

El lenguaje audiovisual en la edición

Por *Martín Barberena*

Primeros balbuceos del lenguaje

En sus primeros veinte años (1895-1915)¹, el cine atravesó una etapa en la que todavía no tenía un lenguaje propio. A este período se lo llamó *cine primitivo*. Al principio, fue la fascinación que ocasionaba en los espectadores la ilusión de movimiento, inédita hasta ese entonces. Luego, tímidamente, los realizadores comenzaron a preocuparse por contar historias más largas y más complejas. El cine, como lo conocemos hoy, fue descubriendo su expresión a fuerza de pruebas de realizadores pioneros que estaban diseminados por todo el mundo.

59

1 Se suele adjudicar al 28 de diciembre de 1895 como la fecha que marca el nacimiento del cine, cuando los hermanos Lumiere realizaron la primera proyección cinematográfica pública de sus películas con su cinematógrafo (un pequeño aparato que además de filmar proyectaba) en París, Francia. Aunque Edison, en Estados Unidos, con otra máquina llamada Kinetoscopio (de visión individual) ya había mostrado sus pequeños filmes en 1894.

La mayoría de las obras de los hermanos Lumière tuvieron una fuerte influencia documental al registrar acontecimientos cotidianos, como la salida de los obreros de la fábrica, la llegada del tren a la estación o la gente en la playa. Muy pocas veces realizaron ficciones. Por otro lado, los argumentos de los filmes de Thomas Edison eran más circenses, de feria, como un beso, una pelea de boxeo, una riña de gallos o un forzado mostrando su cuerpo.

Sin embargo, tanto las primeras películas mudas de Edison, como las de los hermanos Lumière, tenían algunas cosas en común. Casi todas duraban 50 segundos, y lo que se contaba se resolvía en un único plano, con un sólo emplazamiento de cámara. El tamaño de plano solía ser general o, a lo sumo, un plano entero. Es decir, toda la acción se desarrollaba sin cortes y desde un único punto de vista.

Las películas del francés George Méliès, a partir de 1896, marcaron la aparición de uno de los primeros directores del cine de ficción. Influenciado por su formación teatral y la magia, ya que también era prestidigitador, Méliès contaba en sus películas historias con decorados muy trabajados, con la utilización del maquillaje y empezó a mostrar algunos trucajes cinematográficos, por ejemplo el uso de miniaturas a escala para representar batallas de barcos.

Sin embargo, en el relato todavía se mantenía el uso de un único punto de vista en toda la escena, similar al del espectador ubicado en el centro de la sala del teatro, con un tamaño de plano general. Además, los encuadres denotaban cierto aplanamiento de la imagen, sin el sentido de la profundidad de campo como la trabajaban los Lumière –que eran fotógrafos–, y el desplazamiento de los personajes hacia los

costados del encuadre, que no marcaron tanto una innovación en el lenguaje audiovisual del director sino una suerte de teatro filmado.

A su vez, el montaje de los filmes consistía en unir las escenas como si fueran los actos de una obra teatral; no existía descomposición de ese espacio donde transcurría la acción. En el cine de Méliès, el perseguido y el perseguidor estaban en un plano general; la cámara permanecía estática. Los objetos iban hacia la cámara y no al revés.

Recordemos que uno de los elementos principales del plano es el movimiento. Pero, en esta etapa de cine primitivo, el movimiento siempre es interno: los sujetos y los objetos se mueven dentro del encuadre. En cambio, la cámara no; ni siquiera para cambiar de posición. No se realizaban, por desconocimiento, los movimientos externos al encuadre, como el *travelling* o la panorámica. Si todos los planos eran generales o enteros, duraban toda la escena, y sin movimiento externo, la narración audiovisual del cine primitivo carecía de un concepto que se llamó, años después, “fragmentación del espacio escénico”. Pero ese proceso requirió algunos años de afianzamiento.

Consolidación de un lenguaje

Roman Gubern señala que los parámetros espacio-temporales en la unión de dos planos consecutivos tienen una primera catalogación. Es decir, al yuxtaponer dos planos, los cineastas comenzaron a trabajar con el espacio y con el tiempo, lo que derivó en algunas innovaciones para construir el relato:

- Se podía cambiar de escala en el tamaño de plano o cambiar de punto de vista con respecto al plano precedente.
- Se podía cambiar de lugar o de espacio (contiguo, próximo o lejano al plano precedente).
- Se podía saltar en el tiempo en el mismo espacio (inmediato consecutivo, tiempo posterior o tiempo pasado).
- Se podía cambiar de lugar y de tiempo a la vez; con las formas mencionadas anteriormente.

El cine, entonces, empezó a trabajar con el tiempo y con el espacio en forma fragmentada. El plano es la unidad básica del montaje, es un fragmento de espacio y de tiempo. Esas unidades -los planos- empezaron a ensamblarse de manera que el espectador entendiese que eso que estaba viendo transcurría como un todo continuo. Es decir, el público no reparaba –aun no lo hace, capturado por el relato y por la perfección de las uniones– que esas unidades de espacio-tiempo muchas veces, por cuestiones de producción, se filman o graban en tiempos diferentes. De algunas de esas técnicas nos ocuparemos hacia el final del texto.

Hubo muchos precursores que aportaron importantes innovaciones para que el cine evolucionara y tuviera un lenguaje autónomo, especialmente entre 1895 y 1908.

Entre los más importantes podemos mencionar a los británicos de la llamada Escuela de Brighton (usos del montaje narrativo, de la cámara subjetiva, la utilización de los planos detalle o el recurso del fundido); el camarógrafo de los hermanos Lumière, Alexander Promio (que descubrió el *travelling* montando la cámara en una góndola en Venecia en

1896); el mencionado Méliès (el uso de maquetas, