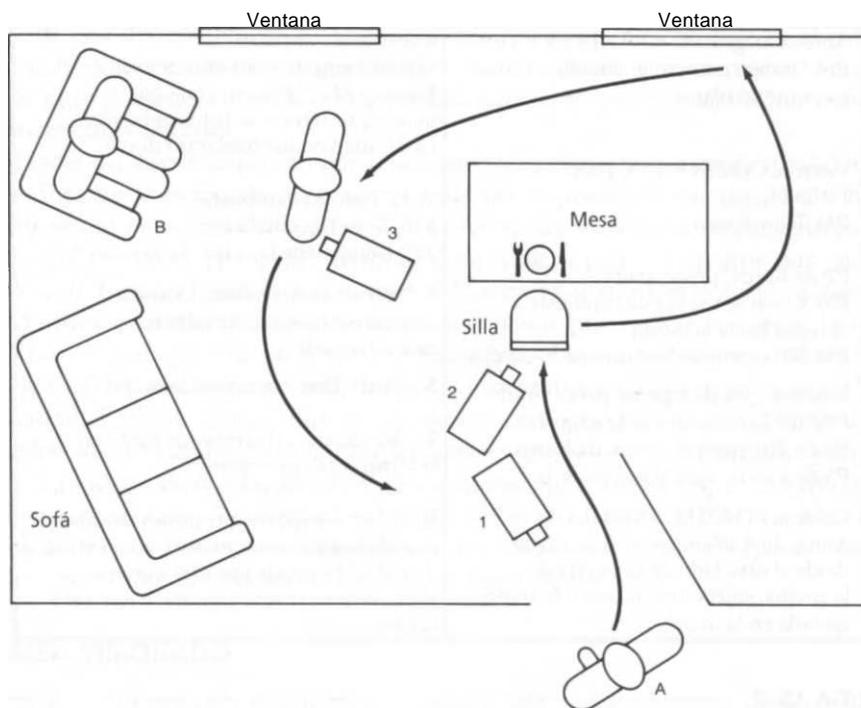
Ejemplo de guión con formato a dos columnas.

para así tener sitio para insertar información adicional procedente de los diferentes pases.

Ocúpese primero de la imagen y del diálogo, plano por plano y palabra por palabra, y la manera en que están relacionados. Tiene un ejemplo del formato de guión a dos columnas en la Figura 13-2. Algunas de sus notas sobre, pongamos, la atmósfera que evoca un determinado plano puede que no se ajusten bien a este formato, en el que debe constar únicamente *lo que se ve y se oye*. Tenga sus apuntes sobre lo que provoca las *emociones* del espectador separadas de estas notas. Una vez haya escrito la información básica, pase a examinar las transiciones de plano a plano, la composición interna y externa, la direccionalidad de pantalla, los movimientos de cámara, las ópticas usadas, los efectos de sonido y la utilización de la música.

### CÓMO HACER Y USAR UNA PLANTA DE CÁMARA

Haga una planta de cámara para una secuencia que contenga un diálogo (Figura 13-3, página siguiente), que sirva para determinar cómo es el decorado en su totalidad, cómo se mueven en él los personajes, y cómo se ha situado la cámara para captarlo. Cuanta más práctica adquiera, más fácil le será ubicar la cámara luego cuando empiece a rodar.



**FIGURA 13-3**

Esta planta de cámara muestra la entrada y el movimiento del personaje A dentro de una habitación en relación con el personaje sentado B. Las tres posiciones de cámara numeradas cubren toda la acción.

### PLAN DE ESTUDIO

La columna de la acción de su guión debería contener la descripción de cada uno de los planos y de la acción que tiene lugar en él. En la columna de sonido, anote el contenido y el orden de los diálogos, los puntos de inicio y final de la música, y los efectos de sonido que tengan relevancia (es decir, que no sean un mero fondo sonoro).

Analice una secuencia según las categorías que figuran a continuación. Estas siguen un orden lógico para su examen y anotación, pero reordene la lista sin temor si cree que así trabajará mejor. Para evitar agobiarse, concéntrese en unos pocos aspectos cada vez. Intente encontrar un ejemplo para cada una de ellas, para asegurarse que entiende cada uno de los conceptos en cuestión. Si se siente abrumado por la cantidad de información, dedíquese tan sólo a lo que más le satisfaga y le interese.

### PRIMERAS IMPRESIONES

¿Qué evolución han padecido sus emociones a lo largo de la secuencia? Es mejor sacar conclusiones *sobre* la película que *de* ella. El cine es un medio complejo y engañoso; su familiaridad es tan sólo aparente, y puede engañar a sus sentidos, por lo que es posible dejarse convencer sin dar muchas vueltas sobre aquello que "debería" haberse visto o sentido. En vez de eso, esfuércese en reconocer lo que sintió realmente y vincule esas impresiones a lo que efectivamente puede verse y oírse en pantalla. A continuación hay una serie de preguntas que quieren ayudarle a recopilar la información necesaria.

### DEFINICIÓN Y ESTADÍSTICAS

¿Qué marca el inicio y el final de la secuencia?

- ¿Está su lapso determinado, por ejemplo, porque la acción sucede en un mismo lugar, o porque representa un segmento temporal ininterrumpido?
- ¿Está la secuencia determinada por una atmósfera particular o por las etapas de un proceso?

¿Cuánto dura la secuencia en minutos y segundos?

¿Cuántos cortes de imagen contiene la secuencia? Aunque la duración de los planos y los cambios de posición de cámara son características del estilo visual de un director, pueden estar marcados por el contenido de la secuencia. Intente decidir si el montaje está determinado por el contenido o por el estilo.

### USO DE LA CÁMARA

¿Qué justifica los movimientos de la cámara?

- ¿Sigue la cámara el movimiento de un personaje?
- ¿Describe un paisaje o la geografía de una escena?
- ¿Se acerca para intensificar nuestra relación con algo o alguien?
- ¿Se aleja para que veamos algo o alguien de forma más objetiva?
- ¿Revela con su movimiento alguna información significativa?
- ¿Es el movimiento en realidad un reencuadre para compensar el movimiento de los personajes dentro del cuadro?
- ¿Es el movimiento la muestra de una reacción? (Como una panorámica dirigida hacia un nuevo personaje, por ejemplo)
- ¿Es el movimiento una revelación propia de la trama, motivada por un punto de vista expectante antes que por el contenido mismo?

¿Cuándo se usa la cámara de manera subjetiva?

- ¿Cuándo experimentamos directamente el punto de vista subjetivo de un personaje?

- ¿Se usan recursos especiales para señalar que la cámara se utiliza de manera subjetiva? (Por ejemplo: una cámara en mano que equivale al punto de vista subjetivo de un corredor)
- ¿Cuál es su justificación dramática?

*¿Se producen cambios en la altura de la cámara?*

- ¿Para acomodarse a la situación en cuestión? (Por ejemplo, un picado para mirar por el hueco de una escalera)
- ¿Para hacerle mirar de una manera concreta? (Por ejemplo, un contrapicado para adentrarse en el punto de vista de un niño mirando el rostro severo de un profesor)

## USO DEL SONIDO

*¿Cuáles son los puntos de escucha de la secuencia?* Escuche el uso del sonido en un momento específico

- ¿Complementa la posición de cámara? (Un micrófono cercano para los primeros planos, uno lejano para los planos generales, correspondiéndose con el punto de vista de la cámara)
- ¿Hace de contrapunto a la posición de cámara? (A Robert Altman le gusta hacer las cosas al revés: uno escucha muy cercana la conversación íntima de dos personajes mientras ellos pasean en la lejanía de un paisaje)
- ¿Mantiene una pátina de intimidad? (Ya sea con la voz de un narrador o con los "pensamientos" de los personajes que hacen las veces de un monólogo interior)
- ¿Está distorsionado a propósito? (Películas tan distintas como *La ley del silencio* [1954] de Elia Kazan o *Gosford Park* [2001] de Robert Altman sobrecargan intencionadamente la banda sonora o dejan que haya diálogos por debajo del límite de lo audible)

*¿Para qué se utilizan los efectos de sonido?*

- ¿Para crear un ambiente o atmósfera?
- ¿Para puntuar una acción?
- ¿Para preparar un corte? (El sonido de la siguiente secuencia sube progresivamente hasta que cortamos a ella)
- ¿Cómo elemento narrativo? (Suena un claxon: una mujer se despierta y se dirige a la ventana donde se da cuenta de que su hermana le ha hecho una visita sorpresa)
- ¿Para construir, mantener o aflojar la tensión de una escena?
- ¿Para generar un ritmo? (Alguien prepara una comida en un montaje de planos breves al sonido rítmico de un hombre cortando troncos)

**MONTAJE**

*¿Qué justifica cada corte?*

¿Se corta en movimiento para justificar el corte?

¿Hay una relación compositiva entre los dos planos que hace que el corte sea interesante y valga la pena?

¿Hay una relación de movimiento (p. ej.: se corta de un coche yendo de izquierda a derecha a una lancha yendo también de izquierda a derecha) que disimula el corte, o acaso algo o alguien sale de cuadro (haciendo que queramos ver otro plano)?

¿Acaso algo o alguien tapa la totalidad del encuadre dejándolo en negro y permitiendo cortar a otro plano que empieza en negro hasta que luego se despeja el encuadre?

¿Acaso algo o alguien entra en el encuadre y pide una atención especial?

¿Se corta para seguir la mirada de un personaje y pasar a ver lo que él ve?

¿Hay un sonido o un diálogo que exige que veamos la fuente de su origen?

¿Se corta para mostrar el efecto en el personaje que escucha?

¿Qué define el "mejor" momento para cortar?

¿Se corta a alguien que habla en un momento concreto que resulta visualmente interesante? De ser así, ¿qué tenía ese momento de especial?

Si el corte aumenta nuestra atención, ¿por qué lo ha hecho?

Si el corte relaja nuestra atención, ¿por qué lo ha hecho?

¿Se corta para mostrar una actividad paralela? (Algo que esté sucediendo de forma simultánea)

¿Se establece algún tipo de contraste, comparación o ironía a causa de la yuxtaposición de los planos?

¿Se corta al ritmo de, por ejemplo, la música?

¿Se corta al ritmo del habla o de los diálogos?

*¿Qué relación se establece entre las palabras y las imágenes?*

¿Lo que se muestra ilustra lo que se dice?

¿Hay diferencia, y por tanto un contrapunto, entre lo que se dice y lo que se muestra?

¿Hay algún tipo de contradicción significativa entre lo que se dice y lo que se muestra?

¿Lo que se dice proviene de un tiempo distinto a las imágenes mostradas? (Por ejemplo: el recuerdo de un personaje o el comentario de algo sucedido en el pasado)

¿Hay algún punto en el que el diálogo se utiliza para llevarnos adelante o atrás en el tiempo?

¿Puede señalar algún "cambio de tiempo" en la gramática de la secuencia?

(Puede estar llevado a cabo de forma visual, como con el viejo cliché de las hojas otoñales caídas después de que hayamos visto escenas veraniegas)

*¿Cuál es el efecto preciso de la primera palabra fuerte que se dice en cada nueva imagen?*

- ¿Clarifica la nueva imagen?
- ¿Le da un énfasis o interpretación particular?
- ¿Es un efecto esperado (cumple las expectativas) o inesperado (y resulta un impacto)?
- ¿Resulta una contradicción deliberada?

*¿Dónde y cómo se usa la música?*

- ¿Cuándo empieza? (Puede que sea al tiempo que los personajes o la historia inicie algún tipo de acción.)
- ¿Qué sugiere la música por su tono, textura, instrumentación, etc.?
- ¿Cuándo acaba? (Puede que sea cuando los personajes o la historia finalicen algún tipo de acción.)
- ¿Qué tipo de comentario hace? (¿Irónico, tierno, lírico? ¿Nos habla del sentimiento profundo de un personaje o de una situación?)
- ¿Surge la música al principio de algún efecto de sonido?
- ¿Se convierte en algún sonido cuando acaba?\*

## PUNTO DE VISTA

Aquí *punto de vista* es algo más que la mirada de aquel personaje que en un momento dado podemos compartir; se refiere a *aquella realidad con la que el espectador se identifica a lo largo de la película*. Es un tema muy complejo e interesante porque el cine, igual que la literatura, puede tener obras con

- Un punto de vista principal (probablemente el de un personaje)
- El punto de vista múltiple y contradictorio de diversos personajes
- Un punto de vista omnisciente, conocedor de todo cuanto sucede
- El punto de vista del autor

El punto de vista del autor es más implícito que manifiesto, excepto en aquellos documentales narrados por sus creadores. Normalmente, el punto de vista surge de las situaciones y de cómo se integran en ellos los personajes. La apariencia de una película puede ser muy engañosa a menos que se la estudie detenidamente. El punto de vista puede cambiar en mitad de una escena, y una variedad de ellos

\* A este tipo de transición sonora entre dos efectos de sonido distintos los profesionales anglosajones lo denominan *segué*, un término que no tiene traducción y que no es de uso frecuente entre los profesionales españoles. (N. del T.)

puede aportar una riqueza y una profundidad a personajes que, a pesar de ser secundarios o desagradables, forman parte del mundo del personaje principal.

### CÓMO ANALIZAR EL PUNTO DE VISTA

Aquí se plantea el estudio práctico de una secuencia que permitirá establecer cómo se estructura la manera en que uno observa y reacciona ante los personajes. Pero hay que ser precavido: debe tener en cuenta las intenciones y el tono de la obra en su conjunto antes de poder estudiar con seguridad el punto de vista. Poner una lupa sobre una secuencia aislada puede corroborar o no su hipótesis global. Tanto la manera en la que se utiliza la cámara, como la intensidad de la acción, la frecuencia con la que se manifiestan los sentimientos de los personajes, o el grado de progreso interno del protagonista, todo ello desempeña un papel importantísimo a la hora de generar simpatía e interés.

1. *¿A quién se dirige el diálogo o la narración?*
  - A. *¿De un personaje a otro?*
  - B. *¿A uno mismo? (¿Pensando en voz alta, leyendo un diario o una carta?)*
  - C. *¿Al público? (Con una narración, entrevista, declaración preparada...)*
2. *¿Cuántas posiciones de cámara tiene la secuencia? Usando la planta de cámara, señale*
  - A. *Las posiciones básicas de cámara y márkelas con A, B, C...*
  - B. *Los movimientos de cámara, con una línea de puntos que una el principio con el final del mismo.*
  - C. *Los planos desglosados en su guión, identificados con los apropiados ángulos de cámara de A, B, C...*
  - D. *Cómo la cámara permanece en el mismo lado del eje de escena (esa línea imaginaria entre los personajes de una escena) para mantener a los personajes mirando en la misma dirección en pantalla en cada uno de sus planos respectivos. Cuando no se cumple esta norma, se dice que se ha saltado el eje. Y el efecto desorienta al público.*
3. *¿Cuan a menudo está la cámara cerca del eje central de la escena?*
4. *¿Cuan a menudo la cámara adopta la visión subjetiva de uno de los personajes?*
5. *¿Cuándo y por qué se opta por una visión objetiva de la situación? (Ya sea mediante una posición de cámara lejana o una independiente de las miradas de los personajes.)*
6. *Situación de los personajes: ¿Cómo se movieron la cámara y los personajes a lo largo de la escena? A la planta de cámara, añádale líneas de puntos de diferentes colores para marcar los movimientos de los personajes.*
7. *¿En qué punto(s) de vista nos ha involucrado el autor?*
  - A. *Dígalo sin pensarlo demasiado: ¿Esta escena explica la historia de quién?*
  - B. *Teniendo en cuenta los encuadres con los que se han mostrado los diferentes personajes, ¿con qué punto de vista se ha querido que simpatizase?*
  - C. *¿A cuántos puntos de vista ha tenido acceso? (Aunque hayan sido momentáneos o fragmentarios.)*

## TÉCNICAS DE FILMACIÓN

- D. ¿Qué papel juega el montaje y los encuadres a la hora de despertar las simpatías del público?
- E. ¿Hasta qué punto esas simpatías vienen definidas por las acciones de los personajes o por la situación en sí?

## CAPITULO 29

# EMPIEZA LA POSPRODUCCIÓN

Este capítulo trata de:

- El papel del montador y sus responsabilidades
- Una visión general de la posproducción
- Capturar material y tomar notas como parte de la preparación para montar
- Ver los copiones y tomar decisiones
- Prepararse para hacer un montaje sobre papel (en las películas conducidas por diálogos) previo al primer montaje

La mayoría de las operaciones descritas en este capítulo son responsabilidad del montador, pero un director debe conocer los procesos de la posproducción para poder obtener la mejor película en la fase subsiguiente de montaje. Montar no es simplemente ensamblar planos según un determinado plan sino más bien se trata de conseguir una interpretación exitosa a partir de la imperfecta e incompleta partitura de un compositor. Esta operación le requerirá mirar, escuchar, adaptar, pensar e imaginar cómo intentar sacarle a su obra todo lo mejor de su potencial emergente.

### **EL MONTAJE: FUNCIÓN Y RESPONSABILIDADES**

Los documentales de alto presupuesto puede que cuenten con un montador desde el inicio del rodaje, de forma que lo que produce el equipo pueda ser montado al tiempo que se rueda. Sin embargo, en las películas de bajo presupuesto generalmente la economía impide montar hasta que todo ha sido rodado. El riesgo aquí yace en que los errores y omisiones pueden aflorar tan sólo cuando es demasiado tarde para rectificarlos.

Para evitar esto, los equipos intentan visionar por la noche el material rodado cada jornada de manera que cualquier rodaje adicional pueda realizarse justo antes de abandonar la localización.

Hoy en día, en los documentales de bajo presupuesto el montador a menudo trabaja solo; en cambio, un extenso equipo completa la posproducción de un documental de alto presupuesto. Puede que haya un montador, un asistente del montador, un montador de sonido, un técnico de mezclas de sonido y un compositor, si la producción encarga música original. No importa si la producción es grande o pequeña, el número y complejidad de los procesos de posproducción hace que el montaje sea esencial para el éxito del documental, tanto a nivel técnico como creativo. Debido a que los montadores tratan con la estructura y la fluidez de la película, montar es el camino más habitual hacia la dirección cinematográfica.

Si el equipo de montaje es contratado tras el rodaje conocerá al director cuando éste se encuentre en un estado de considerable ansiedad e incertidumbre; ya que la película, aunque filmada, tiene que probarse a sí misma. Muchos directores sufren un tipo de depresión posparto que sigue al ímpetu sostenido del rodaje, y además, a pesar de mostrarse aparentemente seguros de sí mismos, se encuentran en un estado de temor mórbido respecto de la autenticidad de su material o de fallos subyacentes. Si el montador y el director no se conocen bien, ambos serán formales y cautos. El montador va a ocuparse del bebé del director y este último carga con emociones entremezcladas y explosivas.

El buen montador es elocuente, paciente, sumamente organizado, deseoso de experimentar sin fin y diplomático cuando intenta salirse con la suya. Los asistentes del montador deben reflejar estas cualidades.

### **LA CONTRIBUCIÓN CREATIVA**

El trabajo del montador va más allá de la tarea física de ensamblar y, el buen montador -en realidad alguien con una indudable madera de autor que trabaja a partir de materiales entregados- es sumamente consciente de las posibilidades del material. Los directores están en desventaja en esta área debido a la sobre-familiaridad con sus propias intenciones. El montador, no habiendo estado presente en el rodaje, aparece en escena con un ojo sin obligaciones y sin prejuicios y está idealmente situado para revelar al director qué posibilidades o problemas yacen latentes en el material.

En un documental o en una película de ficción improvisada, el montador es verdaderamente el segundo director, dado que los materiales pueden ser intrínsecamente interesantes pero carecen de diseño y por ello son susceptibles de amplias posibilidades de interpretación. El montador debe ser capaz de hacer juicios subjetivos responsables. Montar es mucho más que seguir las instrucciones, así como la música es mucho más que tocar las notas en el orden correcto. De hecho, componer presenta una estrecha analogía con el trabajo del montador y para muchos la música es uno de sus más profundos intereses.

### **COLABORACIÓN**

Las relaciones entre los directores y los montadores varían según la química arcaica de los estatus y los temperamentos. Normalmente, el director y el monta-

dor discuten la intención global y la probable estructura de la película, y luego el montador empieza a trabajar en el montaje. Esta será una primera versión sin refinar de la película. El director sabio abandona la sala de montaje y vuelve con un ojo provechosamente fresco, pero el director obsesivo se sienta en la sala de montaje mirando cada una de las acciones del montador día y noche. Depende del montador que eso sea un acuerdo flexible. Algunos disfrutan debatir su dirección durante el proceso de montaje, pero la mayoría prefieren que les dejen solos para prepararse frente a los problemas iniciales de la película en rachas de intensa concentración con el volcado de material y el equipo de trabajo.

Al final, muy poco escapa a discusión: cada escena, plano y corte son examinados, cuestionados, sopesados y equilibrados. La relación creativa es intensa y a menudo atrae al equipo de la sala de montaje, al productor y a cualquier compañero de trabajo cercano. Con frecuencia, el montador debe hacer palanca contra los prejuicios irracionales y las fijaciones que en algún punto se cierran como un cepo en el corazón de prácticamente cada director.

### **DIRECTORES MONTADORES**

En las películas de bajo presupuesto, bajo la excusa de la economía, el director a menudo se convierte en el montador. Ésta es una economía peligrosa. La mayoría de las veces la verdadera razón es el miedo a compartir el control y la convicción de que no será posible lograr una película unificada. Una personalidad así algunas veces tomará una crítica como un ataque. Montar su propia obra, a no ser que sea una película limitada o un ejercicio cinematográfico, siempre es un error, particularmente para los menos experimentados.

Cada película, habiendo sido creada para los espectadores, necesita el punto de vista firme e imparcial de un montador actuando como un primer representante del público. Una buena mente en tensión creativa con el director es una ventaja inestimable. Un compañero en la sala de montaje protege al director de caer en el abismo de la subjetividad y lo ayuda a cuestionar sus suposiciones y a suministrarle ideas alternativas y soluciones. El director que renuncie a esta tensión nunca conseguirá la distancia necesaria del material. Él o ella aman el material demasiado como para deshacerse de algo o llegan a desconfiar tanto de la versión montada que siguen cortando hasta que nadie nuevo logra entenderlo. Él o ella contorsionan la película de todas las formas posibles en un intento de curar todas sus deformidades imaginarias.

La evaluación de la obra emergente por un igual y el apoyo del punto de vista alternativo del montador dan como resultado una película más firme y mejor equilibrada que ningún otro documental realizado por una persona en solitario. ¿Es usted una excepción? Por favor, por favor, piénselo de nuevo.

### **EL MONTAJE: PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS**

Con la edición digital no lineal (ENL), cualquier segmento de una versión montada puede ser sustituido, invertido o ajustado en su duración. Esto era categóricamente inviable con los anteriores sistemas lineales de edición de vídeo, puede que utilizados todavía por algunas personas. Aquí el montaje es recopilado mediante una serie de transferencias desde la cámara a una grabadora. En la ver-



**FIGURA 29-1**

Avid Media Composer es el programa de edición preferido por la industria cinematográfica. (Foto cortesía de Avid)

sión montada el trabajo subsiguiente es dificultoso porque cambiar la duración de un plano implica alterar el siguiente plano mediante una cantidad de material añadida o eliminada o retransferir absolutamente todo lo posterior al cambio. Usando algunas técnicas de trabajo provisional uno puede hacer un montaje perfectamente sofisticado, pero ello es mortalmente lento y resulta una tarea intensa y agotadora.

Montar con un sistema de ENL tal como Avid, Final Cut Pro, Adobe Premiere, o Media **100 software** se ha convertido en algo ubicuo. A partir del vídeo original, o del telecine, el material es grabado digitalmente en el disco duro de un ordenador. Los telecines son capturados como una serie de clips organizados en tiempo lineal. Al igual que en el programa Microsoft Word, uno puede entrar en cualquier punto y transferir, alargar o reducir lo que allí se encuentre.

Los primeros sistemas de Avid conocidos (Figura 29-1) siguen a la cabeza de las prestaciones y la simpatía de los usuarios, pero les ha sido legendariamente costoso mantenerse en el podio por el hábito de requerir frecuentes y caras actualizaciones. Para Hollywood, el precio es *pecata minuta* pero para los documentalistas estas minucias suelen ser las únicas. Si quiere usted comprar al líder de la industria, sepa que Avid se ganó una nada envidiable reputación por su arrogancia hacia los pequeños usuarios y que su indudable excelencia tiene un precio. Una clara ventaja del producto de bajo coste de Avid es que el interfaz que usted aprende se mantiene a través de toda la gama Avid, y esto será un beneficio en el caso de que la buena fortuna le conduzca a un mercado superior.

Entre los directores independientes Avid ha ido perdiendo terreno ante el Final Cut Pro de la compañía informática Apple (Figura 29-2), un programa estable y de precio muy módico que actualmente proporciona vídeos de alta definición (AD). El programa es tan flexible y capaz que Avid ha sido forzado a competir en el mercado de bajo coste.

Adobe Premiere y Final Cut Pro están respaldados por compañías dedicadas a servir a mercados con un gran número de consumidores, y sus precios y fiabi-



**FIGURA 29-2**

El *software* Final Cut Pro de Apple permite montar en un ordenador portátil Power Book. (Foto cortesía de Apple)

alidad general reflejan un respeto por el apurado usuario de programas de bajo coste que desea características profesionales. Hay una gran cantidad de sistemas de ENL, pero como siempre cuando vea que su destino ha de unirse a las piezas de un aparato, busque a fondo antes de dar el salto. Verifique una comparable variedad de experiencias de consumidores a través de revistas profesionales o grupos de usuarios en Internet.

### UNA VISIÓN GENERAL DE LA POSPRODUCCIÓN

La posproducción es esa fase de la cinematografía en la que el sonido y la imagen son transformados en la película vista por el público. Supervisada por el montador, la posproducción incluye lo siguiente:

- Sincronizar el sonido con la acción (para una grabación en paralelo)
- Proyectar el material rodado cada jornada para conocer las elecciones y comentarios del director y el productor
- Inventar el guión de montaje (si hay alguno) según lo que se rodó
- Capturar el material preparándolo para su montaje
- Hacer un primer montaje (o *assemble*)
- Hacer el montaje en bruto
- Convertir el montaje en bruto en un montaje afinado

- Supervisar la grabación de cualquier narración
- Preparar y supervisar cualquier grabación de música original
- Encontrar, grabar e insertar los componentes de una banda de sonido multipistas, tales como atmósferas, sonidos de fondo y efectos sincronizados
- Supervisar las mezclas de esas pistas en una pista final fluida
- Supervisar la realización de los créditos y los gráficos necesarios
- Supervisar los procesos de finalización de la posproducción

En un proyecto filmado con película el protocolo posterior al rodaje implica los siguientes procesos de laboratorio:

- Revelar el negativo de cámara
- Hacer un copia de trabajo para películas de alto presupuesto con la finalidad de proteger el negativo de manejos innecesarios
- Entregar a la sala de montaje
  - Una copia de trabajo de la película, o bien
  - Una cinta obtenida a partir del telecine del negativo o de una copia para la digitalización en el sistema de edición

Es algo casi universal digitalizar el copión y montar con *software* de ENL. Eso requiere que cada imagen del negativo tenga su propio código de tiempo (llamado Keycode™), ya que la lista de decisiones de edición (EDL) resultante será utilizada para ajustar o unir en montaje el original de cámara. Aquí no hay margen de error para ajustar; una vez el original de cámara ha sido cortado no hay marcha atrás.

Hay un aspecto delicado. Con un sistema que transfiere 24 fotogramas por segundo (fps) de una película, a los 30 fps (60 campos entrelazados por segundo) de vídeo, acabamos teniendo cuatro fotogramas de película representados por cinco fotogramas de vídeo. El proceso puede complicarse por los equipos PAL (*Phase Altering hiñe*) y NTSC (*National Televisión System Comitee*) que corren a diferentes velocidades de fotogramas y las cámaras de cine que corren a 24 o 25 fps dependiendo de si el material fue generado para los sistemas de televisión NTSC, PAL o SECAM (*Sequential Conleur Avec Memoire*). El NTSC le deja con fotogramas fantasmas, y si usted monta sobre uno, el corte sólo puede ser aproximado. Si su banda sonora ha sido totalmente producida en modo digital, una sucesión de fotogramas fantasmas sobre una sucesión de cortes puede conducir a una pista mezclada que lleve a la deriva la sincronía de la película.

Asegúrese de que la persona que coordina el proceso es perfectamente consciente de la necesidad de claridad sobre la corrección del error de frame\* en la digitalización y de cómo evitar las consecuencias indeseadas descritas anteriormente. Hay una buena descripción de todo ello en el libro de Thomas Ohanian, *Digital Nonlinear Editing*, en el capítulo, "El Proceso de Transferencia Cine-

matográfica". Si esto le parece una fastidiosa preocupación recuerde que ignorar el problema le resultará muy, muy costoso.

Una vez se llega al montaje afinado y a una mezcla de sonido, el laboratorio usa bien la copia de trabajo montada o la EDL para lo siguiente:

- Realizar los trucos ópticos de la película (efectos tales como encadenados, fundidos, fotogramas congelados, créditos) si no pueden ser hechos en la fase final del positivado. La copia óptica es cara, altamente especializada, y es un proceso que nadie debería tomarse a la ligera
- El conformado (o corte de negativo): El negativo original es cortado para que encaje con la copia de trabajo de modo que las copias frescas puedan ser positivadas para el estreno. Ajustar incluye instruir a la máquina de positivado donde producir fundidos simples, superposiciones y encadenados. Ajustar en el método tradicional es simplemente encajar el negativo con la copia de trabajo en un sincronizador
- El corte de negativo sigue a una película montada digitalmente. Una EDL de números de Keycode<sup>™</sup> compilados durante el montaje digital es la única guía para el corte de negativo. Este es un asunto arriesgado: ¡vean las notas de más adelante!
- Producir un negativo óptico de sonido desde
  - El máster magnético de sonido en el caso de la mezcla tradicional
  - Un programa de sonido en el caso de una película montada digitalmente
- Etalonar (o graduación y corrección del color) la fotografía del negativo a través del laboratorio en asociación con el director de fotografía (DF)
- Combinar el negativo de sonido con la copia etalonada para producir una copia con imagen y sonido con la finalidad de producir la *copia cero* inicial (también *primera copia* o *copia de referencia*)
- Hacer *copias de estreno* tras conseguir una copia cero satisfactoria
- Hacer duplicados de negativos mediante un proceso de interpositivo de grano fino e internegativo. Para películas con una amplia difusión, un elevado número de copias someterían el negativo original a un excesivo desgaste natural, por lo que se recurre a los duplicados de negativo (internegativo). ¡De hecho, raro es el documental que necesite de ello!

De aquí en adelante, aparte de alguna referencia aislada, asumiré que la posproducción no se hace en película sino digitalmente, porque prácticamente todos los documentales hoy en día son filmados y posproducidos en dominio digital. Si usted necesita más información sobre el proceso de película cinematográfica, una buena fuente es el programa de estudiantes de Kodak, disponible en [www.kodak.com/go/student](http://www.kodak.com/go/student). Kodak tiene todos los motivos del mundo para querer que la gente siga usando película y proporciona una orientación espléndida en sus publicaciones y páginas web. Éstas son tan prolíficas y laberínticas como cabría esperar de una organización con tantas divisiones.

En la edición digital o no lineal, el material original de cámara es digitalizado, almacenado en el disco duro de un ordenador y montado en forma de segmentos colocados a lo largo de una línea de tiempo. Múltiples pistas de sonido pueden ser desplegadas sobre la imagen y los niveles pueden ser predeterminados, de forma que incluso mientras monta puede escuchar una pista muy elaborada. Muchos sistemas son hoy en día tan rápidos y tienen tanta capacidad de almacenamiento que usted puede montar en un ordenador portátil a una resolución total. Ello elimina la necesidad de los procesos de dos-pasos *off-line* y *on-line*, con todo el tiempo y gasto extra que implican. El vídeo HD\* puede que obligue a algunos usuarios a editar en una baja resolución (*lo res*) hasta que sea de nuevo efectivo a nivel económico usar ordenadores de alta velocidad y alta capacidad en la fase de montaje. Este paso atrás seguramente será tan sólo temporal.

Dependiendo de las características del sistema de ENL que usted utilice, la posproducción conlleva

- Digitalizar una imagen en una baja resolución (calidad inferior) de forma que una gran cantidad de material pueda ser almacenada en un disco duro de capacidad limitada. Actualmente muchos sistemas tienen la capacidad de trabajar a una resolución total y a una velocidad razonable.
- El sonido acabado en el proceso de *audio sweetening*\*\* usando sofisticados programas procesadores de sonido tales como el DigiDesign's ProTools. Más allá del simple nivel de ajustes, tales programas permiten un control de la dinámica del sonido como
  - Limitación (la dinámica de sonido permanece lineal hasta el límite preprogramado, momento en el que se mantiene en ese nivel máximo)
  - Compresión (todas las dinámicas de sonido son comprimidas en una gama más reducida pero permanecen iguales en proporción la una con la otra)
  - Control de ecualización (los componentes de la frecuencia de sonido dentro de una gama alta, media y baja pueden ser ajustados individualmente o mediante la aplicación de programas preajustados)
  - Filtrar: Para las sibilantes prominentes en los discursos, por ejemplo, puede utilizar un programa *de-essing*\*\*\*
  - Los cambios de tono o *inclinaciones tonales* (ello traiciona a los orígenes musicales del ProTools, pero puede ser útil para efectos sonoros surreales o para crear variaciones a partir de una única fuente)
  - Integración MIDI\*\*\*\*: Éste le permite integrar un *sampler*\*\*\*\*\* operado mediante un teclado o un sistema musical.
- La EDL del montaje final es usada para redigitalizar sólo el material seleccionado.

\* **High definition:** Alta definición. (*N. del T.*)

\*\* **Audio sweetening:** Refinamiento del audio. (*N. del T.*)

\*\*\* **De-essing program:** Programa de audio que permite la reducción de sibilancia (*N. del T.*)

MIDI: Interfaz Digital de Instrumento Musical (*N. del T.*)

\*\*\*\*\* **Sampler:** Aparato que permite muestrear digitalmente secuencias sonoras para ser reproducidas posteriormente, o transformadas mediante efectos. (*N. del T.*)

- Los fragmentos seleccionados son montados nuevamente mediante un ordenador a alta resolución (*hi-res*).
- La versión de alta resolución se pasa a una cinta y ésta se convierte en la copia máster para futuros duplicados.

La facilidad de la ENL para encontrar todo lo que usted quiera en un instante obvia la necesidad previa de buscar entre tomas no incluidas y otro material diverso. Los montadores afirman que al no estar obligados en su trabajo diario a contemplar material no usado, es más fácil perder diamantes en bruto. Ya que los calendarios de montaje se han reducido, el montador debe asegurarse en la fase del montaje afinado que nada servible ha sido pasado por alto.

*Montaje on-line:* Si el montaje *off-line* ha producido una imagen de calidad inferior y una EDL, la producción está lista para la edición *on-line*. Una maquinaria informatizada utiliza la EDL para montar una versión de calidad superior desde las cintas originales de cámara. Este proceso es el equivalente del vídeo a los procesos cinematográficos de conformado o corte de negativo. Producir una copia final de vídeo incluye

- Corrección *Timebase\** (proceso electrónico para asegurar que la cinta resultante cumple con los estándares de emisión)
- Corrección de color
- *Audio sweetening*, descrito anteriormente
- Un duplicado para las copias de estreno

*DV Magazine* en [www.dv.com](http://www.dv.com) es excelente para obtener información actualizada y reseñas de toda la producción y posproducción digital.

## SINCRONIZAR EL COPIÓN

La imagen y el sonido digital, cuando son grabados por separado, son sincronizados por el mismo principio en el *timeline\*\** de la ENL que si lo hubieran sido físicamente con película. La imagen (marcada por el punto justo en que se cierra la claqueta) y la pista de sonido (marcada por el impacto sonoro de la claqueta) están alineadas de forma que tomas diferenciadas pueden ser montadas acumulativamente para un visionado sincronizado.

## VISIONAR

### SESIONES DE VISIONADO DEL COPIÓN CON EL EQUIPO

Tras la finalización del rodaje, aunque el material filmado cada jornada se haya ido visionando poco a poco, el equipo tiene que ver su trabajo en su totalidad.

- *Time base corrector* (TBC): Dispositivo electrónico que corrige inconsistencias de tiempo en la reproducción de un videocasetc y estabiliza la imagen para una calidad óptima. (*N. del T.*)

\*\* Vídeo y audio representados en barras longitudinales proporcionales las cuales pueden ser movidas y reajustadas durante la edición no lineal. (*N. del T.*)

Eso permite a todo el mundo aprender de sus compañeros y de sus errores, tanto como regocijarse más tarde en el éxito alcanzado en el montaje final. La proyección puede que tenga que ser dividida en varias sesiones, porque unas 4 horas de material no montado resulta el tiempo máximo que uno puede mantener la concentración. Puede que el montador esté presente en ese visionado, pero es probable que la discusión sea una autopsia centrada en el equipo más que un debate útil para el montador.

### **LA SESIÓN DE VISIONADO DEL MONTADOR Y EL DIRECTOR**

Si aún no hay nada montado, el montador y el director deberían ver el copión juntos. Un maratón de visionado revela la idea central del material y los problemas de la obra que usted tendrá que afrontar en su totalidad. Usted empieza a descubrir las peculiaridades que indican, digamos, incomodidad, en uno de los protagonistas. Esto debería ser eliminado durante el montaje o él o ella parecerán sospechosos. O puede que descubra que uno de sus dos personajes principales es más interesante o elocuente y requiere que usted se replantee su premisa original.

Luego visiona el material, las escenas de una en una. Con un poco de trabajo, el copión de cada jornada puede ser ensamblado de nuevo por orden de escena, pero el que ha sido digitalizado puede ser fácilmente visionado en dicho orden. Pase las secuencias de una en una y deténgase a discutir sus problemas y posibilidades. El montador necesitará el registro de los visionados diarios del copión (consultar anteriormente) para grabar las elecciones del director y anotar información especial sobre el montaje.

### **LOS SENTIMIENTOS VISCERALES IMPORTAN**

Apunte cualquier humor y sentimiento inesperado. Si, durante los visionados diarios del copión, se encuentra reaccionando hacia una persona en particular con un "ella parece excepcionalmente sincera aquí", entonces anótelos. Muchos sentimientos viscerales parecen lógicamente infundados, y usted está tentado a ignorarlos u olvidarlos. Dichos sentimientos raras veces son reacciones personales aisladas. Lo que los propició permanece incrustado en el material para cualquier público inicial.

Cualquier percepción espontánea de la que usted tome nota será útil cuando posteriormente surjan los lapsos de inspiración debido a la sobrefamiliaridad con el material. Si usted fracasa en darles forma sobre el papel, probablemente compartirán el mismo destino de esos sueños importantes que se evaporaron porque no los escribió.

- **TOMAR NOTAS**

Es provechoso tener a alguien presente a quien dictar notas durante el visionado. Si usted debe escribir durante un visionado, haga notas largas y garabatos en muchas páginas de papel de forma que nunca pare de mirar la pantalla. Puede perderse fácilmente matices y momentos importantes.

## REACCIONES

Cuando el equipo u otra gente visionan el copión, probablemente habrá debates sobre la efectividad, el significado o la importancia de los diferentes aspectos de la película y los miembros del equipo puede que tengan sentimientos distintos sobre la credibilidad y la motivación de los protagonistas. Escuche en vez de discutir porque reacciones similares pueden surgir en sus futuros espectadores. Tenga en cuenta, sin embargo, que los miembros del equipo están lejos de ser objetivos. Ellos son desproporcionadamente críticos con su propia disciplina y puede que sobrevaloren su efecto positivo o negativo. Ellos también desarrollan relaciones subjetivas con los protagonistas y las situaciones filmadas. No obstante, siempre hay mucho que aprender de sus pensamientos, sentimientos y observaciones.

## LA ÚNICA PELÍCULA ESTÁ EN EL COPIÓN

La suma de los visionados diarios del copión está en una libreta de notas y observaciones (tanto del director como del montador), e impresiones fragmentarias sobre el potencial y las deficiencias de la película. Absolutamente *nada más allá de lo que pueda ser visto y sentido a partir de los visionados diarios del copión es relevante* para la película que usted está haciendo. Cualquier escrito tal como la propuesta o el tratamiento documental son reliquias históricas, viejos mapas de una ciudad reconstruida. Guárdelos en el ático para su biógrafo. La película debe ser descubierta en los visionados diarios del copión.

Ahora cambie de sombrero. Deje de ser el coleccionista de material: en cambio, usted y su montador se han convertido en sucedáneos del público. Vacíese de su conocimiento previo y de sus intenciones; su entendimiento y emociones deben proceder enteramente de la pantalla. Nadie en la sala de montaje quiere escuchar lo que intentaba o quería producir.

## PREPARACIÓN DEL METRAJE

### CAPTURAR LOS TELECINES

En una filmación que se realiza en paralelo, cada vez que la cámara se pone en marcha recibe un nuevo número de claqueta (ver el Capítulo 20, bajo el epígrafe "Identificación de los planos" para una explicación más detallada de los distintos sistemas de mareaje). La claqueta permite al montador sincronizar la imagen y sonido grabados por separado. Con el vídeo, la imagen y el sonido son registrados uno al lado del otro en el mismo medio de grabación magnética, de manera que la numeración de escenas (y las claquetas) no son estrictamente necesarias. Cualquier captura, sin embargo, debe facilitar recuperar el material cuando usted quiera. No obstante, la captura de los telecines debería ser acumulativa aportando el nuevo cronometraje (o código de tiempo) para cada nueva escena o para cada acción o suceso importante. Las descripciones deberían ser breves y servir sólo para recordar a alguien que ha visto el material que puede esperar.

Por ejemplo,

01.00.00	PG hombre en un gran telar
01.00.30	PM mismo hombre visto a través de los hilos
01.00.49	PC mano del hombre con lanzadera
01.01.07	PMC cara mientras trabaja; para, se frota los ojos
01.01.41	Su punto de vista de su propia mano y la lanzadera
01.02.09	PC pies en los pedales (SS)*

Las cifras son horas, minutos y segundos. Desde luego, también hay un contador de fotogramas en el código de tiempo, pero tal exactitud bizantina no tiene sentido. Existen las abreviaturas de planos corrientes (consulte el Glosario). Dibuje una gruesa línea entre las secuencias y dele a cada una un título en letra negrita. Fíjese en que las capturas graban contenidos, no calidad; no hay tentativa de añadir las notas cualitativas de las libretas de los visionados diarios de material. Hacerlo sobrecargaría la página y la haría más difícil de usar.

Ya que existe la captura para ayudar a localizar el material rápidamente, cualquier división, índice o código de color que usted pueda concebir para asistir a su ojo en hacer las selecciones, al final le acabará ahorrando tiempo. Esto es especialmente cierto para una producción con muchas horas de visionados diarios del copión. Las clasificaciones chapuceras exigen su propia venganza porque a Murphy (de la ley de Murphy) le encanta esconderse en sistemas de ordenación descuidados.

### LA TRANSCRIPCIÓN, Y UNA SOLUCIÓN TEMPORAL

Tedioso como puede parecer, transcribir cada palabra pronunciada por sus personajes será inestimable para apreciar totalmente lo que sus protagonistas dicen. Si usted está haciendo una película basada en testimonios, las palabras exactas que la gente usa serán de suma importancia y transcribirlas es una necesidad. La transcripción no es tan laboriosa como la gente teme: ahorra trabajo posteriormente y ayuda a asegurar que usted pierde pocas oportunidades creativas una vez el largo proceso de montaje ha sido realizado.

Si no puede soportar la idea de hacer esto, puede capturar *categorías temáticas*. Ésta es una alternativa menos ardua que puede usar como solución provisional. En vez de escribir las palabras reales, resume los temas tratados en cada etapa de la discusión, escena filmada o entrevista y capture sus códigos de tiempo de entrada y salida. Esto le proporciona un acceso directo a cualquier materia específica. Luego tome decisiones durante el montaje haciendo pruebas con secciones enteras y decidiendo cuáles son las mejores.

No hacer las transcripciones de una película constituida por entrevistas es una situación de "compre ahora, páguelo más tarde" porque comparar los contenidos y tomar decisiones sin las transcripciones es otro tipo de trabajo duro. Debo advertirle que utilizar transcripciones demasiado literales también tiene sus peligros. Puede llevarle a poner demasiado énfasis en las palabras y de esta manera a hacer una película-discurso. Palabras que parecen tan significativas sobre pa-

\* SS. Rodado Sin Sonido. (*N. del T.*)

pel, a veces pueden resultar anémicas en pantalla. Si, por ejemplo, su película trata de adolescentes haciendo una obra improvisada es arriesgado construir la película sobre papel partiendo de las transcripciones de lo que ellos dicen. Hasta cierto punto, el acto de transcribir siempre impone una organización artificial y literal, especialmente si la escena original tuvo lugar de forma impulsiva y caótica. En particular, cuando las voces se superponen o la gente se sirve de matices especiales o del lenguaje corporal, las transcripciones a menudo interpretan y simplifican la realidad. Recuerde, el modo en que algo se ha dicho es tan importante como lo *que* se está diciendo. Lo que se vive y cómo acaba transcrito son a menudo dos cosas distintas con dos subtextos diferentes.

### SELECCIONAR LOS CORTES DE LAS TRANSCRIPCIONES PARA EL PRIMER MONTAJE

Si su película es un documental periodístico o de investigación que depende en gran parte del lenguaje, su primer montaje será construido a partir de partes transcritas largas y más o menos seleccionadas; así pues vamos a buscar un método mediante el cual repartir copias de transcripciones y limitar sus decisiones de una forma factible. La Figura 29-3 es un gráfico que ilustra esto mismo.

*Paso A:* Usted ha hecho las transcripciones (1) y una fotocopia de ellas. Coloque las transcripciones en una carpeta titulada Transcripciones Originales y manténgalas en algún lugar seguro. Va a trabajar con la fotocopia (2).

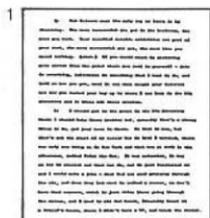
*Paso B:* Reproduzca el material en un vídeo o en un ordenador, y siga cada palabra de los hablantes con la fotocopia de las transcripciones (2). Cuando esté impactado por una parte impresionante -por cualquier razón- ponga una "marca de preferencia" vertical en el margen como en la (3). Está dejando un documento de sus reacciones. Algunos servirán para una historia contada gráficamente, otros para alguna información factual bien presentada; otros aún serán una reacción a un momento íntimo o emocional, sea humor, cordialidad, enfado o remordimiento. En esta fase simplemente responda; no se detenga a analizar sus reacciones. Habrá tiempo para ello más adelante.

*Paso C:* Una vez tenga marcas de preferencia en todas las partes destacadas de la fotocopia, estudie cada una de ellas y encuentre un punto de entrada y un punto de salida lógicos usando dos tipos de paréntesis en "L" para mostrar el principio y final preferidos de la parte (4).

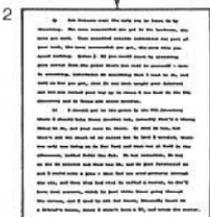
En la Figura 29-4 (página 455), una parte escogida ha sido marcada entre paréntesis con un punto de entrada y salida. No obstante, sólo con volver al material grabado puede determinar si los dejes verbales (tan comunes cuando la gente empieza una declaración) pueden quedar fuera del montaje tal y como se pretendía. De forma similar, nuestro punto de salida previsto puede que necesite modificarse si nos obliga a separar a Ted de una inflexión ascendente de voz que suena extraña e inacabada.

En el margen de esta parte está la identificación críptica "6/Ted/3". Ésta decodificada significa "Cinta 6, Ted Williams, parte 3". Los ID" posteriormente demostrarán ser vitales porque le permiten encontrar el fragmento dentro de todo el texto y localizar la fracción de la película en su cinta original. No hay un

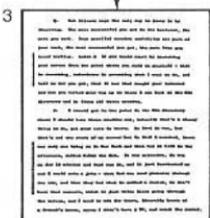
\* ID: Identificación de Usuario, en este caso Identificación de cada parte. (N. del T.)



Página original



Primera copia de la página original

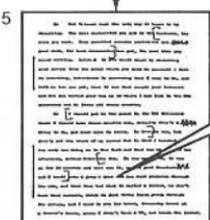


Marcas de preferencia hechas mientras visionaba



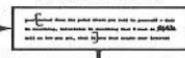
Puntos de entrada y salida señalados

Cinta, número de interlocutor y número de sección asignado

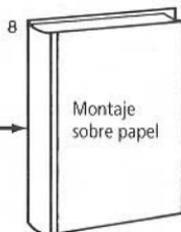
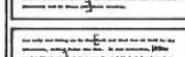
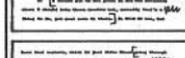
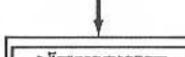


Segunda copia

"Secciones seleccionadas"



Secciones seleccionadas montadas como material secuenciado



formato establecido para los códigos de identificación de partes, pero como en todos los sistemas de documentación, *aténgase a un sistema durante la duración del proyecto* y haga mejoras en el próximo proyecto cuando pueda empezar de cero.

Volviendo a la Figura 29-3, ahora tiene las fotocopias (4) con las partes seleccionadas marcadas, sus puntos de entrada y de salida, e ID, cualquiera o todas pueden incluirse en la película acabada. Necesita asignar a cada parte una descripción de su función, véase "Descrip. de Ted de los Granjeros Wills", como se muestra en la Figura 29-4.

*Paso D:* Ahora haga una fotocopia (5) de estas páginas marcadas. La fotocopia original de la transcripción marcada (4) ya puede dejarse a un lado. Archive las páginas por orden de cintas en una carpeta titulada Transcripciones Marcadas, con un índice en la parte delantera de forma que pueda localizar rápidamente a cada personaje. Luego, durante el montaje, este archivo será una fuente importante.

*Paso E:* Se cortan las partes seleccionadas (6) de la fotocopia de las transcripciones marcadas (5), listas para ser clasificadas y agrupadas en búsqueda del montaje sobre papel. Dado que cada papelito es identificado con un tema o uso intencionado, y que llevan un ID, usted sabe a primera vista qué son, qué pueden hacer y cuál es su contexto en las páginas originales de las transcripciones Marcadas.

Ahora está listo para pasar al siguiente capítulo, que le indica cómo hacer un montaje sobre papel; un borrador realmente detallado para el primer ensamble. Las partes seleccionadas (6) finalmente serán grapadas a hojas de papel (7) como secuencias, y las secuencias serán montadas en una carpeta (8) conteniendo el montaje sobre papel o el plan para el primer montaje de su película.

Este procedimiento puede que suene innecesariamente complicado, pero si tiene una gran cantidad de material oral, el tiempo invertido al principio en organizar (índices, gráficos, guías, código de color, etcétera) es recompensado por

P: ¿Qué recuerdas del granjero?

Ted: ¿Que qué recuerdo...? Oh, bien, ya sabes [él estaba bien si te mantenías en tu sitio. Pero si te volvías inteligente, o hacías demasiadas preguntas, iba a por ti. "¿Dónde está esa carreta cargada de paja? ¿Por qué no está el ganado ya alimentado? Y luego decía que había montones de hombres caminando por las calles en busca de trabajo, si yo no quería trabajar. Lo único que podías hacer era estar callado, porque él creía lo que decía.] Pero su mujer era diferente. Ella era un alma buena, ¿sabe lo que quiero decir? No entiendo cómo pudo llegar a casarse con él...

#### FIGURA 29-4

Parte de la transcripción de una entrevista señalando con paréntesis el punto de entrada y de salida, cinta, interlocutor, el ID de la parte y una descripción en el margen.

las grandes cantidades de tiempo ahorradas posteriormente. Aprendí esto de mala manera cuando me contrataron para montar el partido final en un documental sobre la Copa del Mundo de Fútbol. Había 2.296,6 centímetros de película en 35 mm (casi 13 horas) filmados desde 17 posiciones de cámara. La única coordinación era un plano de un reloj al comienzo de cada rollo de 32,8 centímetros. Me pasé una semana con mi asistente, Robert Giles, trabajando a destajo, haciendo un diagrama del estadio y codificando cada suceso importante tal y como aparecía en todos los diversos ángulos. El partido había llegado a prórroga debido a una falta y, cuál sería mi suerte, que descubrí que durante ese momento decisivo ninguna de las 17 cámaras estaba grabando. A partir de informes deportivos y guiado por el superior conocimiento del juego de Robert, me puse a usar un surtido de planos cortos apropiados para una réplica ficticia de la falta perdida. Nunca nadie imaginó que tuvimos que falsearla.

El proyecto fue la pesadilla de un montador. Si no nos hubiéramos tomado el tiempo de inventar un sistema decente de recuperación de datos, los hombres de bata blanca se nos tendrían que haber llevado en un furgón acolchado.

## CAPITULO 30

# EL MONTAJE SOBRE PAPEL EL DISEÑO DE UNA ESTRUCTURA

Este capítulo trata de:

- Encontrar una estructura adecuada para su película en los visionados diarios del copión
- El contrato inicial con el público
- La necesidad de cambio y evolución
- Estructuras determinadas por la acción contra estructuras determinadas por el discurso hablado
- Empezar el montaje sobre papel

### **POR QUÉ IMPORTA LA ESTRUCTURA**

Necesitará una estructura narrativa y temática sin importar el género de documental que esté haciendo. Si fue capaz de mantener sus objetivos durante el rodaje, entonces ahora debería ser sencillo poder estructurar el montaje. Generalmente no lo es.

Más a menudo -dado que los documentales son en su mayor parte improvisaciones de gente abriéndose camino a través de la vida- lo que usted filmó no es lo que se imaginó. Sus objetivos fueron frustrados o tuvieron que cambiar, de modo que ahora necesita un proceso de planificación del primer montaje que le conectará a lo que realmente rodó y le permitirá obtener algo imaginativo de ello. Montar es su segunda oportunidad.

## ALTERNATIVAS TEMPORALES Y ESTRUCTURALES

*La estructura y el "contrato" con el público:* Identificar una estructura por las imágenes que ha rodado significa, primero de todo, decidir cómo manejar el tiempo, porque la progresión a través del tiempo es una característica organizativa muy importante de cualquier narrativa. Puede decidir en qué orden causa-efecto será mostrado y si existe alguna ventaja dramática en alterar la secuencia natural o cronológica de los sucesos. Todo ello afecta al contrato que firmará con su público.

Sí; conscientemente o no, *su público busca un contrato*, la manifestación de la premisa de su historia, objetivos y ruta. El contrato puede ser explicado con detalle en una narración o estar implícito en la lógica del desarrollo de la película. También puede ser sugerido por el título de la película o por algo mostrado, dicho o hecho al principio de la misma. Sin embargo, de un modo u otro, su público necesita *un sentido de la dirección y un destino tácito* con la finalidad de abrazar la placentera perspectiva de un viaje.

Los tipos de estructuras con ejemplos de películas se encuentran en el Capítulo 5: "Tiempo, desarrollo y estructura". Los ejemplos y la discusión tratados en él pueden ayudarle a decidir qué limitaciones, y por tanto qué potencial, yace en su copión.

*Las estructuras narrativas necesitan mostrar una evolución:* Un gran problema del documental es que, a no ser que se pueda rodar intermitentemente a lo largo de meses o años, el cambio humano y la evolución pueden estar implícitos más que ser mostrados, porque la mayor parte del crecimiento humano es lento e incompatible con un calendario de rodaje asequible. El documental *28 Up* (1986) de Michael Apted, y sus películas sucesoras, son notablemente exitosas porque capturan el progreso de los mismos niños a lo largo de décadas, explorando repetidamente el significado sobre las metas y destino de cada individuo. Actualmente, ahora que tantos documentalistas poseen su propio equipo, películas rodadas durante meses o años son mucho más realizables que nunca antes. Desde entonces estudios longitudinales similares a la serie *Up* han sido comenzados en varios países.

¿Cómo insinuará su película que alguien ha crecido o cambiado?

*Microcosmos y macrocosmos:* Algunas veces un tema es largo y puede que demasiado difuso, y como macrocosmos debe ser mostrado tácitamente mediante ejemplos microcósmicos. Trabajé en una serie que intentaba mostrar los valores opuestos de los vecinos más cercanos de Gran Bretaña, ya que ésta se estaba uniendo al Mercado Común Europeo a regañadientes. Titulada "Faces of Paris", mostraba aspectos de la capital francesa a través de algunos ciudadanos interesantes.

Aquí se enfrenta a una paradoja familiar que funciona más o menos así: con la finalidad de mostrar Francia, necesito enseñar París, pero ya que "París" es demasiado difuso, me concentraré en un representante parisino de manera que mi película tendrá alguna unidad y progresión. Pero ¿cómo escoger un "típico" parisino? Para representar lo universal, se busca un ejemplo de lo particular, pero particularizar en nombre de lo general tiende a demostrar que todos los ejemplos resultan ser abrumadoramente atípicos y por lo tanto cuán absurdas son las estereotipadas ideas acerca de los parisinos.

¿Tiene usted alguien o algo representativo de alguien o algo más amplio? Si es así, ¿cómo mostrará dónde se vienen abajo los paralelismos o dónde se distorsiona el ejemplo más extenso? La cámara es implacablemente literal con su entorno: tan sólo puede acercarse a lo abstracto o metafísico mediante lo físico. Así, las ideas que comunica surgen más fácilmente a partir de lo que es visible y, por ello, superficial, que de lo que está subyacente y es mucho más significativo. El cine está más limitado en comparación con la literatura cuando quiere comunicar generalizaciones concisas o tratar ideas abstractas. Generalizar en una película sin recurrir a la forma literaria de la narración puede ser un verdadero problema, y eso puede ser una señal de que debería soportar el dolor y considerar el uso de una narración.

Los escritores afrontaron y solucionaron problemas similares en siglos anteriores. Una respuesta es encontrar una materia natural que contenga matices fuertemente metafóricos. A nivel literal, el *Pilgrim's Progress* de Bunyan es un viaje de aventuras pero también funciona como una alegoría del periplo espiritual del hombre. El espléndido *Salesman* (1969) de los hermanos Maysles es como aquél: una película sobre la travesía de un grupo de vendedores de Biblias durante su viaje de negocios por Florida. A través del mismo, asistimos al eclipse de Paul, un gran vendedor venido a menos, según el barómetro por el que él y su compañía determinan el éxito. La película no sólo muestra cada etapa de la venta puerta a puerta -algo que los propios hermanos Maysles ya habían hecho antes- sino que también muestra cómo el compromiso moral y la humillación son el precio a pagar por competir como vendedor para conseguir un pedazo del sueño americano.

Hay otro famoso director estadounidense que usa repetidamente una estructura de "recipiente" alegórico. Fred Wiseman coge una institución y la trata como una ciudad amurallada, un microcosmos completo y en funcionamiento integrado en una sociedad más grande. A través de las puertas de emergencia de *Hospital* (1970), por ejemplo, entran lesionados, asustados, los heridos, gente con sobredosis y moribundos en una búsqueda desesperada de auxilio. Transmite una visión apocalíptica de la autodestrucción que acecha a las ciudades norteamericanas. Como un espejo de la sociedad, o como una metáfora, la película es terroríficamente efectiva. Otra vez lo mismo, la idea de "la institución como una ciudad amurallada" aplicada en *High School* (1968) parece difusa y sin rumbo; la relación entre los profesores y los discípulos en la que Wiseman quiere que nos fijemos es demasiado baja de tono y demasiado repetitiva para construir un sentimiento de evolución. Debido a este enfoque no mediador, debido a que rechaza la narración y las entrevistas, su técnica fracasa en desarrollar e intensificar lo que yo supongo es el tema clave: si un instituto americano puede eventualmente preparar a los niños para participar en la democracia.

No se deje engañar por la sofisticación de la tecnología de hoy en día pensando que el aprendizaje de un narrador ha cambiado. La ayuda que usted necesita para estructurar su historia yace en las tradiciones narrativas desarrolladas a través de los siglos y en varias disciplinas. Sus maestros se encuentran en todas las artes y, usted junto a ambos Bunyan y Buñuel, y también junto a Bretch, Bergman, Brueghel, y Bartók también lo es. Muestre un interés incansable en cómo los compañeros artistas solucionaron los problemas que usted afronta y aprenderá rápido.

## EL DISEÑO DE UNA ESTRUCTURA

Para resumir esta discusión,

- Debe buscar la mejor historia en los visionados del copión y la mejor manera de contarla.
- Su enfoque y estructura de una materia específica debe ir más allá del mundo material de causa-efecto e insinuar una postura temática e interpretativa.
- Todas las historias satisfactorias tratan del cambio o de la necesidad del mismo. Una materia interesante a la que le falte desarrollar los personajes, el tema o la emoción no llegará a ser una película gratificante.
- La literatura, poesía, teatro y otras disciplinas tienen ejemplos paralelos para ayudarlo con la sintaxis de la historia que está desarrollando.

Hay dos formas de enfocar la organización del material de un primer montaje. La mayoría de la gente, inconsciente de que existen opciones, toma la línea periodística y acaba con una película que se expresa ineludiblemente con palabras. El otro método está orientado hacia la imagen y nos lleva a una película determinada por la acción. Este último hace un mejor uso de la pantalla como medio. Lo que usted use depende de su conocimiento de las opciones, lo que ha rodado y cómo quiere relatarlo a su público.

### ENCONTRAR UNA ESTRUCTURA DETERMINADA POR LA ACCIÓN

A principios de mi carrera, mientras trabajaba en unas películas de testimonio oral y de rodajes rápidos para la British Broadcasting Corporation (BBC), cogí el hábito de depender en demasía de las entrevistas y acabé haciendo muchas historias determinadas por palabras. Una década más tarde, tras rodar un festival de la comunidad sueca en Illinois con un amigo sociólogo, durante el montaje me encontré con que tenía una gran cantidad de material de acción: es decir, material en que la gente está ocupada haciendo cosas. Así que monté primero todo el material de acción para hacer un documental de mirada que mostraba el transcurso del Día de los Antiguos Colonos, como se le llama a esa fiesta popular sueca. Pude ver una acumulación de gente llegando al museo de un pueblo situado en una pradera, actividades varias previas a un desfile, luego el propio desfile el cual representa la historia de Bishop Hill desde la década de 1840. Montadas en paralelo vemos la artesanía, cómo cocinan y se comen los platos típicos suecos, un servicio religioso al aire libre y un montón de otras escenas. También hay cuadros de la década de 1880 de Olaf Krans, un célebre artista *naïf* y oriundo de Bishop Hill que documentó importantes sucesos y personajes. Finalmente añadí al documental de mirada, voces seleccionadas en *off* y segmentos de entrevistas para proporcionar información básica, un telón de fondo histórico, una explicación de cómo el carismático líder de Bishop Hill fue asesinado y el comentario de un historiador local que piensa que la gente corriente estaba tomando las riendas de la historia con sus propias manos en vez de dejar a los académicos hacerlo por ellos.

Empezar con imágenes y acción, y recurrir luego al diálogo y a la información intelectual resultó un método de trabajo superior porque empezaba por un punto de vista visual y cinematográfico en vez de uno más literario e ideológico. Los pensamientos e ideas de la gente ya surgieron de aquello que estaban haciendo, en vez de usar sus actividades para ilustrar sus palabras. No todos los documentales tienen tal riqueza de material de acción; muchos tratan con ideas y procesos (tales como descubrimientos científicos) para los cuales puede haber poco material ilustrativo. Pero cuando tenga material visual en abundancia y secuencias de acción, intente hacer lo siguiente:

1. Realice un montaje usando sólo material visual y visiónelo sin detenerse. ¿Qué comunica este material? Por ejemplo, ¿cuenta una historia, transmite una disposición hacia, introduce una sociedad o marca una época?
2. ¿Qué periodo abarca su material? ¿Y cuán bien comunica el montaje ese lapso de tiempo? (Siempre es práctico para los sucesos que se enmarquen en un periodo de tiempo.)
3. ¿Qué cambios memorables o progresos grabó con su cámara? Ésta, desde luego, es probablemente su "evidencia" más fuerte y persuasiva.
4. ¿Qué transmitiría su película si ésta fuera muda? (Ésta es la prueba del nueve que comprueba si una película es cinematográfica en vez de literaria o teatral.)
5. ¿En cuántas etapas diferenciadas se divide el documental de mirada, y qué caracteriza cada etapa?
6. ¿Qué material oral tiene usted que añada nuevas dimensiones al montaje de "la película muda"?
7. ¿Qué es lo que le añade y qué nuevas dimensiones adquieren esas acciones originales y esa película basada en el puro comportamiento? (Establezca una nueva hipótesis de trabajo.)
8. ¿Qué cantidad de material discursivo necesita para llevar más lejos la película hacia lo que usted quiere?

Reuniendo evidencias visuales y de comportamiento está permitiendo que las imágenes expliquen la historia en vez de que las palabras lo hagan de un modo literario. Minimizando las palabras, usando la voz en *off* en vez de "bustos parlantes", usted elabora una película en la cual los personajes parece que estén hablando desde su sentir interior en vez de estar dirigiéndose a una cámara.

### **ENCONTRAR UNA ESTRUCTURA DETERMINADA POR EL DISCURSO HABLADO (MEDIANTE EL MONTAJE SOBRE PAPEL)**

Cuando el material seleccionado de su película es mayoritariamente de gente hablando, puede premontar las transcripciones y hacer lo que se denomina un *montaje sobre papel*. Éste hace uso de las descripciones de planos y las transcripciones para diseñar un primer montaje efectivo. En esta etapa, manipular ideas sobre papel en vez de montar material grabado tiene un valor especial. Manejar descripciones le permite considerar el contenido y el subtexto a vista de pájaro y

concentrarse en cómo puede funcionar cada segmento. Si lo intenta hacer a partir de las horas de material grabado, acaba sumergido en un embarrado de visionados. Por ello, trabajar en el montaje sobre papel supone una búsqueda centrada en la estructura subyacente y la lógica tactual que toda película necesita para ser un éxito.

### ENSAMBLAR EL MONTAJE SOBRE PAPEL

Para evitar que su película se convierta en un discurso espeso, primero ocúpese de sus secuencias de acción, es decir, aquellas que muestren procesos humanos con un inicio, una mitad y un final. Haga una lista de dichas secuencias y diseñe una estructura global que las mueva de forma lógica a través del tiempo. Sea conservador con su primera estructura. Si tiene una película sobre una chica de pueblo yendo a la gran ciudad para convertirse en universitaria, sea fiel al principio a los sucesos cronológicos (a diferencia, digamos, de un desarrollo de los acontecimientos según su importancia). Cuando pueda ver mejor cómo funciona el material, puede que deba montar en paralelo su graduación en el instituto, las conversaciones con su profesor, las discusiones con su padre y la marcha del hogar, con el desarrollo de su primer semestre como universitaria a modo de drama estudiantil. Ahora tendrá dos historias paralelas que contar, una en el "presente" y una en el "pasado". Sería muy arriesgado asumir que puede conseguir esto en un solo paso de gigante.

Primero visiona la acción o las escenas de comportamiento en una secuencia temporal, de forma que sus posibilidades narrativas estén firmemente asentadas en su mente. Ya puede seguir planeando una versión lineal segura, empezando desde un montaje sobre papel que incluya un discurso.

Para hacer esto, tome las partes transcritas seleccionadas, tal como se explica en el Capítulo 29 (vea las Figuras 29-3 y 29-49). Estos pedacitos de papel, codificados ("Jane" para las secuencias de Jane) de forma que usted pueda volver rápidamente a las copias originales en las transcripciones marcadas, puede que parezcan algo así:

1/Jane/1	Discurso de graduación
1/Jane/2	Cena con la familia de su novio
1/Jane/3	Conversación con su profesor de inglés
2/Jane/1	Conversación con papá

Adicionalmente, usted tiene los muchos fragmentos de acción dispuestos en un montaje preliminar listos para encajar con las partes del diálogo de la película. Éstas son representadas mejor como secuencias más que como planos individuales, los cuales serían demasiado detallados y pesados. Tres secuencias irían en pedacitos de papel separados, cada uno con una localización de cinta (número de cinta, minutos y segundos):

1/5:30	Exterior colegio, coches llegando
2/9:11	Preparativos para el podio, Jane ensaya sola
4/17:38	Aeropuerto, Jane buscando el autobús

En el suelo, o si tiene en una mesa grande, mueva los pedacitos de papel para intentar diferentes órdenes y yuxtaposiciones. Ciertas partes de la entrevista o del intercambio conversacional pertenecen a ciertos fragmentos de acción, bien porque la localización es la misma o bien porque unas comentan las otras. Este "comentario" puede ser literalmente un comentario hablado, o mejor, puede ser por una yuxtaposición irónica (de acción o discurso) que tome sentido pleno en la mente del espectador.

Un ejemplo de ello sería una escena en la cual nuestra estudiante Jane tiene que dar el discurso de graduación ante toda la escuela, una obligación que la asusta. Para hacer un comentario literal, usted simplemente monte en paralelo esta escena con la entrevista rodada posteriormente en la que confiesa lo nerviosa que se sentía. Para un comentario no literal puede coger el propio ensayo y montar a su madre en paralelo diciendo lo calmada y confiada que Jane es habitualmente. Un comentario visual puede mostrar que durante el ensayo, ella se pone nerviosa cuando el micrófono está a un volumen erróneo y que sus manos tiemblan cuando pasa las páginas de su discurso.

¿Cuál es aquí la diferencia? El comentario literal es plano y soso porque meramente ilustra lo que los pensamientos y sentimientos de Jane ya nos dicen. El comentario no literal es más interesante porque nos proporciona una información contradictoria. Su madre piensa casi con envidia que ella puede sobrellevar cualquier cosa, pero vemos que la chica se encuentra bajo mucha presión. O bien la madre está sobreestimando la confianza de su hija, o bien está desconectada de la vida interior de su niña. Esto nos alerta más atentamente sobre la dinámica de la familia. El comentario puramente visual nos da una evidencia de que la chica no está del todo bien, está sufriendo. Es un conocimiento privilegiado discretamente compartido con el público.

Por ello, el orden y la yuxtaposición del material tienen consecuencias poderosas. El modo en que finalmente presente y utilice el material indicará sus ideas sobre la gente y el tema que está retratando y revelará cómo pretende relatarlo a su público. En esencia, usted es como un juez yuxtaponiendo *pedazos de evidencia* para estimular el interés e implicación del jurado, su público. Una buena yuxtaposición de evidencias proporciona impresiones agudas y la necesidad de discutir mucho sobre ellas.

Sin embargo, no espere conseguir un control muy afinado en el montaje sobre papel. Muchos de los efectos finales dependen de los matices del material y sólo pueden ser juzgados por cómo se proyectan en la pantalla. La movilidad y flexibilidad del sistema del montaje sobre papel revelan posibilidades iniciales y le llevan a pensar en el diseño que estos materiales individuales podrían tener.

No se preocupe si su montaje sobre papel es enormemente largo e incluye temas repetitivos. Es normal, porque sus decisiones más afinadas sólo pueden ser tomadas a partir de experimentar el montaje en paralelo y la proyección de material.

Sus pedacitos de papel han sido cambiados de sitio a menudo como material virgen sobre un mosaico. Una vez haya encontrado un orden razonablemente lógico para el material escogido, entonces guárdelo en una carpeta llamada Montaje sobre papel. Ahora ya tiene una historia rudimentaria; puede trazar vínculos entre secuencias y agrupar las secuencias en escenas y actos. Desde esta planificación, empiece a realizar un montaje poco rígido y exploratorio en el ordenador.

## CAPÍTULO 31

# EL PRIMER MONTAJE

Este capítulo trata de:

- Empezar el primer montaje de la película
- Proyectar la película y verla como lo harían los primeros espectadores
- Cuestionario de evaluación y la decisión de la duración ideal de la película
- Hacer de dramaturgo y encontrar los subtextos
- Comunicarse con su público

Usando bien la estructura de una película, ya sea determinada por las acciones o por el discurso hablado hallado mediante el montaje sobre el papel (si ésta es la ruta que ha tomado), usted intentó planificar sus temas y sacar provecho del material. Ya puede juntar su material más o menos tal y como se planeó sin desesperarse con las consecuencias de lo que está haciendo. Mantenga su duración y no se preocupe por si se repite. Puede que necesite ver a ambos hombres explicar cómo la presa se vino abajo antes de que sepa realmente cuál de los dos es mejor usar o cuál utilizar mayoritariamente. No puede premeditar una película por completo a partir del conocimiento del visionado del copión más de lo que se puede planificar un trayecto hasta la orilla en una tabla de surf.

Ensamblar el material por vez primera es la parte más excitante del montaje. En esta etapa no debería preocuparse de la duración o del equilibrio.

Creo que es importante *fisionar toda la película tan rápido como sea posible de una forma aproximada antes de realizar ningún trabajo en detalle sobre alguna de sus partes*. Una vez se ha visto la desgarrada epopeya en su totalidad, se pueden tomar resoluciones de gran calado sobre su futura evolución. Desde luego, estará anhelando empezar a trabajar en una secuencia favorita, pero fijar los detalles a estas alturas sería esquivar la necesidad de evaluar primero la identidad y el propósito global de la película.

Durante el primer montaje, y ciertamente después, el material empezará a contarle dónde y cómo cortar. Lo que señala un cambio agradable y ligeramen-

te misterioso en su papel de proactivo a reactivo. Usted tenía que poner energía para que las cosas se hicieran y ahora la energía comienza a surgir de la propia película. Pronto, todo lo que tendrá que hacer es proyectar la película, comprenderla como un miembro más del público y seguir adelante según lo que usted entiende. A medida que su creación tome vida, eso será profundamente excitante.

## **LA PROYECCIÓN DEL PRIMER MONTAJE Y EL RETORNO A LA INOCENCIA**

Cuando esté a punto de ver el primer montaje de la película, debe dejar a un lado deliberadamente todo conocimiento previo o será incapaz de mirar la película con los ojos de un espectador que la ve por primera vez. La disciplina de hacer películas requiere que retorne regularmente a un estado primigenio de inocencia. Eso nunca es fácil. Pero mirar del mismo modo que mira el espectador es esencial para trabajar de manera efectiva en un medio público. Sólo obligándose a sí mismo a contemplarla igual que el público, podrá construir una película que le hable satisfactoriamente a alguien de su misma inteligencia que está mirando su obra por vez primera.

Esta misma forma de visionar es necesaria *cada* vez que proyecta su película. Aunque utilice su familiaridad con la fuente de material para solucionar problemas, ésta es únicamente una de sus facetas. Debe cambiar de sombrero cada vez que evalúa la película y debe verla por sí misma, como lo haría un primer espectador. Tener a una o dos personas presentes que no la hayan visto antes resulta de ayuda. Aunque puede ser que no pronuncien palabra, de alguna forma su mera presencia permite a los directores visionar la película desde una perspectiva fresca.

Si, visionando la nueva versión de su montador, experimenta unas reticencias dentro suyo porque no es lo que esperaba, proyéctese esta nueva versión de nuevo para verla con mejores ojos, como la vería un público, antes de pronunciarse negativamente.

## **TRAS EL PRIMER VISIONADO: DECIDIR LA DURACIÓN IDEAL**

Esta primera proyección dará lugar a algunas conclusiones importantes sobre el personaje, la forma dramática y la duración más adecuada para la película. Puede ser que tenga una duración específica en mente. La televisión, por ejemplo, generalmente tiene especificaciones bastante rígidas, como los formatos de 30 minutos de la Public Broadcasting System (PBS) o la British Broadcasting Corporation (BBC), que exigen que una película (créditos incluidos) dure 28 minutos y 30 segundos para permitir la inserción de anuncios a principio y fin. La mayoría de los documentales televisivos son emitidos como partes de una serie porque al parecer el público sólo los mira y sigue con atención cuando asocian una determinada hora a la semana a un particular tipo de programa. Es por ello que

las películas profesionales están muy a menudo financiadas en forma de "paquetes" y coproducciones.

Si la suya va a ser emitida en una televisión comercial, deberá ser dividida en segmentos de quizá 5 minutos con las denominadas *pansas naturales* que permitan la inclusión de anuncios. Así, el mercado de su película determina tanto su duración como su estructura. Las películas realizadas en clase oscilan normalmente entre los 10 y los 20 minutos, mientras que la televisión utiliza patrones de 30, 40 (en Europa), 60 y 90 minutos. Los cortometrajes que dicen mucho pueden tener una oportunidad de aceptación inconmensurablemente mejor en todas partes.

Oriéntese mediante el contenido de su propia película. Las películas tienen una extensión natural acorde a la riqueza e importancia de su contenido, pero el logro más duro en cualquier forma de arte es tener la confianza y la habilidad de decir mucho con muy poco.

La mayoría de las películas de autores noveles son desesperadamente largas y lentas; si usted reconoce pronto que su película debería durar, digamos, unos 40 minutos como mucho, puede ponerse a trabajar duro con esos 75 minutos de montaje y tomar decisiones básicas. Sobre todo necesita una estructura para hacer la película tan apasionante y comprensible como cualquier cuento bien narrado. Tenga presente que un buen plan no garantiza una experiencia satisfactoria para el público. Otros criterios entrarán en juego, surgidos a partir de los cambios emocionales aparecidos y la evolución de los mismos que experimentará el público.

## CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

Está trabajando con la película en su forma más cruda, de manera que trata de obtener sus propias reacciones predominantes.

Para valorar una respuesta creíble por parte del público, interrogúese a sí mismo tras el primer visionado.

- *¿Está la película dramáticamente equilibrada?* Por ejemplo, si tiene una secuencia muy emotiva y excitante en la mitad de la película, el resto de ella puede parecer un anticlímax, o puede que tenga un documental que dé vueltas y vueltas durante bastante rato antes de que empiece a moverse
- *¿Cuánto tiene la sensación definitiva de que cuenta con una historia desarrollada y cuándo no?* Eso ayuda a localizar obstáculos en el desarrollo de la película y le empuja a analizar por qué su obra se tambalea
- *¿Qué partes de la película parecen funcionar, cuáles se resisten y por qué?*
- *¿Qué protagonistas le han llamado más su atención y cuáles menos?* Algunos pueden ser más agradables o mejores ante la cámara que otros
- *¿Hubo alguna alternancia satisfactoria de tipos de material?* ¿O era material similar agrupado de forma indigesta? ¿Dónde obtuvo contrastes y yuxtaposiciones efectivas? ¿Hay alguna más por hacer? En la narrativa, la variedad es tan importante como lo es en la alimentación

- *¿Recibe el público demasiada o poca información expositiva?* Algunas veces una secuencia "no funciona" porque el terreno no ha sido debidamente preparado o porque hay un insuficiente contraste de tono con la secuencia precedente.
- *¿Podría retrasarse el planteamiento?* El planteamiento demasiado extenso o presentado demasiado temprano reduce la voluntad de concentrarse, eliminando por adelantado toda la tensión en el espectador
- *¿Qué tipos de alusiones metafóricas hace su material?* ¿Podría hacer más? Esta exposición subyacente es la forma en que usted insinúa sus valores y creencias. Que su historia tenga una carga metafórica es tan importante como lo es el agua subterránea para el pasto.

## TRATAR CON MATERIAL QUE NO FUNCIONA

Tras visionar el montaje, garabatee una lista de material que sea memorable. Luego, haciendo la lista completa de secuencias y comparándola con ella, vea lo que *no* recordó. La memoria humana descarta intencionadamente lo que no encuentra significativo. Usted olvidó todo ese buen material porque no llegaba a funcionar, por muy genial que pareciera sobre el papel. Eso no significa que *nunca* pueda funcionar, solamente que no lo está haciendo en el presente.

Aquí hay unas pocas razones habituales por las que el material falla:

- *Dos o más secuencias están hablando de lo mismo.* La repetición no hace avanzar el argumento de la película a no ser que haya una intensificación. Elija, y luego deshágase de lo redundante.
- *El clímax está en el lugar erróneo.* Está usando su material más potente demasiado pronto y la película pasa a ser anticlimática.
- *La tensión aumenta, después disminuye.* Piense en su película en términos de subida o descenso de temperatura emocional; observe si está subiendo la temperatura y luego inadvertidamente se enfría antes de alcanzar el pico. Si es así, la reacción del espectador está siendo frustrada. Algunas veces, cambiar secuencias de sitio puede obrar maravillas.
- *La película levanta falsas expectativas.* Una película, o parte de la misma, fracasará si al espectador se le convoca para esperar algo que nunca se le da.
- *El buen material se pierde de alguna forma entre el público.* Leemos en la película según el contexto y, si éste nos envía señales engañosas o falla a la hora de enfocar la idea adecuada, el material se cae por sí mismo.
- *Finales múltiples.* Decida de qué trata su película en realidad y saque las tijeras de podar.

## EL DOCUMENTALISTA COMO DRAMATURGO

El punto anterior parece un análisis dramático tradicional porque en realidad lo es. Igual que un dramaturgo mirando un ensayo, usted está usando sus instintos para el drama con la finalidad de husmear defectos y debilidades. Es duro por-

que las medidas objetivas no son posibles. Todo lo que puede hacer es cavar según sus propios instintos a través de la *impresión* del resultado dramático de su material. Si ha llamado a algunas personas cuyas reacciones y gustos respete, probablemente encontrará cierta unanimidad en sus reacciones.

¿De dónde procede el instinto para el drama? Parece ser una constante humana que reside en nuestro inconsciente colectivo, una guía humana que ha estado presente desde la antigüedad. Tenemos tanta compulsión de contar historias, como hambre de escucharlas. Piense en las variaciones de las leyendas artúricas que existen. Proceden de la Edad Media pero están siendo adaptadas y actualizadas, y ¡todavía son apasionantes mil años después!

## COMPLACER AL PÚBLICO

Como historia sentida y transmitida personalmente que es, el documental continúa la tradición oral. Para tener éxito, debe conectar con la vida emocional e imaginativa de un público contemporáneo. Los documentalistas deben preocuparse no sólo de la expresión propia, que puede ser una manifestación narcisista de la conciencia o de los sentimientos, sino también de entretener y servir a la sociedad.

Como todos los artistas, un director cinematográfico tiene una existencia económica precaria y o bien complace al público o bien se muere de hambre. En *Literature and Film*, Robert Richardson expone que la vitalidad y el optimismo del cine, comparado con otras formas artísticas del siglo XX, se debe a la autoría en grupo y a su dependencia de la reacción del público. Desde luego, sería absurdo y cínico reclamar que sólo importa la apreciación de las masas, pero la presencia constante del arte popular en la sociedad -obras teatrales, poesía, música, arquitectura, y narraciones tradicionales- nos debería alertar de lo mucho que compartimos con los gustos no instruidos de nuestros antepasados.

La simple realidad es que los gustos e instintos de las personas "comunes" -suyos y míos- no suelen estar culturizados. En la vida diaria nunca tenemos que discutirlos en profundidad o utilizarlos para hacer afirmaciones sobre el arte, de modo que nos falta la confianza cuando llega el momento de vivir de ellos. Hacer un documental es emocionante porque tiene que poner sus percepciones y juicios en juego.

## SUBTEXTOS: CONVERTIR LO VISIBLE EN SIGNIFICATIVO

En el Capítulo 5 de *Literature and Film*, Richardson trata la raíz del problema al que los directores de cine se enfrentan en comparación con los escritores: "La literatura a menudo tiene el problema de convertir de alguna forma lo significativo en visible, mientras que el cine a menudo se encuentra intentando convertir lo visible en significativo."<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Robert Richardson. *Literature and film*. Indiana University Press, Bloomington, 1969, pp. 3-16.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 68.

Es difícil, como hemos dicho anteriormente, guiar la conciencia del público más allá de lo que hay literal y materialmente en frente de la cámara. Por ejemplo, podemos aceptar una escena en la que la madre prepara el desayuno para su niña, como si simplemente se tratara de eso. "¿Y qué?", se preguntará; las madres preparan el desayuno a sus hijos todo el tiempo. Pero hay matices: es una niña que tiene una dificultad persistente en escoger lo que quiere. La madre está intentando contener su irritación. Mirándolo de cerca, usted observa que la niña está manipulando la situación. La comida y comer se han convertido en su campo de batalla, su frontera en una lucha por el control. La autoridad moral de la madre procede de decirle a su hija que debe comer correctamente para estar sana, mientras la niña asienta su autoridad sobre su propio cuerpo mediante una inconformidad exasperante.

Lo que tenemos aquí (con frecuencia en el cine) es el problema de mostrar cómo un desayuno es más que una comida, de mostrarlo como un campo de batalla con un subtexto terriblemente serio. Si anteriormente vemos a la niña y a la madre en algún otro conflicto más patente sobre el control, probablemente leeremos la escena correctamente. Desde luego, puede haber otras formas mediante las cuales canalizar la atención pero sin el apoyo estructural, la importancia y la universalidad de dicha escena podrían pasar fácilmente inadvertidas. Naturalmente, lo que el director puede ver que está sucediendo, no se le ocurrirá necesariamente ni siquiera a los espectadores más perspicaces debido a su falta de compromiso, su falta de conocimiento más allá de la escena y su falta de exposición continuada a la situación, que trae consigo una mirada más profunda. Sea como sea que haya evolucionado usted, ahora debe hacer evolucionar a su público hasta el mismo punto, pero en 30 minutos en vez de en 30 semanas.

## **PASADA LA MAREA, ¿QUÉ SIGUE?**

Tras visionar su primer montaje, empiezan a emerger los temas realmente fundamentales. Podrá ver sus peores temores: su película no tiene menos de tres finales: dos falsos y uno intencionado. Su personaje favorito no impacta en absoluto, mientras que los otros parecen más espontáneos y vivos. Tiene que reconocer que esa secuencia del salón de baile, cuyo rodaje fue un infierno, contiene tan sólo un minuto realmente bueno, o que una mujer que entrevistó para una opinión secundaria de hecho dice cosas más impactantes y es una "importante" colaboradora que eclipsa al resto.

El primer montaje prueba el mejor material y se convierte en la plataforma de lanzamiento de una película más densa y completa. Como producto acabado es inadecuado de un modo deplorable porque es demasiado largo y crudo; aun así su ingenuidad puede convertirlo en algo conmovedor y emocionante a la vez.

En las etapas siguientes, evite intentar fijarlo todo de una única tacada. Espere unos pocos días y piense mejor las cosas, luego aborde sólo las necesidades importantes de la película. Reniegue de los placeres de una afinación meticulosa o los árboles le impedirán ver el bosque.

## CAPÍTULO 32

# MONTAJE: EL PROCESO DE REFINAMIENTO

Este capítulo trata de

- Conseguir una narrativa fluida y suave
- Montar para transmitir el punto de vista (PV)
- Analogías musicales para prácticas de montaje
- Mantener al público estimulado y ocupado
- Disimular las costuras e imitar los cambios de conciencia

### EL PROBLEMA DE LA FLUIDEZ

Después de que haya proyectado su primer montaje dos o tres veces, éste le parecerá cada vez más unos toscos bloques de material con una terrible falta de fluidez. Primero puede tener algún material ilustrativo, luego varios bloques de entrevista, después un montaje de planos, a continuación algún bloque de algo más, etcétera. Las secuencias pasan como una serie de carrozas en un desfile, cada una bastante separada de sus compañeras. ¿Cómo se consigue esa sencilla fluidez que podemos observar en las películas de los otros? Volvamos al modo en que funciona la percepción humana y cómo afecta a los cambios de dirección de la mirada.

### CÓMO EL MONTAJE IMITA A LA CONCIENCIA

Tome la situación dramatizada tan habitual de dos personas teniendo una conversación. Cuando los actores inexpertos interpretan una escena como ésta, invariablemente fijan la mirada en los ojos del otro mientras hablan. Esta es la idea de cómo conversa la gente pero la realidad es más sutil e interesante. Obsérvese

a sí mismo durante una conversación normal y vea que ni usted, ni la otra persona se miran a los ojos más que un breve instante. La intensidad del contacto visual se reserva para los momentos especiales.

Durante cualquier interacción estamos *actuando sobre* la otra persona o estamos *siendo actuados*. En los momentos cruciales, de una manera u otra, miramos fugazmente la cara de la otra persona para ver qué es lo que él o ella quiere decir o para juzgar qué efectos acabamos de conseguir. El resto del tiempo nuestra mirada puede descansar en algún objeto o saltar de un lado a otro del entorno. En coyunturas especiales de nuestro proceso interno, nuestro ojo se vuelve hacia la otra persona. Desarrollar ideas sobre cómo funciona esto le ayudará enormemente a decidir el trabajo de cámara y de montaje.

Ahora conviértase en el observador de dos personas que charlan y decida qué hace que su mirada vaya de uno a otro. Fíjese cómo a menudo sus cambios de dirección de mirada vienen provocados por los cambios *de ellos*. Su conciencia está alerta por la importancia de sus cambios. Mientras usted observa, irá tomando conciencia no sólo del ritmo y de la motivación de sus cambios de dirección de mirada (controlados por las características de la propia conversación), sino también de que *sus ojos juzgan por sí mismos hacia dónde mirar en cada momento*. La mayor parte del tiempo su centro de atención se desvía independientemente de uno a otro, estimulado por las acciones y reacciones de la pareja, y sus cambios de dirección de mirada.

Fíjese como a menudo sus ojos abandonan a un conversador a media frase para seguir su efecto en el oyente. Instintivamente, a partir de la experiencia de toda una vida, nosotros "montamos" *según nuestra propia visión interior*, intentando extraer la máxima información subtextual de la escena. Este ejercicio explica cómo y por qué el montaje se desarrolló como lo conocemos.

## MIRAR A Y MIRAR A TRAVÉS

En mi ejemplo precedente, una película tendría que haber representado tres PV: uno para cada uno de los protagonistas y un tercero para el observador. El PV del observador está fuera de la conciencia que acompaña a los dos hablantes y tiende a mirarlos desde un lugar más imparcial y autoral. Según las decisiones tomadas en el montaje, el público puede identificarse bien con uno de los personajes o con la perspectiva más alejada del observador invisible, que en la película es generalmente el narrador. Mientras el personaje A habla, por ejemplo, el observador (a través de cuyos ojos y mente vemos) puede que mire bien a A o a B en búsqueda de la opinión que A tiene de B o viceversa. O puede que la película permita al público mirar a ambos en un plano general.

Esta flexibilidad del punto de vista permite al director no sólo situarse en un punto de vista privilegiado sino compartir lo que el observador ve (y por tanto, lo que siente) en un momento concreto. Esta forma inquisitiva y analítica de ver se basa, desde luego, en la manera en la que inconscientemente profundizamos en cualquier suceso que nos interesa. *Así, el proceso de la película imita la búsqueda interpretativa que acompaña y rige la observación humana.*

Al poner esto por escrito probablemente suena excesivamente complicado. El mejor profesor siempre será la actividad de su propia conciencia, es decir, lo

que usted ve, lo que oye, lo que actúa sobre sus sentimientos y lo que éstos le hacen pensar. Los seres humanos son similares los unos a los otros (de otro modo no podría existir el cine) y hay muchos signos no verbales -el lenguaje corporal, los cambios de dirección de la mirada, las inflexiones de la voz y ciertas acciones específicas- a los que todos atribuimos significados similares. Una gran ventaja del documental es que es un excelente instructor de todo ello.

## RITMOS DE MONTAJE: UNA ANALOGÍA MUSICAL

La música nos sirve de analogía útil, si nos paramos a examinar una versión montada de una conversación entre un abuelo y un nieto. Tenemos dos ritmos diferentes pero entrelazados. Primero, existe la pauta rítmica de sus voces en una serie de frases que fluyen y refluyen, aceleran, aminoran, paran, vuelven a empezar, se atenúan, etcétera. Contrapuesto a esto y a menudo creando una señal rítmica derivada del ritmo del discurso, se establece el tempo visual por la interacción del corte, las composiciones de imagen y el movimiento de cámara. Las dos corrientes, visual y auditiva, avanzan independientemente a pesar de estar relacionadas rítmicamente, como la música y los movimientos físicos en la danza.

Cuando escucha a un interlocutor y mira su cara mientras habla, sonido e imagen están conjuntados, como una armonía musical. Podríamos, sin embargo, romper la literalidad de oír y ver siempre la misma cosa (armonía) convirtiendo la transición de una escena a otra en un puzle temporal.

He aquí un ejemplo. Vamos a pasar de un hombre hablando sobre el desempleo al paisaje de una ciudad sombría. Empezamos con el interlocutor en cuadro y luego pasamos al paisaje urbanístico mientras el hombre aún está hablando, dejando que sus palabras se escuchen sobre las imágenes de la ciudad. El efecto es el siguiente. Mientras nuestro sujeto nos estaba hablando acerca del creciente desempleo, mirábamos fuera de la ventana para ver todas las casas extendiéndose bajo nosotros, las plazas de parking vacías y las frías chimeneas de las cerradas fábricas. La versión de la película imita la mirada de alguien que esté allí sentado escuchando; las palabras del interlocutor son poderosamente contrapunteadas por la imagen, y ésta nos permite perdernos en nuestra imaginación mientras consideramos la magnitud del trastorno de cómo debe ser vivir en una de aquellas casas.

Este *contrapunto* del sonido con respecto a la imagen tiene sus variaciones. Un de sus usos sería simplemente el de ilustrar la realidad de lo que las palabras sólo pueden describir. Puede que cortemos a un panadero hablando sobre la fatiga y pasemos a planos de los trabajadores de una fábrica de pan en sus repetitivas tareas desplazándose como zombis.

Otro de sus usos explota las discrepancias. Por ejemplo, escuchamos a un profesor describir una ilustrada y atractiva filosofía de la enseñanza, pero luego vemos al mismo hombre dando una conferencia monótona, ahogando a sus amodorrados estudiantes en un torrente de datos y sofocando todo debate. La discrepancia, si perseguimos la alusión musical, es una *disonancia* incitando al espectador a ansiar una solución. Comparando la teoría del hombre con su práctica, el espectador resuelve la discrepancia decidiendo que he ahí un hombre que no se conoce a sí mismo.

### EL CONTRAPUNTO EN LA PRÁCTICA: CÓMO UNIFICAR MATERIAL CON FLUIDEZ

Una vez encontrado un orden razonable para el material, usted querrá combinar el sonido y la acción de forma que aproveche las técnicas del contrapunto. En la práctica eso significa, como hemos dicho, unir el sonido de un plano a la imagen de otro. Para desarrollar el ejemplo anterior (el profesor con una estupenda teoría y una triste práctica), podría mostrar esto en pantalla filmando dos grupos de material, uno con una entrevista pertinentemente estructurada y otro del profesor hablando monótonamente en clase.

Montamos estos materiales en yuxtaposición. El método conservador del primer montaje alternaría segmentos como en la Figura 32-1A: un bloque de entrevista donde el hombre empieza exponiendo sus ideas, luego un bloque de enseñanza, después uno de explicación, a continuación otro de enseñanza, etcétera, hasta que se enfatiza el punto en cuestión. Ésta es una manera común aunque algo patosa de alcanzar el objetivo en la etapa de montaje. Tras tanto ir hacia delante y hacia atrás, tanto la técnica como el mensaje son predecibles. Pienso en ello como en un montaje tipo "vagón de mercancías" porque cada pedazo va en un vagón de carga de un ferrocarril.

En vez de alternar los dos grupos de material, sería mejor integrarlos como muestra la Figura 32-1B. Empezar con el profesor examinando su filosofía de enseñanza y pasar luego a la secuencia de la clase, con el sonido de la misma a un volumen bajo y las explicaciones del profesor continuando sobre este plano (a esto se le llama *voz en off*). Cuando la voz ha acabado su frase, vamos subiendo el sonido ambiente de la secuencia de la clase a un nivel completo. Después bajamos el volumen de la atmósfera de la clase y volvemos a entrar la entrevista con el profesor. Al final de la acción en el aula, a medida que el profesor despierta interés, lo cortamos en sincronía (ahora incluyendo su imagen y su voz).

A	Entrevista	Clase	Entrevista	Clase
Acción	El profesor explica	El profesor enseña mal	El profesor explica algo más	El profesor actúa muy mal
Sonido	Sonido sincrónico	Sonido sincrónico	Sonido sincrónico	Sonido sincrónico
	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4

B	Entrevista	Clase	Entrevista	Clase
Acción	El profesor explica		El profesor explica más	El profesor actúa muy mal
Sonido	Sinc	VO (Sinc.) VO	Sinc	VO

FIGURA 32-1

(A) Primer montaje del material por bloques, estilo "vagón de mercancías" comparado con (B), por encabalgamiento, que permite un contrapunto de la idea y la realidad.

Al final de lo que era el Bloque 3 en la Figura 32-1A, nosotros continuamos con su voz pero montamos -sólo la imagen- volviendo al aula, donde vemos a los aburridos y desconcertados alumnos del Bloque 4. Ahora, en vez de tener la descripción y la práctica repartidas en bloques separados de material, la teoría se presenta con respecto a la práctica y la idea antepuesta a la realidad, en un contrapunto mucho más chocante.

Las ventajas son múltiples. La secuencia completa es más corta y más animada. El material de bustos parlantes se mantiene en un mínimo decente, mientras el material de acción -las imágenes de la clase contra las que medimos las ideas del profesor- está ahora en mayoría. Contraponer lo esencial permite recortar una entrevista, dando a lo que se presenta una cualidad más firme, libre, que no tendría en una forma no montada. Hay una yuxtaposición más cercana y contundente entre la teoría verbalizada y el comportamiento real en la enseñanza. Se estimula al público a reconciliar las ideas del hombre con lo que en realidad está haciendo.

El montaje por contrapunto no puede establecerse en el montaje sobre papel, pero normalmente se puede decidir de forma bastante segura qué materiales podrían efectivamente ser montados en paralelo. Luego los detalles ya serán decididos a partir del propio material.

## EL PÚBLICO COMO PARTICIPANTE ACTIVO

De modo más significativo, esta interacción más exigente de palabra e imagen pone al espectador en una posición diferente frente a la "evidencia" presentada. Anima a una participación activa en vez de pasiva. El contrato ya no es sólo asimilar y ser instruido. En su lugar, *la invitación es la de interpretar y sopesar lo que se ve y se escucha*. La película ahora utiliza a veces la acción con la finalidad de ilustrar y otras veces con la de contrastar aquello que ha sido descubierto y lo que ha resultado ser verdad. En el ejemplo anterior del profesor y la clase se apeló al juicio independiente del espectador, porque el maestro es un *narrador no fiable* cuyas palabras no pueden ser tomadas en serio.

No obstante, hay otros caminos para la yuxtaposición y el contrapunto que tienen el objetivo de estimular la imaginación cuando se cambia la unión convencional de sonido e imagen. Por ejemplo, usted puede mostrar el plano de una calle en la que una pareja joven entra en un café. Suponemos que son amantes. Se sientan a una mesa junto a la ventana. Nosotros que permanecemos afuera estamos cerca de una pareja anciana que discute sobre el precio del pescado, pero la cámara se acerca a la ventana de forma que podemos ver a través del cristal cómo la pareja se habla cariñosa y apasionadamente el uno al otro, mientras lo que escuchamos es a la vieja pareja discutiendo sobre el precio del pescado. El efecto es un contraste irónico entre dos estados de intimidad; vemos el cortejo pero lo que escuchamos concierne a una vida más tardía. Con gran economía de medios, y no poco humor, sale a la superficie una concepción cínica del matrimonio... una que el resto de la película puede en última instancia disipar con alternativas esperanzadoras.

Creando yuxtaposiciones que requieren una elección e interpretación, la película es capaz de contraponer tonos e ideas antitéticas con gran economía de me-

dios. Al mismo tiempo, puede obtener la implicación del público en la naturaleza dialéctica de la vida. Si hemos de interesar a gente que normalmente se aparta de la naturaleza prosaica del documental, debemos encontrar formas que sean tan divertidas, terrenales y conmovedoras como la vida misma. ¿Cómo si no los espectadores contemplarían voluntariamente el aspecto más oscuro de la vida?

Contraponer lo visual y lo auditivo es sólo una extensión de lo que ha sido denominado *montage* desde los inicios de la historia del cine. En el montaje, la yuxtaposición de dos planos distintos implica parentesco y continuidad, y la imaginación del público está dispuesta a suplir el vínculo entre ellos o entre secuencias distintas. El uso del sonido contrapuntístico como forma de dialéctica llegó relativamente tarde y fue, a mi entender, desarrollado por los directores de documentales. En la cinematografía de ficción, las películas de Robert Altman, de *M\*A\*S\*H* (1970) en adelante muestran la máxima inventiva a la hora de producir un contrapunto denso y de diversas capas en sus bandas sonoras. El sonidista de Altman incluso fabricó una grabadora especial de 16 pistas que podía hacer grabaciones individuales de más de 15 micrófonos inalámbricos. El documental, *Mr. Death* (2003) de Errol Morris es notable por su atmósfera imaginativa y casi surreal. La música y los efectos de sonido contribuyen mucho a la especie de alucinación sostenida que presenta la versión de Morris de la realidad de Fred Leuchter.

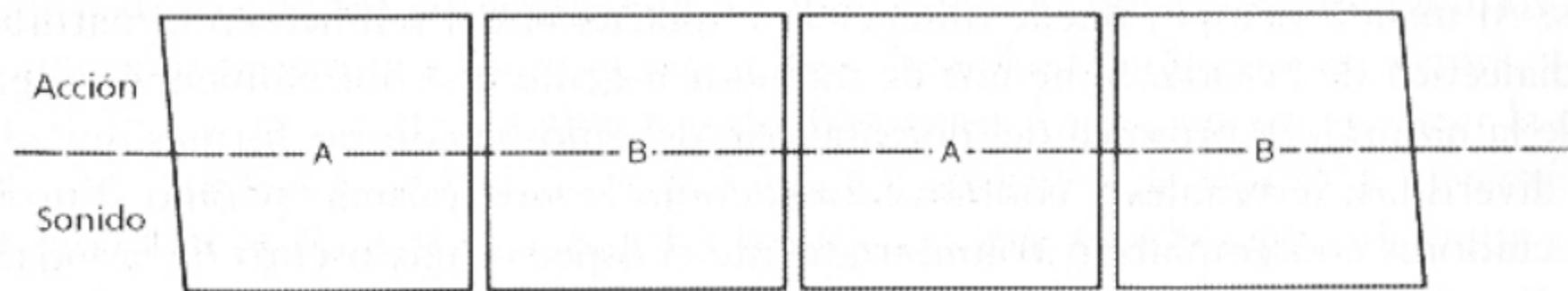
## EL MONTAJE POR ENCABALGAMIENTO: SECUENCIAS DE DIÁLOGO

Otro mecanismo útil de montaje por contrapunto para esconder las costuras entre planos es el denominado *montaje por encabalgamiento* (también conocido como *lap cut* o *L cut*). En el montaje por encabalgamiento entra el sonido antes que la imagen, o la imagen antes que el sonido, y así se evita el nivel de corte discordante resultante del montaje al estilo vagón de carga.

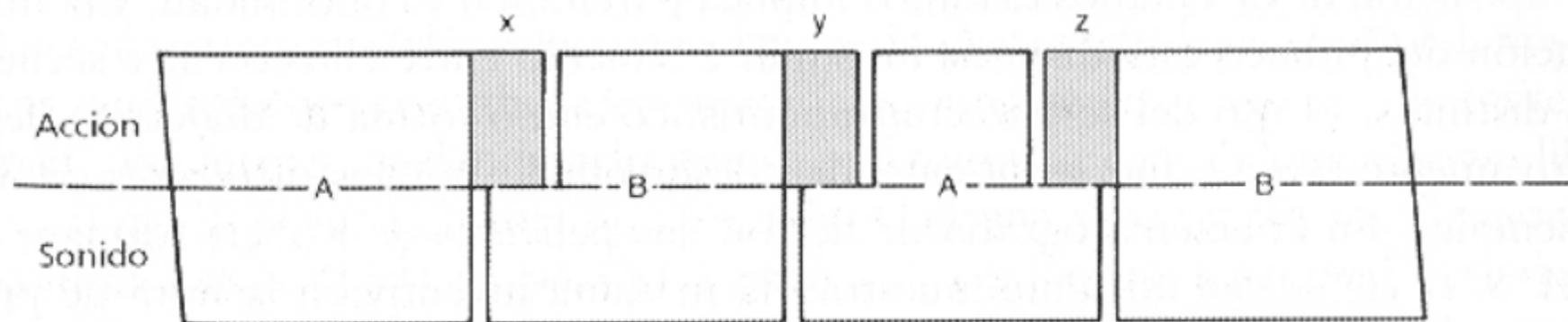
La Figura 32-2 muestra una versión convencional del montaje de una conversación entre A y B. Quienquiera que hable es mostrado en pantalla. Eso rápidamente pasa a ser algo predecible y aburrido. Puede sofocar este problema pegando algunos planos de reacción (no mostrados).

Ahora mire la misma conversación usando el montaje por encabalgamiento. A empieza hablando, pero cuando escuchamos la voz de B, esperamos una frase antes de pasar a él. B es interrumpido por A, y esta vez aguantamos la expresión frustrada de B antes de cortar a A llevándose el gato al agua. Antes de que A haya acabado y debido a que ahora estamos interesados en el creciente enfado de B, cortamos a él sacudiendo su cabeza. Cuando A ha acabado, B remata la discusión y hacemos un discreto corte a la siguiente secuencia. Las tres partes de reacción integrada están marcadas en la Figura 32-2 como X, Y y Z.

¿Cómo decidir cuándo realizar un montaje por encabalgamiento? A menudo se realiza en una fase tardía del montaje, pero necesitamos una teoría que nos guíe. Volvamos por un momento a la conciencia humana, nuestro siempre fiable modelo para montar. Imagine que está presenciando una conversación entre dos personas; tiene que volverse de una a la otra. Rara vez girará su cabeza en el momento adecuado para ver comenzar a hablar al siguiente interlocutor: únicamente



Montaje por corte



Montaje por encabalgamiento

**FIGURA 32-2**

Se intercalan dos interlocutores para utilizar el montaje por encabalgamiento. Los encabalgamientos X, Y y Z funcionan como planos de reacción del oyente. Utilice esta técnica para reducir los huecos de sonido entre los hablantes sin crear una aceleración aparente del ritmo.

un ser omnipresente podría ser tan preciso. Los montadores inexpertos o malos a menudo hacen cortes limpios, uniformes (y omniscientes) entre los hablantes y los resultados crean un estilo empaquetado, premeditado, que destruye la ilusión de estar observando un suceso espontáneo.

En la vida real, raramente se puede predecir cuándo alguien va a hablar a continuación o incluso quién será. Así que después de que haya empezado la conversación, es una nueva voz quien nos dice dónde mirar. Si un montador tiene que convencernos de que una conversación es espontánea, el observador/narrador debería mayoritariamente seguir los cambios, no anticiparlos. El montador debe duplicar los cambios disyuntivos que hacemos inconscientemente a medida que nuestros ojos siguen a nuestros oídos o que nuestros oídos se centran más tarde en algo que acaban de ver.

El montaje eficaz siempre reproduce las necesidades y reacciones de un observador involucrado, como si nosotros mismos estuviéramos allí. Escuchando a una interlocutora a medida que ella empieza a plantear su opinión, a menudo cambiamos para considerar el efecto de su discurso en el oyente. Incluso mientras deliberamos, ese oyente empieza a contestar. Un momento de tensión nos lleva a desviar la atención hacia el oyente, así que sin ceremonia alguna dejamos de mirar a la interlocutora. La línea de su boca se endurece y sabemos que está preocupada.

Aquí estamos recibiendo dos impresiones complementarias: la del hablante a través de nuestros oídos y la del oyente a través de nuestros ojos, escuchando a la persona que actúa pero mirando a la persona sobre la que se actúa. Cuando esta situación se invierte y nuestro oyente ha empezado a contestar, volvemos a

mirar al interlocutor original a ver cómo reacciona. Inconscientemente estamos buscando pistas visuales -en las expresiones faciales o en el lenguaje corporal- de las vidas interiores de los protagonistas.

Este tipo de montaje permite al espectador estar ocupado no sólo en escuchar y ver la cara de cada personaje mientras habla (lo cual sería tedioso) sino también en *interpretar qué es lo que está pasando en el interior de cada protagonista* mediante la observación de ciertos momentos clave de acción, reacción o visión subjetiva. En términos dramáticos, ésta es la *búsqueda del subtexto*, de lo que está sucediendo debajo de la superficie.

Para el aspirante a montador el mensaje es bien claro: sea fiel a la vida inculcando al público las sensaciones en movimiento de un observador crítico. Haga esto, y los puntos de cambio de sonido e imagen rara vez serán coincidentes. Los montajes por encabalgamiento plasman importantes disyuntivas, permitiendo a la película pasar de un plano a otro independientemente de las alternancias en el discurso de "el turno de él, el turno de ella, el turno de él" en la banda sonora.

## **EL MONTAJE POR ENCABALGAMIENTO: LAS TRANSICIONES ENTRE SECUENCIAS**

Del mismo modo, una transición de una secuencia a otra puede ser montada escalonadamente. Imagínese, por ejemplo, una escena en la que un chico y una chica están hablando acerca de salir juntos. El chico dice que está preocupado porque la madre de la chica se lo intentará impedir. La chica dice: "Oh, no te preocupes por ella, puedo convencerla". La escena siguiente es de la madre cerrando el congelador de un golpe y diciendo firmemente "¡Desde luego que no!" a la agraviada hija.

Un montaje por corte sincrónico imitaría un cambio rápido de escena teatral. Sería más interesante pasar de la escena del chico/chica a la madre delante del congelador mientras la hija aún está diciendo "... puedo convencerla". Mientras ella todavía está acabando la frase, la imagen salta hacia delante en el tiempo para enseñar a la madre dando un portazo a la nevera y luego diciendo su frase: "¡Desde luego que no!".

Otra manera de fundir una escena con la siguiente en vez de hacer un corte abrupto entre secuencias, sería quedarnos con el chico y la chica, teniendo la voz de la madre enfadada diciendo "¡Desde luego que no!" sobre el final de la escena de ellos, y utilizar la sorpresa de la nueva voz para motivar el corte a la imagen de la madre mientras la escena continúa.

Cualquiera de estos mecanismos sirve para "ensamblar" una secuencia con otra de forma menos teatral y evidente. Algunas veces se quiere conducir una escena a un final lento, quizá con un fundido a negro y luego abrir otra suave y lentamente, esta vez quizá con un apertura desde negro. Con más frecuencia, simplemente se quiere saltar de una escena a otra y mantener la velocidad. Un montaje por corte sincrónico a menudo parece sacudir al espectador bruscamente y llevarlo a un nuevo tiempo y espacio. Un encadenado puede integrar las dos escenas, pero también inserta un periodo de descanso entre ellas. Eso ralentiza el ritmo.

El montaje por encabalgamiento es la respuesta. Mantiene la pista activa y atrae al espectador a ella, así que la transición parece natural en vez de forzada. Seguramente usted ya ha visto hacer esto con efectos de sonido. Puede que se parezca a lo siguiente: El obrero sale a regañadientes de la cama, luego mientras se afeita y se viste, oímos el ruido de la maquinaria hasta que cortamos a él en la cadena de producción de una fábrica. Aquí el *sonido anticipado* desvía nuestra atención hacia delante, a la próxima secuencia. Debido a que nuestra curiosidad requiere una respuesta al interrogante de los sonidos de máquinas en la habitación, no percibimos el cambio de localización como arbitrario.

Otra técnica del montaje por encabalgamiento sería utilizar el sonido del modo contrario. Pasamos del hombre trabajando en la cadena de montaje para tenerlo sacando algo de comida de su nevera. El *sonido remanente* del tumulto de la fábrica desciende lentamente, mientras el operario se come exhausto algunas sobras.

En el primer ejemplo, el agresivo sonido de la fábrica lo arrastra hacia delante, fuera de su cama; en el segundo ejemplo, perdura incluso después de haber llegado a casa. En ambos casos, se sugiere un tipo de narrativa psicológica porque en los dos el uso del sonido sugiere que el sonido existe en su cabeza como recuerdo de lo desagradable que es su lugar de trabajo. En casa piensa en él y es absorbido por él; después de salir del trabajo el estrépito continúa persiguiéndolo.

Usando el montaje por encabalgamiento podemos no sólo suavizar las transiciones entre las localizaciones sino también sugerir un subtexto y un PV a través de la implicación de la conciencia interior de un personaje principal. Podríamos jugarlo de otro modo y dejar que el silencio de la casa se arrastrara hasta el lugar de trabajo, de manera que veamos al personaje en él y oigamos cómo la radio de la habitación continúa sonando suavemente antes de ser inundada por el creciente estrépito de la fábrica.

Al final del día, los sonidos de risas en un plato de televisión podrían desplazar el ruido de la fábrica y hacernos cortar a él sentado en casa, relajándose con una serie cómica.

Usando las transiciones de sonido e imagen creativamente, se puede transportar al espectador hacia delante sin la engorrosa (y en cine, cara) artimaña del uso de efectos ópticos, tales como encadenados, fundidos y cortinillas de transición. También se pueden dar importantes pistas de las vidas interiores y las fantasías de sus personajes.

Estas técnicas de montaje son difíciles de comprender a partir de un libro. Búsquelas en las películas que vea, y descubra cómo reproducen el modo habitual en que nuestros ojos, oídos e intelecto trabajan juntos a medida que husmean en búsqueda de significados subtextuales.

En resumen, hemos establecido que en la vida, nuestra conciencia puede investigar nuestros alrededores bien en una sola dirección (ojos y oídos centrados en la misma fuente de información) o en dos direcciones (ojos y oídos en fuentes diferentes) o hacia atrás (la memoria). El lenguaje fílmico puede recrear todos los aspectos de la conciencia y haciendo eso ayuda al público a compartir las sensaciones de una conciencia cambiante, bien sea la de los personajes o la del narrador, o ambas.

**¡SOCORRO! ¡NO LO ENTIENDO!**

Si todo esto le agobia, no se preocupe. La mejor manera de entender el montaje es coger una secuencia de ficción compleja e interesante, y pasando un plano o dos cada vez en un aparato de vídeo (VCR) o en un reproductor de DVD, dividir una página en dos columnas con la relación entre los elementos auditivos y los visuales. En el Capítulo 13, el Ejercicio 13-2, "Análisis de montaje", es una pauta de autoaprendizaje con un listado de técnicas de montaje que localizar y analizar. Intente volver luego a esta parte y con los ejemplos en la mano, todo debería tener bastante sentido.

## CAPÍTULO 33

# LA NARRACIÓN

Este capítulo trata sobre

- Los motivos para utilizar la narración
- Qué hay que evitar
- Improvisar una narración o usar un texto
- Cómo crear una narración y qué hay que evitar
- El *casting* y la dirección de un narrador
- Presentar la narración eficazmente

Hoy en día, y por buenas razones, no está de moda utilizar la narración incorporada o autoritaria, tan identificada con las viejas estructuras de poder. Actualmente, su uso tan sólo está extendido en el documental periodístico y en las series históricas. Sin embargo, puede que usted haya dirigido una película personal o antropológica, y quiera usar una narración perfectamente justificada para sugerir vínculos o informar de un contexto. O puede que esté forzado a utilizar la narración debido a la falta de material expositivo y que la línea argumental de la película necesite ayuda. La narración como recurso siempre está disponible y no tiene por qué ser deshonrosa o perjudicial.

### PROBLEMAS QUE LA NARRACIÓN PUEDE SOLVENTAR

Si durante los rodajes usted se acordó de obtener toda la información expositiva relevante de los protagonistas, puede montar la película y ver cómo se aguenta por su propio pie. Hay una cantidad de problemas comunes que indican cuándo usted puede necesitar una narración:

- Dificultad en el arranque de la película (el *planteamiento*, en el lenguaje del drama)
- Un fracaso al establecer el fondo o contexto histórico de forma que el espectador pueda entrar en la película
- Un fracaso al identificar el origen y por ello la autenticidad del material (puede ser una reconstrucción, por ejemplo)
- A la película le falta empuje
- El público quiere saber más sobre los pensamientos, sentimientos y elecciones de los protagonistas
- La complicada línea argumental es incomprensible
- Pasar de una buena secuencia a la siguiente requiere demasiada explicación por parte de los participantes
- Falta de resolución de la película porque la evidencia nunca consigue un enfoque satisfactorio

Un indicio de que usted tiene problemas de información es cuando un público de prueba indiferente se convierte en entusiasta cuando oye sus comentarios del material. Debido a que ninguna película puede fiarse de la presencia de su director para ser efectiva, lo que fuese que usted añadió debe incluirse ahora en la película. Puede que sea información simple, pero la narración probablemente es la única forma de proveer palabras sucintas donde no las hay.

## INCONVENIENTES Y CONNOTACIONES DE LA NARRACIÓN

La narración puede sacarle de apuros pero se convierte en un elemento más que controlar y al que dar forma. Si la narración no es de primera categoría, pasa a ser tan pesada que obstaculizará su película en vez de hacerla avanzar. La existencia misma de un narrador plantea problemas porque la voz incorpórea se convierte en una presencia mediadora situada entre el público y la "evidencia" de la película. El narrador, desde luego, es la voz de la *autoridad* con todas sus connotaciones de condescendencia y paternalismo. Los espectadores esperan aburridos a descubrir qué producto o ideología está tratando de venderles la película. Tales películas nos fuerzan a la pasividad porque insisten en que o aceptemos la autoridad o dejemos de prestar atención. El documental inteligente aspira a involucrar los valores y el juicio del espectador, no sólo para invadir su memoria o colonizar su subconsciente.

Los espectadores toman la voz del narrador *como la propia voz de la película*. Ellos basan sus opiniones y prejuicios sobre la profundidad y el punto de vista de la película, no sólo en lo que dice la narración sino en la calidad y matices de la voz. Por esta razón, encontrar una voz apropiada es muy difícil. En efecto, es la búsqueda de esa voz que, por sus palabras y su tono, pueda actuar como representante de su propia actitud hacia el tema.

## ASPECTOS POSITIVOS DE LA NARRACIÓN

A pesar de las connotaciones desfavorables de la narración, ésta no tiene por qué ser ni condescendiente ni intrusiva. Puede ser un salvavidas, que presente rápida y eficazmente a un nuevo personaje, resuma etapas de *impasse* o suministre conscientemente una serie de hechos vitales. Especialmente cuando una película debe explicar mucho en un periodo muy breve, el tiempo ahorrado es tiempo ganado para el material de "evidencia" adicional. Una narración aceptable

- Se limita a dar información factual útil
- No manipula las emociones
- Evita juicios de valor, a no ser que estén primero establecidos por las evidencias del material
- Evita predisponer al espectador en dirección alguna, pero puede que de forma justificada llame nuestra atención hacia aquellos aspectos de la evidencia -visuales o verbales- cuya importancia de lo contrario podría ser pasada por alto
- Permite al público sacar sus propias conclusiones sobre la evidencia que se muestra

Una narración puede, siguiendo las tradiciones de la literatura, las baladas y la poesía adoptar una "voz" estilizada. Muchas películas adoptan estrategias narrativas especiales, tales como

- Usar la voz en *off* de uno de los personajes cuya autoridad para opinar nunca se pone en duda
- Una visión histórica, como en innumerables películas sobre la inmigración, la guerra o la esclavitud
- Una simplicidad ingeniosa, como la del periodista ingenuo que tanto Nicholas Broomfield como Michael Moore adoptan en sus películas
- Un discurso hipotético, como el comentario del poeta Jean Cayrol en *Noche y niebla* (*Nuit et brouillard*, 1955) de Alain Resnais. La autoridad de Cayrol le viene dada por haber sido él mismo un superviviente del Holocausto
- Una identificación poética/musical con el tema, como en *Night Mail* (1936) de Basil Wright y Harry Watt. El poeta W. H. Auden escribió el poema utilizado como narración
- Una ironía airada, como en *Las Hnrdes, tierra sin pan* (1932) de Luis Buñuel, en que utiliza una suave aceptación de lo inaceptable para provocar al público
- Una voz de escritor en primera persona dirigiéndose a un lector específico, como en las cartas de guerra usadas en la miniserie *The Civil War* (1990), de Ken Burns
- Un diario oral, como el creado para *A Diary for Timothy* (1946) por Humphrey Jennings

## DOS ENFOQUES PARA CREAR UNA NARRACIÓN

Cualquier escrito original para una película, bien sea la narración de un documental o los diálogos de los actores, debe usar un lenguaje directo y claro, similar al habla cotidiana o fracasará. El cine se mueve en el tiempo de modo implacable, así que el público o entiende la narración o se asfixia con los obstáculos verbales. A continuación hay dos formas de crear una narración.

*Método 1: Lectura a partir de un guión.* Éste, el método tradicional, puede funcionar bien si su película manifiesta que está basada en unas cartas, un diario u otro texto auténtico. Entonces el inevitable matiz de formalidad propio de cualquier lectura tiene sentido. Cuando se quiere espontaneidad o un tono más íntimo, la narración escrita casi siempre fracasa. Piense que a menudo la narración es el único elemento que hace a una película inaceptablemente aburrida u obsoleta. Algunos errores comunes son

- Verborrea (un problema de escritura)
- Una escritura pesada o literaria (un problema de escritura)
- La duda sobre a quién o a qué representa el narrador (una cuestión de la autoridad del narrador)
- Algo de la voz del narrador nos distrae; puede ser aburrida, condescendiente, egotista, puede profetizar, intentar entretener, intentar gustar o tener matices que distraigan (un problema de actuación o de reparto)

Grabar una narración leída es algo intrínsecamente arriesgado. Esmérese con tiempo y sobre la imagen (descrita más adelante). Nunca asuma que todo estará bien en la noche del estreno.

*Método 2: Utilice algún tipo de improvisación.* La narración improvisada puede crear una relación informal y atractiva "de tú a tú" con el público. Los ejemplos incluyen

- Cuando un protagonista hace de narrador
- Cuando usted usa su propia voz en un "diario" filmado, que debe sonar espontánea y no sacada de un guión
- Cuando quiere crear una voz poéticamente elaborada, digamos, una mujer japonesa realizando la ceremonia del té (hoy es una táctica altamente cuestionable la de "hablar en nombre de" pero en otros tiempos resultaba más aceptable)

A continuación veremos qué es lo que implica cada método.

## LA NARRACIÓN ESCRITA

### LA ESCRITURA

En primer lugar, un narrador debe tener un buen texto. Esté preparado para escribir y reescribir más de 20 borradores. Un examen de calidad para cualquier

obra, especialmente para la narración, es saber si efectivamente puede leerla en alto a un grupo de oyentes. Por alguna razón, disponer de oyentes le hace tomar conciencia de todo lo que está mal. No debería haber ni siquiera una sola sílaba redundante.

La mala narración usa

- La voz pasiva (donde se actúa sobre el sujeto... ¡Algo fatal en un género ya repleto de víctimas!)
- Destellos del ego
- Frases sonoras, frases hechas y clichés
- Frases largas
- La sintaxis propia de la escritura o del discurso literario
- Ornamentación pomposa
- Jergas u otros lenguajes utilizados para impresionar
- Sobreinformación que roba al público el tiempo para imaginar o adivinar (con regularidad perpetrada en películas para niños)
- Descripción de lo que ya es evidente
- Voces fingidas u otro humor condescendiente

La buena narración utiliza

- El lenguaje discursivo directo y con voz activa
- La palabra correcta y la más simple para la obra
- Lenguaje fresco, no trasnochado
- El mínimo de palabras, como si estuviera escribiendo poesía; condense lo más significativo en el menor número de sílabas en un lenguaje equilibrado y potente para el oído
- La voz activa, no pasiva (ej. "Aquí los inmigrantes conducen los taxis" y no "aquí los taxis son conducidos por inmigrantes")

Mientras monta y vuelve a montar su película, perfeccione su escritura en búsqueda de la sencillez. Regocíjese cuando encuentre un camino para reducir la frase aunque sea sólo en una sílaba.

## EL INTENTO

Mientras redacta, examine cada parte de la película y escriba lo que crea que es necesario. Después lea sus palabras en voz alta encima de cada parte. Su narración debería armonizar rítmicamente con las secuencias entrantes y salientes. Lo que usted escriba debe sonar bien en relación con los interlocutores entrantes y con los salientes (si los hubiere), y debe tener la duración correcta, de forma que no tenga que acelerar o reducir la velocidad para llenar un espacio. Los finales y los principios de las escenas algunas veces necesitan ajustarse para encajar la narración.

### **AJUSTAR LA SINTAXIS PARA ARMONIZARLA CON LA LÓGICA DE LA PANTALLA**

Algunas veces invertir la sintaxis ayuda, de modo que la narración sigue el orden de percepción del público, mientras éste contempla una secuencia o un plano. Por ejemplo, si usted tiene un plano de un gran sol naciente con una pequeña figura yendo de un extremo a otro del paisaje, el espectador se fija en el sol mucho antes que en el ser humano. Puede que primero escriba: "Ella sale antes de que nadie se levante". Pero eso inmediatamente lleva la mirada del espectador hacia "ella". El espectador pierde el resto de la frase mientras la busca a "ella", el tema, a través de la pantalla. Si usted rehiciese la sintaxis para acompañar el orden de la percepción (sol, paisaje, mujer), obtendría: "Antes de que nadie más esté en pie, ella sale fuera". Esto complementa las percepciones del espectador, en vez de nadar contra corriente.

### **AJUSTAR LOS EFECTOS SONOROS**

Otra razón para modificar la locución o desechar ciertas frases es abrir espacios para los efectos sonoros, tales como la puerta de un coche cerrándose o un teléfono empezando a sonar. Los efectos frecuentemente crean una atmósfera poderosa y empujan la narrativa hacia delante, así que no los oculte con charla. Los efectos también ayudan a enmascarar la pérdida del documental: demasiada charla o, por decirlo coloquialmente, diarrea verbal.

### **EL PODER DE CADA PRIMERA PALABRA**

Aquí hay un hecho que generalmente no se aprecia: la primera palabra que introduce cada nueva imagen ejerce una considerable influencia en cómo el público interpreta la totalidad del plano. Por ejemplo, tenemos dos planos montados juntos como en la Figura 33-1. El primer plano saliente es una foto fija mostrando a un artista ante su caballete; el segundo plano entrante nos enseña el cuadro de una mujer. La narración dice: "Spenser utilizó como modelo primero a su mujer y más tarde a la hija de una amiga".

Esas diferentes yuxtaposiciones de palabras e imágenes en realidad producen significados bastante distintos, y el quid de la cuestión radica en cuál es la palabra que impacta sobre el plano entrante, tal y como queda ilustrado en el diagrama. Utilizando un segmento único e invariable de la narración podemos de hecho identificar a la persona del retrato de tres maneras diferentes, dependiendo de cómo se distribuyen las palabras sobre las tres imágenes.

En otra situación, ejemplificada en la Figura 33-2, un simple cambio en la posición de una palabra puede modificar únicamente el matiz emocional vinculado a la imagen, en vez de su identidad básica. Por ejemplo, usted ve dos planos, cada uno de una escultura, y escucha al narrador decir: "Su último trabajo era provocativamente diferente".

Cambiando la relación de la narración con la imagen entrante por una única palabra, la segunda escultura puede ser sólo "diferente" o "*provocativamente diferente*." Así, la destreza en la escritura y la sensibilidad en el posicionamiento de las palabras le proporcionan potentes herramientas de comunicación.

Acción	Artista en su trabajo	»	Retrato
Sonido	"Spenser usó como modelo primero a su mujer y después a la hija de una amiga." (Retrato de su mujer)		
Acción	Artista en su trabajo	>	Retrato
Sonido	1 "Spenser usó como modelo primero a su mujer y después a la hija de una amiga." (Retrato de la hija de su amiga)		
Acción			Retrato
Sonido	"Spenser usó como modelo primero a su mujer y después a la hija de una amiga." (Retrato de una amiga)		

FIGURA 33-1

Tres puntos de corte pueden expresar tres significados diferentes.

### PALABRAS OPERATIVAS

A pesar de haber hablado acerca de escribir sobre imágenes, a menudo se enfrentará a la situación inversa. Las imágenes deben ser montadas según una narración o diálogo prefijado. Hay un pequeño truco muy conocido para hacerlo bien: en cualquier parte del discurso hay puntos fuertes y puntos débiles sobre los que poder cortar. Para decidirlo, examine la frase. El interlocutor generalmente indica las intenciones dominantes acentuando ciertas sílabas. Tomemos algo que una madre le dice a un recalcitrante adolescente: "Quiero que me esperes justo aquí y no te muevas. Hablaré contigo más tarde".

Existen varias lecturas posibles cada una sugiriendo un subtexto distinto, pero una probable es: "Quiero que me *esperes* aquí y que *no* te muevas. *Hablaré* contigo más tarde". Cada una de las palabras enfatizadas representa una intención operativa por parte del hablante, así que yo las llamo *palabras operativas*. Si tuviéramos que imaginar cómo las imágenes encajarían en este trozo de diálogo, la página del diálogo estaría dividida en dos columnas y sería algo así:

#### *Imagen*

Plano general, mujer e hijo  
Plano corto, cara hijo amotinado

#### *Sonido*

"Quiero que me . . .  
esperes justo aquí y . . .

A	Acción	Imagen de la primera escultura	Imagen de la segunda escultura
	Sonido	"Su último trabajo era provocativamente diferente..."	
B	Acción	Imagen de la primera escultura	Imagen de la segunda escultura
	Sonido	"Su último trabajo era provocativamente diferente..."	

FIGURA 33-2

Cambiar la posición de una palabra sobre la imagen puede ensombrear el significado. En (A) la segunda escultura será vista como un ejemplo novedoso en la obra genérica del artista, mientras en (B) más bien se sugiere que la segunda escultura (el "trabajo reciente") obtuvo una entusiasta reacción crítica.

Plano corto, mano madre en hombro	no te muevas, (pausa) . . .
Plano corto, cara determinada de la madre	Hablaré contigo, más tarde."

En cada palabra operativa este guión corta a una nueva imagen: la determinación de la madre y la terca resistencia del niño son reforzadas por estos cortes y sobre cada nuevo plano entra con fuerza una palabra operativa. Este principio del diálogo impregna el montaje inteligente tanto de los largometrajes, como de los documentales. Si se encuentra con una secuencia que le gusta, estúdela en profundidad en su vídeo (VCR) o en su reproductor de DVD, y decida qué razonamiento se esconde tras el montaje. Este tipo de trabajo puede clarificar mucho cómo dirigir y montar el documental, a pesar de que puede que no quiera que su obra parezca tan abiertamente controlada o que su público sienta que le están manipulando.

Una forma potente de concebir el discurso cuando se monta es escucharlo como si fuese un músico extranjero. Sin entender la lengua, usted está atento al significado intrínseco de la música que la humanidad produce al comunicarse. Lo que empieza a escuchar son cambios tonales subiendo y bajando, pautas rítmicas en el caudal de las sílabas como la percusión y las variaciones dinámicas de los sonidos fuertes y bajos. Todo ello tiene lugar en una sola frase, y una vez usted se ha vuelto sensible a este tipo de música, su montaje, elección de planos y colocación de los mismos se llevará a cabo dentro de una nueva estructura musical y formará una estructura nueva y más grande. Aquí, el cine, la música y la danza coinciden.

Cualquiera interesado en cómo la música de orquesta fue influenciada por las pautas de discurso, puede encontrar ejemplos en los últimos trabajos del compositor checo Leos Janáček, especialmente los movimientos de en medio de su *Sinfonietta*.

### COMPLEMENTE, NO REPITA

Cuando escriba una película, evite toda tentación de describir lo que ya podemos ver. La narración debería añadir algo a la imagen, nunca duplicarla describiendo cualquier cosa del contenido de la misma. Por ejemplo, nunca debería decir que el niño del plano está llevando un chubasquero rojo (descaradamente obvio) o que ella es indecisa (sutilmente evidente), pero sí puede decir que ella acaba de celebrar su sexto aniversario. Esta es una información externa a lo que podemos ver o inferir.

### LA PRUEBA: LA GRABACIÓN DE UN BORRADOR

Una vez haya escrito su narración, grabe un borrador (rápido, de prueba) usando cualquier lector a mano o su propia voz. Céntrese en el borrador de la narración y juzgúelo tan desapasionadamente como pueda tres o cuatro veces. Le saltarán a la vista dónde podría arreglarse el estilo y le será más fácil de imaginar el tipo de voz que va a necesitar. También se harán evidentes el ritmo y el tono emocional (si lo hubiere) que pueden funcionar mejor. En algunos momentos, notará que el narrador se da prisa, así que allí usted deberá aligerar la narración; en otro lugar ésta puede parecer demasiado breve y superficial y tener la necesidad de desarrollarse. Ahora usted está listo para pensar en la prueba de *casting* y en grabar al narrador final.

### UN GUIÓN PARA EL NARRADOR

El guión del narrador debería ser simple, mecanografiado a doble espacio, y contener sólo lo que aquél debe leer. Diferencie los bloques de narración por páginas y números para que sea fácil localizarlos. Intente no dividir un bloque en dos páginas porque puede que el narrador al pasarlas haga ruido durante la grabación. Dónde sea inevitable dividirlo, extienda ambas páginas una al lado de la otra de forma que no requiera ningún manoseo durante la grabación. Poner las páginas dentro de protectores de plástico hará que dejen de sonar.

### LA NARRACIÓN: LAS PRUEBAS DE CASTING Y LA GRABACIÓN

Escribir bien es un arte, y encontrar a alguien que hable eficazmente casi es otro. Incluso los actores profesionales rara vez pueden leer un comentario sin hacer que suene enlatado. El hecho es que el discurso y la lectura en voz alta son completamente diferentes. Cuando habla con un oyente, su mente está ocupada encontrando las palabras para influenciar en él y asegurarse de que le comprende. Leer un guión le convierte a uno en público de su propia voz. Pocos actores altamente experimentados pueden llegar a superar este aprieto, por eso son muy escasos.

Ahora piense en los protagonistas del documental: ellos aún tendrán una mayor dificultad que los actores profesionales para hablar a partir de un guión, incluso si las palabras o las ideas fueron originariamente las suyas.

Ya que elegir un narrador es elegir una voz para la película, se encontrará rechazando muchos tipos de voces simplemente debido a sus matices y connota-

ciones. La convención ha sido la de utilizar una voz masculina profunda y autoritaria, pero hoy en día ello remite o bien a un tono de vendedor o bien a un tono profundamente salpicado de paternalismo. Por una gran cantidad de razones, las voces más disponibles simplemente no sonarán adecuadas. Como en cualquier decisión, debería grabar varias voces, incluso si cree que ha tropezado con la perfección.

## PRUEBAS DE VOZ

Para probar la habilidad innata de los actores, entregue a cada uno algo representativo para leer y luego pida una lectura diferente del mismo material para ver cuan bien responde el narrador a la dirección. Algunas veces éste se concentra eficazmente en la nueva interpretación pero es incapaz de mantener lo que previamente había tenido éxito. Otro lector puede estar ansioso por gustar y es capaz de seguir las instrucciones, pero le falta un entendimiento de la imagen. Esto es común a los actores cuya experiencia está basada en la publicidad.

Después de haber grabado las pruebas de *casting*, dele las gracias a cada uno de ellos y deles una fecha en la que usted volverá a ponerse en contacto con ellos. Incluso cuando piense que alguien es el adecuado, no lo confirme hasta que haya escuchado cuidadosamente a los demás. Escuchar una voz incorpórea, grabada, es a menudo una experiencia inferior o distinta de la que vivimos ante la presencia del actor.

Su elección final debe ser independiente del gusto personal o la obligación hacia quien haya realizado la prueba; hágala tan sólo en función de la mejor voz narrativa.

## GRABAR Y DIRIGIR AL NARRADOR

Muestre al narrador escogido toda la película y escuche sus ideas sobre lo que ésta comunica y lo que le aporta la narración. Permitir al narrador encontrar el estado mental idóneo tiene mucha relación con obtener las palabras adecuadas. Cuando hablamos, hablamos a partir de nuestros pensamientos, experiencias, recuerdos y sentimientos; apelando a la propia persona del narrador se obtienen mejores resultados que imaginando que todo está escrito en una página.

Crabe de un modo profesional, es decir, reproduciendo la imagen de forma que el narrador pueda afinar sobre los ritmos y las entonaciones de otras voces adyacentes de la película. A medida que se disponga a grabar cada parte, el narrador debería dejar de mirar la imagen (ése es el trabajo del montador y el director) y estar incomunicado para no escuchar los puntos de entrada y salida de la pista, que le supondrían una distracción. Si no tiene acceso a un estudio de sonido diseñado a medida, puede montar su propio equipo con un vídeo reproductor y enviándole el sonido original disponible al artista mediante auriculares. Valdrá la pena el esfuerzo.

La grabación *de audio no sincronizado* (es decir, grabar la narración mientras no se mira la imagen y sin una inmediata consideración de la sincronización) es extremadamente arriesgada porque no puede estar seguro de que todo funciona hasta que no se adjunta la narración. Para entonces, ya hemos dejado que el artista se marche.

Una buena grabación de voz probablemente se conseguirá situando al artista a 30 o 60 centímetros del micrófono. La atmósfera debería estar acústicamente insonorizada (no cerrada o con eco), y no debería haber sonido de fondo. Hay que escucharla a través de unos *buenos* auriculares o a través de un bafle en otra habitación. Es muy importante obtener lo mejor de la voz de su narrador. Vigile los arrastres de voz al final de las frases, el "chasquido" en ciertos sonidos o la distorsión producida por la saturación. Todo ayuda: el posicionamiento cuidadoso del micro y la monitorización de los niveles de sonido.

El narrador debería leer cada bloque de la narración y esperar la señal de entrada (un toquecito en el hombro o la indicación de una luz) antes de empezar con el siguiente. Ensaye previamente y dé las directrices, que deberían ser enunciadas de manera positiva y práctica, dando instrucciones sobre qué sentimiento anhelar, en vez de por qué. Ajustarse a lo imprescindible, como "Haga la última parte un poco más cálida" o "Me gustaría escuchar eso dicho un tono un poco más ceremonioso". Explique la cualidad o la emoción que persigue. Tras ensayar, grabe esos bloques y luego continúe ensayando los próximos.

Algunas veces querrá modificar las palabras acentuadas en una frase o cambiar el grado de proyección sonora que un hablante emite ("¿Podría darme la misma intensidad pero usando menos voz?"). Ocasionalmente un narrador tendrá algún problema insuperable con la locución. Invítelo a formularla con otras palabras que mantengan el mismo sentido, pero esté en guardia si esto sucede muy a menudo. Algunas veces los narradores quieren asumir la escritura. Déjese hacer sólo si usted percibe cierta mejora.

Cuando toda la narración haya sido grabada, vuelva a reproducirla entera sobre la película, de manera que pueda comprobar que todo funciona de verdad. Si hay una o dos lecturas dudosas, cúbrase haciendo versiones adicionales incorporando una variedad de interpretaciones antes de dejar que el narrador se vaya. Éstas puede ser probadas más tarde para poder escoger la mejor.

## CREAR UNA NARRACIÓN IMPROVISADA

Una narración espontánea e informal que suene como una conversación entre dos, tan difícil de hacer por escrito, puede lograrse bastante fácilmente a través de las entrevistas. Bajo estas circunstancias, la mente del interlocutor está ocupada de forma natural en encontrar palabras para volver a contestar al entrevistador: una situación familiar que indefectiblemente obtiene un discurso normal. A continuación hay varias maneras de poder crear una narración improvisada:

1. *Improvisar a partir de un guión en bruto.* En este método relativamente estructurado, se enseña a su narrador un guión en bruto por un breve espacio de tiempo o una lista de ideas justo antes de grabar. Usted hace preguntas, y él o ella responde como si fuera un personaje, parafraseando porque no se le ha permitido memorizar las líneas. La búsqueda de las palabras que expresen el contenido de la narración refleja lo que sucede en la vida real; sabemos lo que queremos decir, pero tenemos que hallar las palabras justas para poder expresarlo.

2. *Improvisar a partir de un personaje.* Este método desarrolla un personaje o tipo de persona en la que el narrador "se convierte". Juntos repasan quién es el narrador y qué es lo que ese personaje quiere que el oyente sepa; entonces usted "entrevista" a dicho personaje, quizá adjudicándose un papel a sí mismo, haciendo preguntas pertinentes e importantes. Responder desde un papel definido ayuda al narrador a centrarse en una relación. Este método puede ser usado para crear la voz en *off* de un personaje histórico.
3. *Una sencilla entrevista.* A partir de las entrevistas, se puede extraer después una narración que suene sumamente espontánea en la sala de montaje. Siguiendo el método más común, el director entrevista cuidadosa y extensamente al personaje a través de cuyo "punto de vista" el espectador sigue el documental. Probablemente lo hará en aquellos momentos sueltos del rodaje en los que todo está fresco.

Cuando rueda entrevistas sincronizadas (sonido e imagen sobre película o vídeo) siempre puede cortar a la imagen del interlocutor en momentos críticos; pero si abusa de ello estará pisando terreno resbaladizo, ya que el personaje puede acabar convirtiéndose en un "busto parlante". También puede entrevistar a gente mientras se dedican a sus actividades habituales. En la serie de películas *The House* (1996) sobre los cambios en la Opera Real de Londres, los diseñadores de películas y los directores artísticos hablaban a la cámara de los fracasos de la gestión mientras trabajaban. No hay necesidad de hacer películas transparentes. En ellas se simulaba que la cámara estaba siendo testigo de la vida real, tal y como ésta sucedía y que ningún equipo de filmación estaba presente. Hoy en día compartimos felizmente la realidad absoluta con el público. Si quiere narrar su propia película, consígase un amigo fiel y exigente para entrevistarlo.

Si usted entrevista a alguien, tendrá que escuchar cuidadosamente a su entrevistado mientras le pregunta para asegurarse de que cubre todos los puntos de interés. Tenga a mano una lista de la información que debe obtener para no olvidarse de nada y consiga múltiples versiones de varias personas, así más tarde tendrá más opciones en la sala de montaje.

## RESUMEN

Los tres métodos conducen a una narración que puede ser montada, reestructurada y purgada de la voz del entrevistador. Los resultados serán frescos y establecerán una relación firme con el público. Desde luego, ello implica más montaje que narración escrita pero los resultados justifican el trabajo de sobras.

Una película que hice una vez sobre el eminente pediatra Benjamín Spock (*Dr. Spock*, para la serie "One Pair of Eyes") fue cubierta por los tres métodos. Como personaje central, desde el "punto de vista" del ensayo televisivo, el doctor Spock estaba expresando su visión de la agresividad humana y su contribución a la escena política americana durante los turbulentos años sesenta. Rodada a lo largo de la Costa Este de Estados Unidos, la película tuvo que ser montada en Inglaterra sin posibilidad de volver allí. En una única sesión de un largo día, le entrevistamos extensamente para asegurarnos que la narración cubriría cualquier eventualidad, y lo hizo.

Grabar y después a justar la narración improvisada sobre la imagen son procesos de montaje similares a aquellos usados en la narración escrita, así que lea las siguientes secciones atentamente.

## GRABAR LA PISTA DE AMBIENTE

Si usted está grabando una narración tanto escrita como improvisada, necesitará grabar algo del ambiente del estudio de grabación o de la localización. Después tendrá la cualidad adecuada de "silencio", en el caso de que el montador quisiera alargar una pausa o añadirla al inicio de un bloque narrativo. Dos pistas de ambientes (también denominadas *tono de sala* o *buzz track*) nunca serán exactamente iguales, incluso mezcladas en el mismo estudio de grabación y utilizando el mismo micrófono. Tras grabar una escena, entrevista o narración pida a todo el mundo, como un gesto automático, que se quede en su sitio y grabe así un par de minutos de silencio *al mismo nivel de ajuste de sonido*. Pasar por alto este pequeño ritual causa el desconsuelo del montador.

## ENCAJAR LA NARRACIÓN

Coloque la narración cuidadosamente sobre la imagen de forma que las palabras operativas impacten sobre cada nueva imagen con el máximo efecto. Para lograrlo, a menudo necesitará hacer pequeños cambios en los cortes de imagen, aunque añadir o reducir las pausas naturales en la narración a veces puede extender o comprimir una parte y darle una duración inadecuada. Sea muy cuidadoso, sin embargo, para no alterar los ritmos naturales del hablante. Preste atención a las palabras operativas y a su potencial, y observará patrones de imágenes y de palabras volverse receptivos los unos con los otros, y que ambos caerán en mutuas pautas recíprocas que resultan mágicamente eficaces, conduciendo la película con un estimulante sentido de lo inexorable. El buen montaje es el arte que disfrazo al arte.

## CAPÍTULO 34

# EL MONTAJE: EL JUEGO FINAL

Este capítulo trata de

- La sobrefamiliaridad con su película y adquirir distancia a través del diseño de un gráfico de fluidez
- Problemas comunes que puede esperar que rodeen al documental
- Soportar las proyecciones de prueba e interrogar a su público
- Emplear la crítica de forma constructiva
- Moverse cuidadosamente de forma que no pierda la perspectiva de sus intenciones artísticas
- Tratar con cambios que modifiquen o inutilicen la mayoría de sus hipótesis de trabajo
- Responsabilidad para con la verdad en el montaje
- Los juicios propios hechos públicos en una proyección y preparar a los protagonistas para lo que ellos puedan considerar "negativo"

Tras un largo periodo de montaje, se establece una preocupante familiaridad. Usted pierde su objetividad y siente desaparecer su capacidad para enjuiciar. Cada versión alternativa se asemeja y todo parece demasiado largo. Todo ello es más probable que acucie a los directores-montadores, que han vivido con las dos funciones y el material desde el principio.

Son necesarios dos pasos. Uno es hacer un gráfico o un diagrama de bloques de su película para procurarse una visión general de las ideas e intenciones de la misma; el otro es mostrar el montaje en activo a un público de prueba de unos pocos elegidos.

## DIAGNÓSTICO: HACER UN GRÁFICO DE FLUIDEZ

Siempre que usted necesite entender algo, darle otra forma ayuda. Los que hacen estadísticas, por ejemplo, saben que las implicaciones totales de sus cifras no son evidentes hasta que son expresadas en un gráfico circular, en forma de barras u otra imagen similar. En nuestro caso, estamos tratando con la hipnotizadora realidad de la película, la cual, como nosotros la vemos, nos abraza con su envolvente presencia hasta ocultarnos un amplio sentido de la visión general. Por suerte, un diagrama de bloques puede proporcionarle una perspectiva fresca y más objetiva de su trabajo.

El formulario del diagnóstico de montaje mostrado en la Figura 34-1 facilita un análisis radical de su película.

Para usarlo,

- Pare su película tras cada secuencia
- Escriba una breve descripción del contenido de la secuencia en el recuadro. Una secuencia puede aportar
  - Información factual
  - Información acerca de un nuevo personaje o una presentación del mismo
  - Una nueva situación y una nueva tendencia temática
  - Una localización o relación que será desarrollada más adelante en la película
  - Un tono o sentimiento especial
  - ¡Casi cualquier otra cosa!
- Al lado del recuadro, escriba en qué contribuye la secuencia al desarrollo del conjunto de la película
- Añada códigos de tiempo (es opcional, pero es de ayuda cuando debe tomar decisiones sobre la duración total del filme)
- Dé a cada secuencia una clasificación de impacto, de una a cinco estrellas (esto ayuda a ver cuan bien está distribuido el material importante)

Ahora tiene un gráfico de fluidez para su película que le puede ayudar a ver de manera desapasionada y funcional lo que para el público está subcientemente presente. ¿Qué le suma la progresión de contribuciones? Como en el primer montaje, usted probablemente encontrará mucho de lo siguiente:

- Falta de un impacto al principio o un inicio innecesariamente prosaico, así que la película comienza tarde (fatal para televisión)
- Duplicación o redundancia de información expositiva
- Suministro contradictorio de información necesaria
- Lagunas o una sensación de ir marcha atrás
- Impactos de intensidad diversa pobremente distribuidos a lo largo de la película (ocasiona una progresión dramática irregular)
- Contribuciones temáticas similares hechas de varios modos; escoja la mejor y deshágase (o reajuste) el resto

**FORMULARIO DE EVALUACIÓN DEL MONTAJE**

FORMULARIO DE EVALUACIÓN DEL MONTAJE Página

Título de la producción \_\_\_\_\_ Duración:

Montador \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Secuencia definida por un título corto	Contribución de la secuencia al argumento de la película
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     Sec. # _____                 </div> Final: _____	Contribuye:  Duración:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     Sec. # _____                 </div> Final:	Contribuye:  Duración:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     Sec. # _____                 </div> Final:	Contribuye:  Duración:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     Sec. # _____                 </div> Final:	Contribuye: ..... ..... ..... Duración:    '   "
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     Sec. # _____                 </div> Final:    '   "	Contribuye: ..... ..... ..... Duración:    '   "

**FIGURA 34-1**

Un formulario de evaluación del montaje ayuda a convertir la película en un gráfico de fluidez.

- Una secuencia o un grupo de secuencias que no contribuyen al avance de la película. Sea valiente y deséchelas. Tiene que matar a sus amores
- La conclusión de la película surge pronto, dejando al resto de la misma como una recapitulación innecesaria
- La película tiene más de un final. Que tenga tres no es poco común. Elija

Cada enfermedad, a medida que es analizada, sugiere su propia cura. Aplique todo lo anterior y notará el grado de mejora aunque no sea capaz de justificar exactamente qué la ha causado.

Nunca se insiste demasiado en la seducción que el cine ejerce sobre sus creadores. Tras algunos cambios radicales se espera que surjan nuevos problemas durante la reestructuración. Es inteligente hacer un nuevo gráfico de fluidez, incluso aunque usted crea que no es necesario. Seguramente revelará más anomalías. Mucho de lo que emerge en este proceso formal finalmente se convertirá en su segunda piel y ocurrirá espontáneamente, en las tempranas fases del montaje. Aun así, los directores de gran prestigio sacan gran provecho de exponer su trabajo a este escrutinio formal.

## LA PRIMERA PROYECCIÓN

Conociendo la función que tiene cada uno de los ladrillos del edificio de su película, esté bien preparado para examinar sus intenciones con un reducido número de espectadores en una proyección de prueba. El público debería estar compuesto por media docena de personas cuyos gustos e intereses usted respete. Cuanto menos sepan sobre su película y sus objetivos, mejor. Avíselos de que ésta es una obra en proceso y aún está verde a un nivel técnico. Detalle lo que puede que falte, como la música, los efectos sonoros y los créditos. Por cierto, es una buena idea adjudicarle un título provisional de trabajo porque ayuda al público a centrarse en el propósito o identidad de la película.

Cuando proyecte el documental, el montador debería *controlar los niveles de sonido*. Incluso los productores experimentados juzgan drásticamente mal una película cuando ésta se hace inaudible o molesta a causa de los desniveles de sonido. Esfuércese mucho para poder presentar su película de la mejor manera posible, o se arriesgará a recibir reacciones negativas que le desorientarán.

Preparar un gráfico de fluidez supone una gran ayuda porque le proporciona una pauta a explorar a través de su primer público. Usted conoce los probables puntos débiles, ahora puede corroborarlos.

## CÓMO SOBREVIVIR A SUS CRÍTICOS Y APROVECHAR LO QUE DICEN

Tras el visionado, pregunte qué impresiones despierta la película en su conjunto. No tenga miedo de centrar y dirigir la atención de sus espectadores, o alguien encabezará una discusión superficial para sus necesidades. El manejo de las reacciones necesita realizarse cuidadosamente o podría no llevar a ninguna parte. Por un lado escuche con atención, pero por el otro lado mantenga su con-

cepción fundamental de la obra en su totalidad. Hable tan poco como pueda y ante todo no *explique* la película o no *explique* lo que pretendía con ella. A este nivel, las aclaraciones son irrelevantes y sólo sirven para confundir y comprometer las propias percepciones del público. Una película debe aguantarse por sí sola sin los comentarios de sus autores, así que concéntrese en captar lo que sus críticos están diciendo realmente.

Sentarse inmóvil y tomar notas requiere toda la autodisciplina que sea capaz de reunir. Para muchos, escuchar las reacciones y las críticas de su obra es una experiencia emocional similar a una paliza. Espere sentirse amenazado, desairado, incomprendido e infravalorado y salir de allí con un agudo dolor de cabeza.

A continuación le sugiero un orden de preguntas que abarcan desde temas generales a partes integrantes:

- ¿Cuál piensan los miembros del público que es el tema de la película?
- ¿Cuáles son los temas más importantes en la película?
- ¿Tiene la película la duración correcta o dura demasiado?
- ¿Qué partes no quedan claras o son misteriosas?
- ¿Qué partes son lentas?
- ¿Qué partes son conmovedoras o exitosas de otro modo?
- ¿Qué sintieron por ... (nombre del personaje)?
- ¿Qué acabaron sabiendo acerca de... (situación o tema)?

De hecho, usted está evaluando lo que escribió en su análisis al lado de cada secuencia en la descripción de "lo que aporta" y examinando sus hipótesis de trabajo para la película. Dependiendo de la paciencia de su público de prueba, puede ser capaz de obtener una reacción de la mayoría de las partes e intenciones de su película. Si su público empieza a revolverse en sus asientos, sólo conseguirá evaluar las áreas dudosas. Escríbalo todo en un papel, o haga una grabación para estudiarla más tarde. Posteriormente podrá ver su película con los ojos de, digamos, los tres miembros del público que se perdieron que el niño era el hijo de la mujer. Usted observa que ello se ve implícitamente un par de veces, pero encuentra un modo de insertar una línea extra donde él la llama "mamá". Problema resuelto.

Un fastidio que el director debe soportar a menudo, especialmente en las películas de prácticas escolares, es el crítico que insiste en hablar sobre la película que él habría hecho en vez de la que usted acaba de mostrar. Cuando esto suceda, reconduzca la discusión diplomáticamente. Tratar con un público de críticos significa absorber otros puntos de vista y preguntarse cuando pase la marea cómo son posibles tantas impresiones discrepantes. Permita, tanto como le sea posible, las tendencias y la subjetividad de sus comentarios. Haga caso cuando varias personas informen de la misma dificultad, pero aparte de eso no se apresure a arreglar nada. Allí donde los comentarios se anulen los unos a los otros, no debe llevarse a cabo ninguna acción.

No haga cambios sin una reflexión meditada. Recuerde que cuando le pide a la gente ser crítica, busca dónde hacer posibles cambios, aunque sólo sea para hacer una marca contributiva en su obra. *Usted nunca, bajo ninguna circuns-*

*tancia, será capaz de complacer a todo el mundo.* Tampoco debería estar tentado de hacerlo.

Lo más importante es aferrarse a sus intenciones principales. Nunca debería revisarlas a no ser que encuentre poderosas y positivas razones para hacerlo. Mientras tanto, debería sólo reaccionar ante las sugerencias que las apoyen y las hagan avanzar.

Estos son tiempos peligrosos para un director de cine, incluso para todo artista. Es tremendamente fácil alejarse de la identidad subyacente de su obra y perder el sentido de la dirección. Siga escuchando y no se deje tentar por las emociones fuertes para rehacer su película precipitadamente.

Es bastante normal a estas alturas sentir que ha fracasado, que tiene un pedazo de porquería en sus manos, que todo es vanidad. Si es así, anímese. Puede que haya sentido eso durante el rodaje, lo cual es peor. De todos modos, la película como obra en construcción no está en su plena forma. El público es desproporcionadamente antipático ante una variación errónea del volumen del sonido aquí, la falta de un fundido sonoro allá, un plano o dos que necesitan ser recortados o una secuencia que debería haber aparecido antes. Para el espectador no especialista, estos desequilibrios e ineptitudes rítmicas degradan ampliamente una película. El pulido que aún puede realizar tiene una considerable influencia en la acogida de la película.

## PRÁCTICAS DUDOSAS DE MONTAJE

Hay más de unas cuantas prácticas de montaje dudosas. Una que puede pasar inadvertida es permitir que material actuado o reconstruido sin identificar sea usado en una película hecha, por lo demás, con materiales originales y auténticos. Asegúrese de que identifica el origen de su material bien mediante la narración o bien mediante un subtítulo, en el caso de que se presente alguna duda sobre cómo el público debería considerarlo.

La mayoría del montaje de documentales implica comprimir y condensar y un testimonio largo puede ser injustamente reducido para servir a la película, al precio de tergiversar el sentido original del discurso. Cualquier protagonista que encienda su propia grabadora de audio mientras usted filma (como me pasó a mí cuando rodaba al líder de la British Union of Fascists, sir Oswald Mosley) puede estar preparado para demandarle.

Verdades aparentes y falsos significados pueden ser fabricados yuxtaponiendo hechos o declaraciones no relacionados. Puede que haya hecho algo que tanto a usted como a los espectadores les resulte invisible o insignificante y que aun así escandalice a los protagonistas. Incluso la forma de comprimir en tres planos un largo proceso, tal como comprar una casa, puede ser criticado. Esté listo para defender y justificar cada estrategia de su estructura narrativa.

Otra situación con la que usted se encontrará: debe tratar con el temor de una protagonista cuando, tras semanas de angustia, ella quiere retractarse de alguna declaración inocua que resulta ser vital para su película. Usted tiene el derecho legal a usarla y sabe que no puede hacer daño a la mujer, pero ¿debería continuar y hacer caso omiso del deseo de la protagonista? Su buen nombre y carrera puede que se resientan, y su conciencia le pinchará por haber violado la

confianza de alguien. Más aún, un riesgo real para la protagonista puede surgir sólo en la fase de montaje, y usted debe enfrentarse al conflicto entre estrenar una película profunda que causará dolor y peligro a alguien o deshacerse de algo importante para el funcionamiento de la película, que podría también afectar su carrera o incluso amenazar su supervivencia como director.

Los dilemas no yacen en escoger entre lo correcto y lo erróneo, sino en escoger entre lo correcto y lo correcto.

## LA PROYECCIÓN PÚBLICA

¿Cuándo un protagonista tiene el derecho de ver y vetar un montaje? Si usted está de acuerdo desde el inicio en que el montaje tendrá en cuenta las reacciones de los participantes, obviamente tienen tal prerrogativa. Si usted no ha establecido dicho tipo de acuerdo con sus sujetos, no se le aconseja que se meta en camisa de once varas. Si debe enseñar sus versiones de montaje a los personajes, hágalo sólo después de explicarles claramente las limitaciones de sus derechos. Si usted está dispuesto a ser aconsejado pero no instruido, déjelo absolutamente claro, o dejará un mal sabor de boca.

Antes de una proyección pública, obtenga consejo sobre cualquier cosa que le pueda suponer un problema legal a usted y a sus participantes. Sea consciente de que los abogados miran el lado negativo, ya que su trabajo es buscar inconvenientes y pecar de prudentes.

Si en la proyección de su película un protagonista sentado entre el público puede sentirse traicionado por alguna crítica en su película, debería preparar a esa persona por adelantado, de forma que él o ella no se sienta humillado en presencia de su familia y amigos. Si no lo hace, de ahora en adelante la persona puede contemplarlo como un traidor y a todo el equipo de la película como a un fraude. Evite a toda costa que se comporten como renegados, pero tenga presente que los protagonistas se contemplan a sí mismos en pantalla con gran subjetividad. Si ha de ser excesivamente compasivo en estos temas, lo mejor sería cambiar su trabajo en el mundo del documental por el de las relaciones públicas. Generalmente, tener un gran público y la presencia de algún amigo de la persona en cuestión puede ser una ventaja porque su disfrute y aprobación mitigan la hipersensibilidad del sujeto. Todo ello es una cuestión de criterio.

## LA UTILIDAD DE LA DILACIÓN

Tanto si usted está contento o deprimido con su película, resulta siempre saludable parar de trabajar en ella durante un tiempo y hacer alguna otra cosa. Si esta ansiedad es nueva para usted, consuélase: se ha contagiado de la experiencia del artista. Se trata de una larga y dolorosa lucha previa al parto. Cuando retome de nuevo la película tras un lapso de días o meses, su fatiga y el pesimismo habrán desaparecido y sus problemas y las soluciones no parecerán tan insoportables.

## INTÉNELO, INTÉNELO DE NUEVO

Ante toda película de hondo calado que requiera un proceso de montaje largo y laborioso, hágase la idea de que deberá ponerla a prueba ante públicos variados y distintos. Podría incluso querer enseñar el último montaje al público de prueba original para averiguar qué progreso creen que ha hecho.

Como director con muchos montajes a mis espaldas, estoy convencido de que una película realmente se crea en el proceso de montaje. Es aquí cuando la magia y los milagros son elaborados a partir del material. Ni siquiera los miembros del equipo saben lo que de verdad pasa en la sala de montaje, a no ser que la hayan montado ellos mismos. Es una alquimia desconocida e insondable para aquellos que no la han vivido.

## CAPÍTULO 35

# EL USO DE LA MÚSICA Y LA COLABORACIÓN CON EL COMPOSITOR

Este capítulo trata de

- Cuándo y por qué se podría usar música en un documental
- Cuestiones de *copyright* de música pregrabada
- Cuándo y cómo empezar el trabajo con el compositor
- Usar una pista de referencia y trabajar las señales de entradas musicales
- Hacer un mal uso de la música
- Tonos, transiciones, puntos de sincronización musicales
- Grabar la música en directo
- Ajustar la música durante la posproducción

### LA UTILIZACIÓN DE LA MÚSICA

En cualquier película se puede hacer un mal uso de la música como una mera muleta dramática y, en un documental, puede parecer manipuladora. Demasiado a menudo los directores de cine se sirven de la música para asegurarse que despiertan unas emociones que deberían surgir a partir del contenido de la película, pero que no lo hacen. La música no debería ser sustituto de nada. Debería complementar la acción y darnos acceso a las vidas interiores, invisibles, de los personajes y de sus situaciones.

La buena música puede sugerir ciertos aspectos emocionales de una secuencia que el público debería investigar. Errol Morris hace un excelente uso de la música minimalista de Philip Glass en su *The Thin Blue Line* (1989). La repetición de la sombría y hermosa partitura de Glass subraya adecuadamente ese enig-

ma kafkiano, en el que un hombre está atrapado en el corredor de la muerte por un crimen que no cometió.

¿Cómo se decide cuándo poner música? Las películas generalmente proporcionan sus propias pistas sobre si la música es necesaria, y dónde lo es. A menudo parece algo natural poner música durante las escenas de viaje y otras secuencias puente: por ejemplo, en el montaje de un personaje conduciendo un coche hacia un nuevo hogar. Las secuencias de transición de cualquier tipo pueden beneficiarse de la música, especialmente si la película necesita pasar de un estado anímico a otro. La música puede realzar un cambio emocional cuando, por ejemplo, un aspirante a futbolista se entera de que puede unirse al equipo o cuando un hombre que acaba de quedarse sin hogar yace estirado por primera vez en un portal. La música se está empezando a usar más libremente a medida que los documentalistas se atreven nuevamente a ser subjetivos y líricos.

También se usa la música para presagiar un suceso y crear tensión: un recurso favorito de las películas de serie B, pero rara vez legítimo en un documental, a no ser que haya una fuerte "voz" narradora que se establezca como parte de la estrategia narrativa. La música puede hacer pasar una película del realismo más puro a un punto de vista más abstracto, tal como Godfrey Reggio hace en su larga y grandilocuente parábola sobre la violación del mundo natural por parte del hombre, *Koyaanisqatsi* (1983). También puede aportar su propio comentario irónico o sugerir mundos alternativos, como la música que compuso Hanns Eisler para el inolvidable documental sobre el Holocausto de Alain Resnais, *Noche y niebla* (*Nuit et brouillard*, 1955). En vez de subrayar las imágenes de la deportación en los trenes o los artefactos de tortura humana con un acompañamiento trágico o conmovedor, la música de Eisler suena a menudo contra lo obvio en forma de una danza delicada, macabra o sosteniendo un tenso interrogatorio carente de respuesta entre los instrumentos de viento.

En las mejores circunstancias la música no sólo ilustra, sino que parece dar voz al sentimiento o a un punto de vista emocional del personaje o del narrador. Puede funcionar como un aparte del narrador que expresa una opinión o idea alternativa, insinúa lo que no puede ser visto o comenta lo que sí que se puede.

Sea consciente de que la música de una película (igual que una deuda o fumar) es más fácil iniciarla que pararla. La música es adictiva y la valoramos con mayor interés cuando se elimina. Concluir un segmento musical sin pena puede ser un verdadero problema. La panacea es poder poner alguna cosa en su lugar. Eso puede bien ser una pista de efectos (el rico ambiente de una estación de tren, por ejemplo, es realmente una composición por derecho propio) o una nueva escena de diálogo, o provocar un momento de acción que desvíe la atención del espectador hacia otro lugar.

Cuando se usa música no compuesta expresamente para su película, los puntos de salida finales en el montaje pueden hacerse bien por fundido, o mejor, por su propio final natural. De esta última forma, la música se colocaría de atrás a delante, a partir del punto final de la escena, y empezaría bien con un fundido de entrada o ajustándola a la duración de la escena para hacer que la música encaje con la imagen desde el inicio de la composición hasta su final. Si la música es demasiado larga, a veces se puede eliminar una frase repetida. A los compositores les encanta explotar las buenas ideas musicales, así que la mayoría de obras están repletas de frases repetidas.

Si está buscando entre la música clásica ya registrada comercialmente algo que funcione, apúntese el consejo de un erudito entusiasta. No sabrá si la pieza musical realmente funciona hasta que no la haya proyectado sobre la secuencia en cuestión.

### **COPYRIGHT**

El tema del *copyright* en relación con la música es complicado, y puede necesitar de honorarios y autorizaciones de alguno o de todos los que vienen a continuación: el compositor, el(los) artista(s), el productor y la compañía discográfica. Como estudiante, es posible conseguir una autorización escrita por un módico precio pero sólo para usarla en festivales y competiciones. Si luego vende su película o recibe dinero por proyectarla, podrían demandarle.

Nunca asuma que esa música registrada que quiere usar estará disponible cuando usted encuentre el tiempo para informarse. El peor momento para negociar con los compositores, músicos, editores y sociedades de derechos de autor es cuando su película ha llegado a depender de una grabación específica. Ahora se encuentra en la posición del débil, y aquellos con un poco de vista para tales cosas sacarán provecho de su vulnerabilidad. Encargar música original obvia la dificultad de obtener (y tener que pagar por) autorizaciones de *copyright* o de música pregrabada.

### **TRABAJAR CON EL COMPOSITOR**

Los compositores son los últimos de la cadena creativa en ser contratados, y en el cine generalmente tienen que trabajar bajo presión. Cuanto más tiempo pueda darles, mejor. Para la mayoría de lo que sigue estoy en deuda con mi hijo Paul Rabiger, que vive y trabaja en Colonia, donde compone música para televisión y cine. Como muchos de los que se dedican a producir música hoy en día, él trabaja en gran parte con sintetizadores, usando instrumentos en directo sólo cuando el presupuesto lo permite. El *software* preferido por los compositores incluye el Steinberg Cubase y el Emagic Logic Audio. Dichos programas permiten el uso de muchas pistas, la integración del MIDI (interfaz de instrumentos musicales digitales) a grabaciones en directo y trabajan sobre vídeo en formato QuickTime, de forma que el compositor puede componer su música sobre una precisa versión en vídeo de la película.

### **CUANDO EL COMPOSITOR SUBE A BORDO**

Si el compositor se incorpora temprano, probablemente leerá el guión y verá el primer montaje disponible de la película montada. Un compositor experimentado probablemente evitará llegar con ideas preconcebidas y se informará sobre qué es lo que el director quiere que aporte la música. El compositor reflexionará entonces sobre los personajes, los escenarios y el contenido global de la película, tomándose su tiempo para desarrollar los temas melódicos básicos y decidir dentro del presupuesto qué texturas instrumentales funcionarán mejor. Personajes o situaciones específicas a menudo evocan su propio tratamiento musical o

*leitmotiv* (temas recurrentes), y eso siempre se elabora mejor cuando se cuenta con tiempo suficiente, especialmente si es necesario algún tipo de música porque la música debe reflejar una época o etnia particular.

### CUANDO HAY UNA PISTA DE REFERENCIA

Algunas veces mientras se monta, el montador puede poner música de muestra, llamada música "temp", que nadie espera que sea definitiva pero que ayuda a evaluar el potencial de la película. En la proyección, el compositor puede tener que enfrentarse a una canción de los Beatles o a un conmovedor pasaje de *La Sinfonía de Leningrado*, de Shostakovich. Desde luego, eso nos muestra qué tipo de música le pega a la escena e indica una textura o un tempo que montador y director creen que funciona, pero también levanta una barrera intimidante debido a que el compositor debe absorber cualquier cosa que los directores encuentren valioso (digamos en ritmo, orquestación, textura o tono) y luego intentar ir más allá de los ejemplos con sus propias soluciones musicales.

### LA ELABORACIÓN DE UNA LISTA DE SEÑALES DE ENTRADAS MUSICALES

En cuanto el contenido de la película está más o menos determinado, se proyecta para el compositor, el director, el montador y el productor. La versión de la cinta entregada al compositor tiene inserto un código de tiempo en la parte inferior de la pantalla, que muestra el cronometraje acumulativo de toda la película (Figura 35-1). El grupo dividirá la película en actos y los señalará en el



**FIGURA 35-1**

Imagen de vídeo codificada en horas, minutos, segundos y fotogramas.

conjunto de la película, discutirá dónde sería adecuado poner la música y qué tipo sería la más apropiada. Las preguntas típicas se centrarán en cómo se supone que debe pasar el tiempo, y si la música será concebida para salvar una escena floja, como hace a menudo. El compositor descubrirá (o sugerirá) dónde empieza y acaba cada segmento musical, esperando abandonar la sesión de debate con una lista de señales de entradas musicales en la mano y unas notas completas de cómo funcionan, con los inicios y los finales marcados por los puntos de código de tiempo de entrada y de salida. Los puntos de entrada pueden empezar también con detalles visuales o diálogos concretos.

Si es el montador quien comunica las señales de entradas musicales, los segmentos deberían estar detallados en minutos y segundos. Si hay partes que encajan de modo muy justo, entonces incluya el contador de fotogramas e indique hasta el instante más ínfimo. La Figura 35-2 muestra cómo es la hoja de señales de un compositor, calculadas al segundo. Debido a que la música es fácil de iniciar pero difícil de parar, los puntos de salida serán planificados cuidadosamente. Una regla a tener en cuenta consiste en concluir o hacer un fundido de salida de la música ocultándolo bajo algún otro elemento dominante. Sería como eliminar la música durante los primeros segundos de una escena de una calle ruidosa o justo antes del diálogo en una nueva escena. Para saber más, estudie los largometrajes que integren exitosamente la música con el tipo de acción que tiene la suya.

El compositor que trabaja con ordenador recibe después una copia del documental sobre la que componer, ya sea creando una música para ser interpretada y grabada del modo tradicional, o trabajando directamente con ordenadores y sintetizadores MIDI en la creación de los segmentos musicales. En el transcurso de una composición, las entradas de la música son ocasionalmente añadidas, desechadas o renegociadas cuando las ideas iniciales se topan con la realidad. La música mal colocada o injustificada puede ser peor que la ausencia de música.

Sección musical 4	
00:59:43	Empieza la música con un plano general del palacio de Drottningholm
00:59:59	Planos medios de los actores cruzando el patio y entrando en el teatro
01:00:22	Interior del teatro, plano general
01:00:31	Bastidores, entran los actores
01:00:40	El director de escena prueba una antigua máquina de viento (dejar espacio para la música)
01:00:51	Los actores vistiéndose (subir la música entre 00:54 y 01:05)
01:01:24	Se abre el telón en el ensayo general
01:01:34	Música de fondo bajo las primeras líneas del elenco

**FIGURA 35-2**

Típicas marcas de escena para las señales de entradas de los segmentos musicales.

## CUÁNDO USAR MÚSICA Y CUÁNDO NO

Aunque la música suele usarse como un instrumento de transición o de relleno, así como para crear una atmósfera, hay otros modos de utilizarla. Intente no usarla nunca para realzar lo que ya puede verse en pantalla. Es mejor sugerir lo que no puede ser visto, como las expectativas del personaje, su estado anímico interior o los sentimientos que oculta.

El clásico ejemplo es la inolvidable e impactante partitura de Bernard Herrmann para *Psicosis* (1960) de Hitchcock, con ese grito punzante del violín que suena mientras la presión interior de Norman Bates se vuelve insoportable. La música, un elemento tan propio del melodrama, es quizá más complicada de concebir dentro de una comedia. En el documental, las escenas étnicas plantean algunos problemas. La solución más arriesgada es simular música tailandesa para una escena en Tailandia.

La música a menudo se utiliza para presagiar sucesos y crear tensión, pero nunca debería ni revelar la historia, ni tampoco "subrayar las imágenes" comentándolas de forma demasiado evidente. Walt Disney fue tristemente célebre por "Mickey Mousizar" sus películas: un término lingüístico acuñado por la industria para catalogar esas músicas metidas con calzador que hacen de chaquetas de fuerza auditivas alrededor de las más leves minucias de la acción. La primera de sus "aventuras de la vida real", *El desierto viviente* (1953) estaba repleta de un material documental extraordinario pero lo estropearon con escorpiones "bailarines" y con una música que vinculaba una nota diferente, trino o retumbo de percusión a todo aquello que se atreviera a moverse. Utilizada así, la música se convierte en una forma de control asfixiante.

Un error común es simplemente utilizar demasiada música, cargando así la película con una interpretación musical que anula la capacidad del público para hacer sus propios juicios emocionales. Muchos de los documentales tradicionales de generaciones anteriores adolecen de ello, como también lo hacen de la narración omnipresente. Por suerte, la moda cambia, y hoy se considera que menos es más. Simplemente un ritmo, sin melodía o armonía, puede a veces facilitar el acompañamiento sutil que una secuencia necesita.

Cuando su función es establecer un estado de ánimo, la música debería hacer su trabajo, luego apartarse a un lado, para volver más tarde y hacer su comentario. Algunas veces un compositor señalará durante la proyección lo eficaz e incluso tendencioso que puede ser un silencio en un momento específico. Los ritmos de la acción, el movimiento de cámara, el montaje y el diálogo son un tipo de música en sí, y no es preciso rizar el rizo.

Mejor que usar la música para meramente ilustrar (lo que simplemente duplica el mensaje visual) es establecer un contrapunto a lo visible con música que proyecte un inesperado matiz emocional. Una secuencia indiferente puede de repente volver a la vida porque la música le aporta un subtexto que fomenta el avance de la historia.

En una historia de matices sutiles, una buena música puede plasmar el sentido de la integridad o de la melancolía en un personaje y el impulso interior que dirige las acciones de otro. La música puede realzar no sólo las características de un personaje, sino indicar la evolución interior encauzada hacia una acción y los motivos implícitos que de otro modo no serían perceptibles. La música puede aportar locuciones necesarias a una escena o ayudar a crear líneas de demarca-

ción estructurales mediante transiciones entre escenas o actos. Las breves ráfagas musicales o los fragmentos de melodía son buenos si pertenecen a una imagen musical mayor. Estas convenciones están bien establecidas en la ficción pero tienen que ser utilizadas con cuidado en el documental, a no ser que, como Errol Morris en *The Thin Blue Line* (1988), el estilo de la película haya sido audazmente diseñado para permitirlo.

Dado que una película inteligente es un tejido de escenas cuya relación longitudinal a menudo necesita ser reforzada, un compositor puede codificar por colores sus entradas para ayudar a agrupar escenas, personajes, situaciones, o cosas por el estilo en familias relacionadas musicalmente. En una película de 60 minutos seguro que hay muchas señales de entradas musicales, desde un "apunte" o puntuación corta hasta un pasaje extenso y más elaborado. Es posible que quiera producir una música para una trama principal pero tener dos identidades musicales distintas para dos subtramas. Mantenerlas por separado sin que entren en conflicto durante el montaje en paralelo puede ser problemático, así que la relación que establecen es importante, particularmente en cuestiones de tono. El uso de un sistema de códigos hace al compositor consciente de las conexiones lógicas y la continuidad que la música debe respaldar.

Dado que son muchos los factores involucrados en la producción de una partitura original, es importante que una vez decididas las señales de entradas no sean modificadas a posteriori, ni que la película sea montada nuevamente sin una razón de peso.

### **TONOS, MÚSICA DIEGÉTICA Y NO DIEGÉTICA**

Una fase de la planificación inicial del compositor es decidir cuál es la progresión de tonos que va a usar a lo largo de la película, basándose en la lógica emocional de la propia obra. Especialmente cuando un tipo de música sustituye a otro a modo de comentario, el tono del siguiente debe estar relacionado de manera que la transición no sea discordante. Eso es cierto para todos los segmentos musicales adyacentes, no sólo para la música original. Una película puede contener canciones populares que los protagonistas escuchan en su coche, y la música compuesta tener entonces el tono apropiado.

A cualquier sonido que forme parte del mundo y las acciones que muestra la pantalla se le llama *sonido diegético*. Luego puede que le siga la música de la película, que desde luego los personajes ni la escuchan ni reaccionan a ella porque es parte del comentario autoral de la obra y está dirigida al público. A eso se le llama *sonido no diegético*.

### **PROBLEMAS AL COMPONER PENSANDO EN LA SINCRONÍA**

Un músico experto que componga para sesiones de grabación lo hará en tiempos muy precisos, prestando atención a los efectos sonoros de una pista, tales como el frenazo de un neumático y las líneas de diálogos. Ni la instrumentación elegida debe perturbar con el diálogo, ni el arreglo debe ser demasiado animado en los puntos donde la música puede competir con el diálogo o los efectos. La música, sin embargo, puede asumir la función de la pista del sonido diegético que de otro modo estaría demasiado cargada.

Una puntuación musical que supla una confusión de efectos reales puede producir algo más impresionante y eficaz. Vale la pena darse cuenta de que una pista de sonido sobrecargada, detallada en exceso, le roba energía al público para interpretar y no está bien reproducida por los aparatos de televisión en que mucha gente escuchará su trabajo.

Si el compositor debe trabajar sobre el diálogo y los efectos sonoros, debería tener una versión avanzada de la pista de sonido, en vez de esa simple pista de diálogos que se utiliza durante el montaje. Eso es particularmente cierto para cualquier pista que vaya a ser escuchada en una sala cinematográfica. El sistema de sonido probablemente será poderoso y sofisticado, y la pista de la película estará bajo el escrutinio de un público numeroso.

Cuando se graba una partitura musical para una película, la primera está marcada con el cronometraje acumulativo de forma que a medida que la música se graba (normalmente sobre la imagen como salvaguarda), el director de orquesta puede echar un vistazo de comprobación para ver que los puntos sincrónicos están debidamente alineados. Las músicas de las películas de bajo presupuesto a menudo hacen uso de las técnicas de composición informática con MIDI. El compositor construye su música sobre un borrador de la película en formato Quick Time, digitalizado a partir de una cinta, de forma que el ajuste de la música se realiza sobre la misma fuente de imágenes.

### **¿CUÁNTO TIEMPO SE TARDA?**

A un compositor experimentado le gusta tomarse de 6 semanas en adelante para componer, digamos, 15 minutos de música para un largometraje de 90 minutos, pero puede que tenga que hacerlo en 3 semanas con un montón de trabajo para hacer al final por parte del copista, si la sesión de grabación es en directo.

## **LA SESIÓN DE MÚSICA EN DIRECTO**

El montador hace los preparativos para grabar la música y asiste a la sesión de grabación porque sólo él puede decir si un plano específico puede ser alargado o acortado para acomodar los ligeros destiempos que siempre surgen durante la grabación. Ajustar la película es más fácil y más económico que pagar a los músicos para perseguir la sincronía musical perfecta. Esté preparado para que el director de orquesta, el compositor y los solistas busquen un grado de perfección inaudible para nadie más.

## **POSPRODUCCIÓN**

### **ENCAJAR LA MÚSICA**

Tras la sesión de grabación, el montador encaja cada parte musical y hace los ajustes de planos necesarios. Si la música es la apropiada, la película da un salto de gigante en su eficacia. En el mundo del largometraje, algunos montadores se especializan sólo en cortar y ajustar la música. Pagar por su pericia puede resultar un salvavidas en una película de tema musical.

### **LA MEZCLA**

El compositor querrá estar presente en todas las sesiones de mezclas que afecten a la funcionalidad de la música que ha compuesto. Cuando la música ha sido creada mediante el MIDI, es sólo cuestión de un pequeño retraso poder volver a los elementos musicales originales y producir una nueva versión que incorpore cambios musicales o alteraciones en el nivel.

## CAPÍTULO 36

# MONTAJE: DESDE EL MONTAJE AFINADO HASTA LA MEZCLA DE SONIDO

Este capítulo trata de

- La importancia de una pista de sonido cinematográfica que estimule la imaginación
- Discusión sobre la necesidad del diseño de sonido
- Postsincronizar el diálogo y la creación de los efectos sala
- Clichés sonoros
- Qué se puede hacer en la mezcla de sonido
- Preparar las pistas y los gráficos para la mezcla de sonido
- Estrategia de premezcla y diferencias en la nivelación de volúmenes
- Procesos de la mezcla de sonido
- Hacer copias de seguridad, pistas musicales y de efectos para versiones extranjeras, y una transcripción

El sonido es un estimulante incomparable de la imaginación del público y al diseño de sonido sólo rara vez se le saca todo el partido. Lo ideal es que todo el mundo esté alerta ante las posibilidades compositivas desde el momento en que se concibe el documental, y que se siga construyendo acorde a esos conceptos hasta el final de la posproducción. Las oportunidades y los momentos especiales surgen aparte de aquellos ya programados desde un inicio, y es obligación de todos contribuir a que una obra afirme su identidad. Es importante seguir la pista de cada una de las ideas acerca del diseño de sonido que tenga cualquier persona a lo largo del proceso y no dejarlo todo para una sesión de *"audio sweetening"*.

Ésta, por cierto, es una expresión que detesto. Sugiere que el sonido es amargo y que necesita ser endulzado. El diseño, la edición y la mezcla de sonido son términos más directos y respetuosos. Especialmente si usted ha supervisado y dirigido el tratamiento del sonido desde el principio hasta el final, la mezcla de sonido será un momento muy especial y estimulante.

¿Qué pasa cuando uno se despreocupa del sonido? Pues que basta con un pobre manejo de las pistas de diálogo para interrumpir esa pátina de ensueño que logra crear toda buena película, así que vale la pena aprender a manipular el sonido.

Retocar el sonido es otra operación informatizada, normalmente a través del ProTools y de un amplificador de primera categoría y un sistema de bailes que permita recrear un hipotético ambiente de sonido cinematográfico. Digo "hipotético" porque muy pocos cines se acercan a las condiciones óptimas de exhibición. Aun así, tal y como han descubierto los cines con sistema Dolby, el buen sonido es un buen negocio, de modo que puede que todavía su día esté por llegar. La mayoría de documentales son emitidos por televisión, así que es importante mirar periódicamente el montaje en desarrollo en un televisor para asegurarse de que un baile pequeño y barato no se satura por una pista que sea demasiado sutil y compleja.

## **EL MONTAJE AFINADO**

Con la prudencia que los caracteriza, los directores de cine denominan al resultado final del proceso de edición montaje afinado, en vez de montaje final, porque puede que aún haya cambios menores y ajustes por hacer. Algunos de éstos consisten en la añadidura de más pistas de sonido preparadas para obtener una pista máster mezclada.

## **LA REVISIÓN GENERAL DE TODO EL MATERIAL**

El montador debería intentar visionar de nuevo todo el material filmado para asegurarse que nada útil le ha pasado por alto. En este punto del montaje, y especialmente si hay mucho material original, ésta es una petición engorrosa, tediosa y que requiere mucho tiempo, pero casi invariablemente producirá algunos descubrimientos ("¡Eureka!") que lo compensarán. Y si no los hubiese, que eso no le quite el sueño.

## **EL SONIDO**

### **REFLEXIONES SOBRE EL DISEÑO DE SONIDO**

Si el diseño de sonido le ha supuesto una preocupación desde el principio de la película, ahora esa parte del proceso llega a su fin. Por regla general, el sonido tiende a cambiar, así que una discusión profunda al final del montaje es una buena forma de asegurarse que no se pierde de vista la idea principal. Cómo y por qué la música va a ser utilizada es algo que necesita ser discutido cuidadosamente,

tal y como se describe en el Capítulo 35. Aunque el sonido está compuesto de diferentes elementos -música, diálogos, ambientes, efectos- es un error jerarquizarlos y pensar en ellos separadamente en esta última etapa compositiva.

Antes de que el técnico de sonido empiece a trabajar reorganizando las pistas de diálogo y añadiendo los efectos sonoros, debería haber una discusión más detallada con el director para acordar el papel del sonido en el conjunto de la película, y cómo debería tratarse cada secuencia coherentemente con dicho papel desde el punto de vista sonoro. Usted debería asumir los problemas de sonido ya conocidos y aceptar la estrategia para tratar cada uno de ellos. Eso debería ser una prioridad porque la reconstrucción del diálogo -en caso necesario- es un proceso caro, especializado y que requiere tiempo, y ninguna película de cierto valor puede sobrevivir al impacto de haberlo hecho chapucemente, y menos un documental.

Aunque el documental lleva la delantera en lo tocante a la inventiva narrativa, los largometrajes de ficción disponen de muchos más recursos para elaborar sus pistas de sonido, y los cineastas documentales pueden aprender mucho de ellos. Walter Murch, el decano de los montadores y los diseñadores de sonido, tiene por norma mirar la película que está montando sin sonido, porque le permite imaginar cuál podría ser el sonido adecuado. Entre las funciones menos habituales del sonido de las muchas catalogadas por Randy Thom en "Designing a Movie for Sound" ([www.filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)) se incluyen

- Indicar un periodo histórico
- Indicar cambios temporales o de escenario geográfico
- Conectar ideas, personajes, lugares, imágenes o momentos que de lo contrario parecerían inconexos
- Realzar o disminuir la ambigüedad
- Asustar o tranquilizar

Por cierto, esta página web, [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org), es una excelente fuente de información sobre todos los aspectos sonoros de una película.

Cualquier buen montador de sonido le dirá que no son las grandes cantidades de elementos sonoros o su complejidad lo que hace buena una pista de sonido, sino más bien el viaje psicológico por el que el sonido guía la mirada. Éste es el arte de la *psicoacústica*, y generalmente el sonido es más efectivo cuanto más sencillo y específico y menos complejo y genérico. Los clichés de sonido mencionados más adelante surgen a partir de la inserción servil y automática de sonidos, cuando se tendría que reflexionar sobre ellos y responder a las necesidades narrativas de la película.

## POSINCRONIZAR UN DIÁLOGO

Posincronizar un diálogo es una práctica extraña en el documental y significa convertir a los protagonistas en actores que deben crear nuevas pistas de discurso en sincronía labial con la imagen existente. En la ficción a esta laboriosa opera-

ción se la llama de varios modos: doblaje, *looping*", o ADR (*Automatic Dialogue Replacient* o reemplazo automático de diálogos). Se realiza en un estudio con el actor o actores mirando a la pantalla o al monitor y ensayando sobre la imagen antes de recibir el visto bueno para grabar. Un intercambio de diálogos extenso estará hecho en un minuto o en fracciones de medio minuto.

Este proceso debe ser evitado a toda costa, ya que las pistas recién grabadas invariablemente suenan planas y muertas en contraste con las grabaciones de sonido directo. Eso no se debe a la falta de sonidos de fondo, los cuales siempre pueden ser añadidos, o ni siquiera a la carencia de la perspectiva sonora y de la acústica de la localización. Lo que mata al ADR es la artificiosidad. El mal actor se ofusca en su intento de reconstruir cada segundo de diálogo. Él está del todo en manos de quienquiera que dirija cada nueva frase. Por bueno que sea el conjunto, invariablemente debilita la impresión de sus interpretaciones, y los actores odian el ADR por una buena razón. Por suerte, el público habituado al documental es tolerante con ciertas carencias técnicas, pues entiende que es el precio a pagar por el desafío de querer capturar la realidad. Por ello, el ADR debería considerarse sólo si el original es totalmente incomprensible. La solución habitual es subtítular las grabaciones más afectadas.

### **EFFECTOS SALA: LA RECREACIÓN DE EFECTOS SONOROS SINCRÓNICOS**

Muchos efectos sonoros grabados sin sincronía en la localización o en un estudio pueden ser ajustados más tarde y funcionarán bien. Sin embargo, a menudo algunos deben ser fabricados porque la auténtica grabación no suena en nada parecido a lo que se esperaba. Tener en un documental con cierto estilo una puerta que suena al cerrarse como si alguien le pegara patadas a una caja de cartón, destruye el nivel de ilusión del cual depende la película. Así que fabricar sonidos que suenen correctamente se ha convertido en un arte por sí solo.

Jack Foley es el nombre del intrépido inventor de los efectos sala, quien, allá por la década de 1940, se dio cuenta de que podía imitar y reproducir cualquier sonido de forma exacta si disponía de un estudio con diferentes superficies, materiales y accesorios\*\*. Crear un sonido adecuado para un plano específico requiere de cierta inventiva. Amasar y presionar detergente dentro de una bolsa de plástico resistente, por ejemplo, reproduce el sonido exacto de los crujientes pasos sobre la nieve, y puede que tenga que experimentar con diferentes tipos y rellenos de bolsa para conseguir una gama decente de puñetazos en una película sobre boxeo. La pregunta siempre debe ser: ¿cuela esto como un sonido auténtico? y si no lo hace, ¿permite el estilo de la película un mundo de sonidos surreales o impresionistas?

En el estudio de efectos sala se tiene una variedad de superficies (cemento, madera pesada, madera ligera, moqueta, linóleo, grava, etcétera). Los artistas de efectos sala puede que añadan arena o papel, y así modificar el sonido de los

\* *Looping*: en el medio audiovisual, sinónimo de *dubbing*, doblaje en inglés. (N. del T.)

\*\* En inglés, a los efectos sala se los llama directamente *Foley*, y al lugar en el que se realizan, *Foley studio*. (N. del T.)

pasos para que encajen con lo que se ve en pantalla. En una más que olvidable comedia de Jayne Mansfield, *La rubia y el sheriff* (1959), dirigida por Raoul Walsh, mi trabajo fue reproducir las pisadas de caballos con cocos y los sonidos de una máquina de vapor con el motor modificado de una moto. Fue divertido.

Generalmente usted puede crear sonidos repetitivos que cuadren con la acción (llamar a una puerta, quitar nieve con una pala o unos pasos) grabando su acción a menor velocidad y después eliminando los fotogramas sobrantes antes de cada impacto, lo cual es fácil de hacer utilizando el ordenador. Los efectos sincrónicos más complejos (dos personas andando en un cuadrilátero) tendrán que ser postsincronizados igual que el diálogo, prestando atención a las diferentes superficies que chafan los pies (hierba, grava, cemento, etc.). Sobrevivir a una serie de sesiones de postsincronización le hace entender verdaderamente dos cosas: una, lo valioso que resulta que un sonidista pueda obtener buenas grabaciones originales, y dos, lo realmente buenos, de primera categoría, que son en su trabajo los técnicos de grabación de sonido y de montaje cinematográfico.

En una producción compleja de gran presupuesto, el coste está económicamente justificado. Para el director de bajo presupuesto, una improvisación puede recortar costes enormemente. Lo que importa es que los efectos de sonido sean apropiados (siempre son difíciles de fingir) y estén sincronizados con la acción en pantalla. Cuándo y cómo los grave no es importante siempre que funcionen bien. Algunas veces puede encontrar efectos sonoros apropiados en librerías de sonido, pero *nunca* asuma que un efecto sonoro catalogado en una librería funcionará con su secuencia en concreto hasta que lo haya probado sobre la imagen. Buscando por "librería de efectos sonoros" en Internet, encontrará muchas fuentes de librerías de sonido. Algunas le dejarán escuchar o incluso descargarse los efectos. Intente Sound Ideas en [www.sound-ideas.com/bbc.html](http://www.sound-ideas.com/bbc.html).

Un aviso: la mayoría de librerías de sonido están llenas de basura grabada hace siglos. Muchas pistas de efectos no están limpias, es decir, vienen con un ambiente de fondo muy cargado o con un sistema de silbilancia inextirpable. Los sonidos exóticos, tales como los helicópteros, pistolas de la gama Bofors y elefantes alborotados a través de la jungla malaya son fáciles de usar. Son los sonidos básicos tales como pasos, portazos y el ladrido de un perro pequeño los que resultan tan difíciles de encontrar en una versión útil. Hace tiempo había sólo *seis* tipos distintos de disparos usados por toda la industria cinematográfica. Escuché intentos de grabar otros nuevos. Eran horribles y sonaban más bien como mangueras de aire reventadas: no eran para nada lo que uno esperaría. La expectativa es la clave para hacerlo correctamente. Los sonidos auténticos no son de ningún modo aquellos que usted imagina, y acepta, como sonido real.

## LOS CLICHÉS SONOROS

Proporcionar sonidos para aquello que se ve en pantalla puede ser llevado al exceso fácilmente. Que un gato cruce la cocina no es una excusa para un miao, a no ser que se vea al gato pidiendo su desayuno en el plano siguiente. Consulte esta página web para una hilarante lista de clichés sonoros: [www.filmsound.org/cliche/](http://www.filmsound.org/cliche/). En ella, todas las bicicletas tienen timbres, los neumáticos siempre deben emitir un chirrido cuando el coche gira, las tormentas empiezan instantáneamente, el viento silba, las puertas crujen y más.

## LO QUE PUEDE HACER LA MEZCLA DE SONIDO

Después de que la película haya alcanzado el montaje afinado, la culminación del proceso de edición es preparar y mezclar los componentes de las pistas de sonido. Podría escribirse un libro entero sólo acerca de este tema. Lo que sigue a continuación es una lista de lo más importante junto con algunos consejos.

Usted estará listo para mezclar las pistas en una sola pista máster cuando tenga

- *Determinado el contenido* de su película
- *La música ajustada*
- *Las jistas de diálogo divididas*, agrupadas por la ecualización (EQ) y el nivel genérico de audio
  - Una pista separada para cada posición de micro usada en la grabación del diálogo
  - Algunas veces una pista distinta para cada interlocutor, dependiendo de cuánta EQ sea necesaria para la posición del micro de cada uno de los personajes
  - *Sonidos ambiente* bien completados (no faltan partes en el sonido ambiente, de modo que no hay ni espacios vacíos ni cambios abruptos de sonido ambiente)
- *Una narración grabada y ajustada* (si la hubiere)
- *Los efectos sonoros grabados y ajustados* y los ambientes de atmósfera de las localizaciones
- *Determinados los contenidos del timeline* del *ProTools*

El proceso de mezcla determina lo siguiente:

- *Los niveles de sonido* (por ejemplo, entre una pista de diálogo en primer plano en oposición a una escena con el ruido de fondo de una fábrica si y sólo si, están en pistas separadas)
- *Ecualización* (el filtrado y acabado de las pistas individuales bien para que peguen con otras o bien para conseguir la máxima inteligibilidad, la atención del oyente o la placidez auditiva; una pista de voz con un tráfico enlatado de fondo, por ejemplo, puede ser mejorado mucho más "nivelando" las frecuencias más bajas, dejando el registro de voz intacto)
- *Una calidad consistente* (por ejemplo, dos pistas desde dos ángulos distintos del mismo hablante necesitarán una EQ cuidadosa y varios ajustes para que suenen iguales)
- *Cambios de nivel* (fundidos de entrada y de salida, encadenados sonoros y ajustes de nivel para acomodar la perspectiva de sonido y los elementos de nuevas pistas tales como la narración, la música o el monólogo interior)
- *Tratamiento de sonido* (añadir eco, reverberación, efectos de voz telefónica, etcétera)

- *Rango dinámico de frecuencias* (un compresor comprime el amplio rango dinámico de una película en uno estrecho preferido por las televisiones; un limitador no afecta al rango principal pero limita los picos a un nivel preprogramado)
- *Perspectiva* (hasta cierto punto, la EQ y la manipulación de nivel puede imitar los cambios de perspectiva, ayudando así a crear un sentido del espacio y la profundidad mediante el sonido)
- *Distribución del sonido en múltiples canales* (si están siendo elaborados una pista estéreo o un tratamiento del ambiente sonoro, distintos elementos van en cada canal de sonido para crear una sensación de difusión horizontal y de dimensión sonora)
- *Reducción de ruido* (el Dolby y otros sistemas de reducción de ruido ayudan a minimizar los silbidos del sistema en los pasajes silenciosos)

Sea consciente de que cuando se debe volver a la vieja tecnología manual, los cambios operados a mano desde una mesa de mezclas no pueden llevarse a cabo inmediatamente en el corte de una secuencia a la siguiente. Las pistas deben ser dispuestas como un tablero de ajedrez (lo cual significa que los mezcladores alternan de pista en pista) de forma que la EQ del canal y los ajustes de nivel puedan ser ejecutados en segmentos espaciados de silencio previos a la entrada de la pista. Esto es más crítico cuando se equilibran las pistas de diálogo, tal y como se explica más adelante.

## LA PREPARACIÓN DE LA MEZCLA DE SONIDO

Los elementos de las pistas son aquí presentados según la jerarquía convencional de mayor a menor importancia, aunque el orden puede variar; por ejemplo, puede que se suba la música hasta el máximo nivel de volumen y el diálogo se reproduzca muy bajo. Al montar y colocar las pistas de sonido, tenga cuidado en no eliminar la cola casi inaudible del sonido cuyo volumen va decayendo o de cortar un golpe de sonido. El montaje de sonido debería realizarse con un volumen alto para que pueda oír todo lo que está -o no- allí cuando debería.

Colocar pistas digitales es mucho más fácil que en los viejos días del trabajo a mano, porque sigue una lógica que es visible al ojo y permite escuchar el trabajo inmediatamente. Es rápido y fácil tener un control refinado con un programa de montaje de sonido como el ProTools, que permite montar con precisión quirúrgica, incluso dentro de una sílaba. La operación manual equivalente no es difícil, pero no deja escuchar debidamente los resultados hasta el momento de la mezcla. Hoy en día, las tradicionales salas de mezcla son tan comunes como los trenes de vapor, aunque no hay muchos que lloren su pérdida. Poder colocar docenas de pistas para mezclar era una labor monumental, y mirarlas agitarse de un lado a otro en 30 reproductores de doblaje esclavizados a un proyector de películas era estresante (mi primer trabajo fue empalmar películas con cola en un largometraje en un estudio). Doce personas trabajaban un día o más para mezclar 10 minutos de la pista de una película. Para las secuencias de batalla u otras situaciones complejas, podría multiplicarse ese tiempo por un número superior. Algunas batallas tampoco se quedaron en la pantalla.

### **NARRACIÓN O VOZ EN *OFF***

Si coloca una narración o un monólogo interior, necesitará rellenar los huecos entre las partes de la narración con ambiente de sala de forma que la pista se mantenga viva, en especial durante una secuencia silenciosa.

### **PISTAS DE DIÁLOGO Y EL PROBLEMA DE LAS INCOHERENCIAS**

Tendrá que separar las pistas con los diálogos en preparación para la mezcla. Dado que las distintas posiciones de cámara crean distintas posiciones de micro, en las pistas de una secuencia de diálogo reproducida tal cual, el nivel y la acústica de la localización variarán de un plano a otro. El resultado es desigual y distrae justo cuando se busca el efecto contrario: la continuidad habitual sin costuras de los largometrajes. Ese resultado se consigue mediante un concienzudo e intensivo trabajo de montaje de sonido en el siguiente orden:

- Pistas de diálogo separadas (es decir, agrupadas en pistas distintas) según las necesidades impuestas por la cobertura del posicionamiento del micro. Por ejemplo,
  - En una escena rodada desde dos ángulos y teniendo dos posiciones de micro, todos los sonidos de los primeros planos van en una pista y los sonidos de los planos medios en otra
  - Cuatro o cinco posiciones de micro probablemente equivaldrán al menos a cuatro o cinco pistas
  - Cuando las pistas deban dividirse adicionalmente según el personaje, en particular si una de ellas está grabada muy bajo o saturada
- Los ajustes de EQ pueden ser determinados aproximadamente durante la colocación de pistas, pero los ajustes finales deben realizarse en la mezcla. El objetivo es que todas las pistas tengan una compatibilidad aceptable, dado que el espectador puede esperar una perspectiva de sonido diferente que encaje con las diferentes distancias de cámara
- Limpie las pistas de ambiente de ruidos extraños, crujidos y ruidos producidos por la manipulación de un micro, cualquier cosa que no se solape con el diálogo y pueda ser por ello eliminado. Cualquier vacío sonará como una pérdida de información a no ser que se rellene con la pista de ambiente correcta.
- Si tiene que juntar ambientes de localización desiguales, hágalo con un rápido fundido oculto tras el sonido principal dominante, así el público no percibe el cambio. El peor lugar para hacer un cambio ilógico es en un silencio.

*Fondos incoherentes:* Aunque la mezcla de sonido manual y la no lineal pueden manejar muchas pistas, es habitual premezclar los grupos de pistas y dejar el control final de lo más importante para la última fase. Un fondo desigual y trunco es la insignia de un documental mal montado, en el que una técnica inadecuada roba la atención al contenido de la película. Frecuentemente, cuando se corta de un hablante a otro en la misma localización, el sonido de fondo de cada uno de ellos es diferente en nivel o claridad porque el micro fue enfocado de

manera distinta, o porque el fondo de tráfico u otras actividades había cambiado con el paso del tiempo. Ahora es el momento de usar esas pistas de ambiente que grabó en la localización de modo que pueda añadir y aumentar los elementos de la pista más ligera para que ésta encaje con su contrapartida más pesada. Si algún sonido ambiente entrometido, tal como un grupo de sierras de tono agudo, ocupa una estrecha banda de frecuencia, algunas veces puede bajarla eficazmente con un ecualizador gráfico. Eso le permite afinar la frecuencia intrusa; no obstante, en esa franja van todos los sonidos, incluyendo parte de las voces de sus personajes.

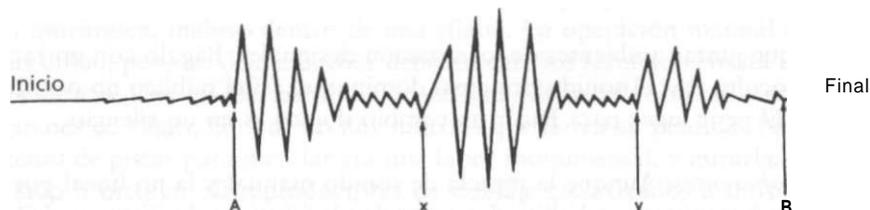
*Cualidades de voz incoherentes:* La suma de una variedad de ambientes acústicos en la localización, la utilización de varios micros y las diferentes distancias a las que se trabaja con ellos, desbarata la consistencia de las grabaciones de voz en la localización. El ajuste inteligente con filtraje de sonido (EQ) en la etapa de mezclas puede disminuir ampliamente la sensación de estrés e irritación surgida por tener que hacer ajustes constantes de cambios injustificados y por ello irracionales.

### LA COLOCACIÓN DE LAS PISTAS DE MÚSICA

No es difícil colocar la música, pero acuérdesese cortar justo antes del primer golpe de sonido, de forma que su entrada no se vea anunciada antes de los primeros acordes por el ambiente del estudio o por el raspado sibilante del soporte de grabación. La flecha A en la Figura 36-1 representa el punto ideal de entrada; a su izquierda queda la presencia no deseada o silbido. A la derecha de A hay tres ataques sucesivos que pasan del atenuamiento sonoro al silencio en la flecha B. Un perfil similar de golpe-sostenido-caída se encuentra en muchos efectos sonoros (pasos, por ejemplo), así que es posible usar a menudo la misma estrategia de montaje. Quitando los sonidos entre x e y podríamos reducir tres pisadas a dos.

### EFFECTOS SONOROS

Los efectos sonoros son utilizados ocasionalmente en documentales y sincronizan con algo en pantalla, como una puerta cerrándose, una moneda dejada sobre una mesa, o un teléfono descolgado. Necesitan ser creíbles, tener la perspectiva sonora adecuada y estar cuidadosamente sincronizados. A menudo los efectos



**FIGURA 36-1**

Diagrama de la entrada sonora y el decaimiento para una grabación de tres pasos. Los puntos A y B son puntos de corte de entrada y salida ideales. Los Puntos x e y son puntos de corte entrantes alternativos.

sonoros, especialmente si proceden de librería o de los discos de efectos, tienen fondos problemáticos en sí mismos. Puede atenuarlos cortando sobre el efecto inmediatamente antes de la entrada sonora (Figura 36-1, flecha A) e inmediatamente después de su decaimiento (flecha B), minimizando así la intrusión de los fondos no deseados. Enmascare cambios de sonido no deseados colocándolos detrás de otro sonido: la campana de un timbre, por ejemplo, podría enmascarar un cambio de ambiente inevitable. Puede introducir y eliminar un fondo ajeno discretamente haciendo fundidos de entrada y salida, en vez de dejar los ruidos bruscos de entrada y salida.

Tenga en mente que *el oído registra la entrada o salida de un sonido por corte con mucha más agudeza que un cambio gradual.*

### SONIDO AMBIENTE Y SONIDO DE FONDO

Los ambientes se colocan bien para crear un estado anímico (una canción de cuna sobre un plano de un bosque al amanecer, o efectos de sierras de madera sobre el exterior de una carpintería), o para enmascarar incoherencias utilizando algo relevante pero que distraiga. Obedezca siempre a la lógica de la pantalla colocando ambientes que cubran la secuencia entera y no sólo una parte. Recuerde que cuando se abre una puerta en un interior, el ambiente exterior (un parque infantil, por ejemplo) permanecerá durante el tiempo que la puerta esté abierta. Si se quiere crear un encadenado sonoro, acuérdesese de tener las duraciones requeridas para permitir el encabalgamiento necesario y esté atento a cualquier incoherencia en cada una de las partes del encabalgamiento, tales como el sonidista diciendo en voz baja "¡corten!".

### EL TRADICIONAL DIAGRAMA DE MEZCLAS

Para las mezclas cinematográficas tradicionales, necesitará rellenar un diagrama de mezclas en blanco (consulte el Apéndice 2) que se lee de arriba abajo, a diferencia de una pista de montaje que se lee horizontalmente de derecha a izquierda. Cualquiera que use un *software* informático dispone de la representación de un gráfico, a partir del cual trabajar con el cronometraje acumulativo disponible para las entradas musicales.

En el ejemplo rellenado (Figura 36-2) cada columna representa una pista individual. Leyendo el gráfico de la Figura 36-2 verá que

- Las pistas individuales juegan las unas contra las otras, como instrumentos en una partitura musical organizada verticalmente
- El pitido sincrónico o "BEEP" a las 00.30 es un único fotograma tonal que va sobre todas las pistas y que sirve de prueba auditiva de sincronía cuando éstas empiezan a correr
- Los inicios y finales de los segmentos pueden ser marcados según el metraje o el cronometraje acumulativo
- Una línea recta al inicio o final representa un corte de sonido (como a las 04.09 y 04.27)

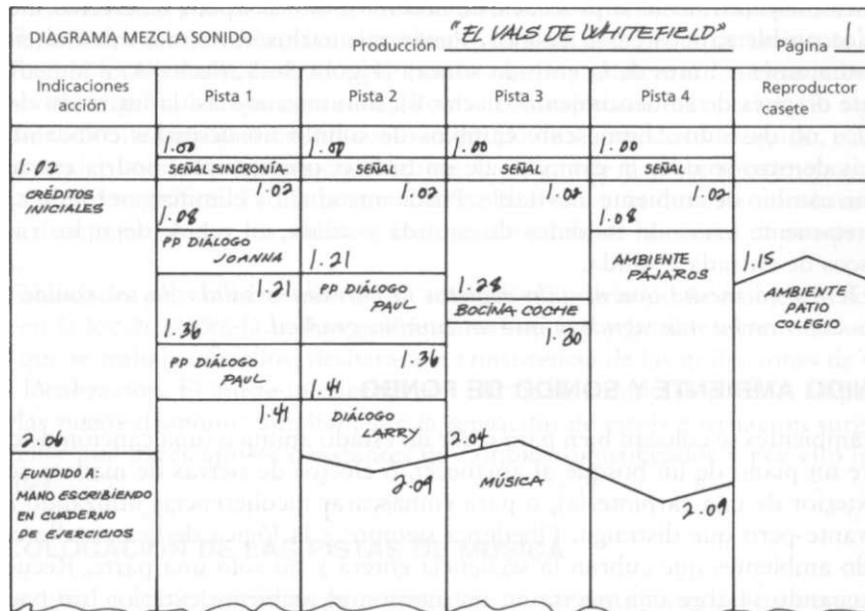


FIGURA 36-2

Ejemplo de un diagrama de mezcla de sonido para una mezcla cinematográfica.

- Un ángulo de apertura representa un fundido de entrada (Pista 4 a las 04.10).
- Un ángulo de clausura representa un fundido de salida (Pista 2 a las 02.09).
- Los cronometrajes en los fundidos se refieren al inicio de un fundido de entrada o al final de uno de salida
- Un encadenado se representa con dos ángulos solapados (como en 02.04 hasta las 02.09). Hay un fundido de salida en la Pista 4 solapándose con uno de entrada en el reproductor de cintas. A esto se le llama *cross fade* o *encadenado sonoro*
- El cronometraje indica la duración del encadenado sonoro; el nuestro dura 5 segundos
- Cuando planea un encadenado, despliegue las dos pistas a lo largo, por si quisiese dilatarlo durante la sesión de mezclas
- Siempre puede introducir tratamientos de sonido alternativos y elegir durante la mezcla

El espacio vertical en el diagrama rara vez es una representación lineal del tiempo. Puede que tenga 7 minutos de charla con un gráfico muy simple, después medio minuto de montaje de una estación de ferrocarril con una profusión de pistas individuales para cada plano. Para evitar diagramas de mezclas poco manejables o sobrecargados, no use más espacio vertical del que el ojo pueda ver claramente.

Para ayudar al técnico de mezclas de sonido, que trabaja bajo gran presión en la penumbra, subraye las cajas de los recuadros de las pistas con un rotulador fluorescente.

## LA ESTRATEGIA DE LA MEZCLA DE SONIDO

### PREMEZCLA

Una secuencia de un largometraje documental puede comprender 40 o más pistas de sonido. Dado a que sólo tendrá entre uno y cuatro técnicos de sonido manejando la mesa de mezclas tradicional, se requiere una fase de premezclas, aunque también es bueno mantener el mismo principio para las mezclas informatizadas. *Es vital premezclar en un orden que reserve hasta el final su control sobre los elementos más importantes.* Si tuviera que premezclar diálogo y efectos directamente, entonces la suma posterior de más efectos o de música aumentaría inconscientemente y competiría con el diálogo. Debido a que la inteligibilidad de la película depende del diálogo audible, debe mantener el control sobre el nivel de diálogos y el nivel de ambientes hasta la última etapa de la mezcla. Eso es particularmente cierto para el sonido directo, que en algunas localizaciones se encuentran en los márgenes de la inteligibilidad.

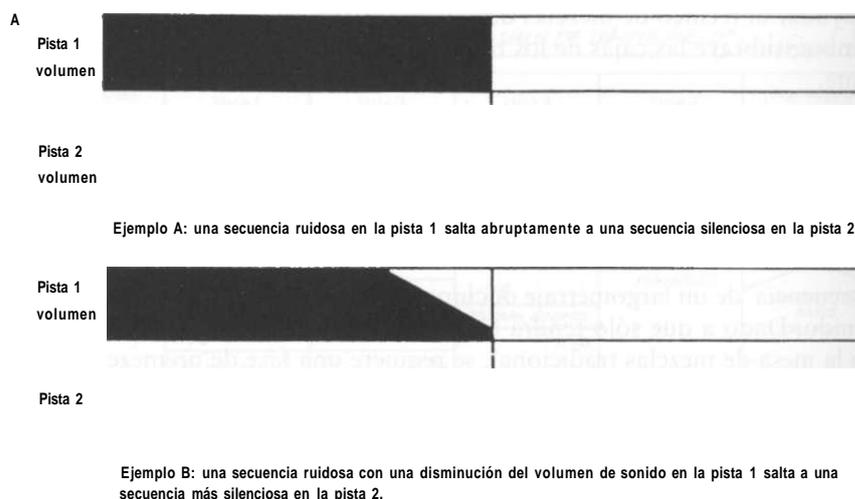
Nótese que cada generación de transferencia de sonido analógico (opuesto al digital) introduce ruido adicional (el siseo del sistema). Ello es más audible en las pistas silenciosas, tales como una voz que habla lentamente en una habitación tranquila o una pista de música. El sonido de vídeo analógico es criminal, porque en las cintas de VHS el sonido está en unas pistas muy estrechas grabadas a una velocidad lenta, que es lo peor de todo. De esta manera, el orden de las premezclas estará marcado por las pistas que deberían ser las más protegidas de regrabados repetidos. Afortunadamente, el sonido digital permite la copia prácticamente sin degradación alguna.

### AJUSTE DE LOS NIVELES DE VOLUMEN

Muchas pistas, si son reproducidas tal cual, entrarán y saldrán de forma abrupta, creando una impresión desagradable en el oyente. Eso afecta negativamente a cómo la gente responde al contenido, así que es importante lograr un efecto sin "costuras", a no ser que se quiera interrumpir la atención del espectador deliberadamente. El problema empieza cuando se pasa de una pista silenciosa a una ruidosa, o viceversa, pero eso puede minimizarse bastante mediante el ajuste de los niveles de volumen; es decir, haciendo unos rápidos fundidos de entrada o de salida de la pista ruidosa para que se ajuste a la pista silenciosa en sus propios términos. El efecto en pantalla sigue siendo el de un corte, pero es uno que ya no duele al oído (Figura 36-3).

### NIVELES COMPARATIVOS: PECAR DE PRUDENTE

Los estudios de mezcla poseen baffles excelentes y caros. Especialmente en los trabajos de vídeo los resultados pueden ser engañosos, porque los directores de bajo presupuesto deben hacerse la idea de que sus trabajos serán vistos en aparatos



**FIGURA 36-3**

Corto sonoro abrupto compensado por un rápido fundido de salida de la pista saliente de modo que se ajusta al nivel de la pista entrante.

domésticos de televisión, que tienen bailes miserablemente pequeños y baratos. El espectador menos afortunado no sólo pierde frecuencias y rangos dinámicos, sino que pierde la separación dinámica entre lo ruidoso y lo tenue, así que esos primeros términos tan bien separados en los estudios de mezclas acaban tragados por los fondos. Si se está mezclando una escena de diálogo con un ambiente de tráfico de fondo, sea prudente y conservador y haga una separación marcada deliberadamente, manteniendo el tráfico bajo y las voces altas. Una *suite* de mezclas reproducirá solícitamente su pista a través de un aparato de televisión, así usted podría saber exactamente lo que en realidad el espectador escuchará en su casa.

### PRIMERO ENSAYAR, LUEGO GRABAR

Si mezcla en estudio, usted como director aprobará cada etapa de la mezcla. Eso no significa que tenga que saber cómo hacer las cosas, sólo que usted y su montador tienen ideas sobre cómo debería sonar cada secuencia. Siguiendo sus peticiones, y según lo que ha colocado el montador en las pistas de sonido, el mezclador le ofrecerá alternativas para elegir. Se hace una buena mezcla cuando uno se familiariza con los problemas de cada segmento breve, paso a paso, y construyendo secuencia a secuencia a partir de determinados puntos de referencia. Al final, es muy importante escuchar toda la mezcla sin parar, tal y como lo hará el público. Encontrar una anomalía o dos le compensará el tiempo que haya invertido.

## MEZCLAS CINEMATOGRAFICAS Y EMISIONES TELEVISIVAS

El soporte fílmico está perforado de modo que las pistas o una premezcla se sincronizan fácilmente a partir de una marca de inicio en el rollo máster. La mezcla final, ya sea tradicional o digital, será transferida por un laboratorio cinematográfico a una pista óptica (es decir, fotográfica) perforada y después combinada con la película para producir una copia de proyección compuesta. La televisión solía retransmitir películas desde un doble sistema; es decir, la película y la mezcla magnética eran cargadas en la máquina de telecine con el sonido separado pero interconectado. La pista era obtenida a partir del original magnético de alta calidad, en vez de a partir de la pista óptica de calidad inferior. Hoy en día las retransmisiones televisivas se realizan a partir de cintas de mayor calidad digital, que son más simples, fiables y fáciles de usar.

### HAGA COPIAS DE SEGURIDAD Y GUÁRDELAS EN DISTINTOS LUGARES

Debido a que la mezcla de sonido es un proceso largo y laborioso, es una práctica profesional hacer inmediatamente copias de seguridad, que son almacenadas en múltiples edificios para prevenir la pérdida o el robo. Las copias de seguridad generalmente se hacen a partir de la mezcla máster a sabiendas de que si sufre daño o se extravía, hay copias disponibles.

El mismo principio debería aplicarse al negativo de cine o las cintas de vídeo originales. Guarde los originales, las copias de seguridad, los negativos y los internegativos en distintos lugares de forma que no lo pierda todo en caso de que un incendio, inundación, revolución o acto de cólera divina, destruya lo que de otro modo guardaría bajo la cama junto a sus zapatos.

### MÚSICA Y PISTAS DE EFECTOS

Si existe la remota posibilidad de que su película se venda internacionalmente, necesitará hacer una transcripción de toda ella, para que los traductores puedan hacer una traducción simultánea, y una mezcla de música y efectos, a menudo denominada pista *M & E* (o *pista internacional*). Con ella un equipo extranjero podrá doblar a los protagonistas y mezclar las nuevas voces con las pistas de ambiente, efectos y música ya existentes.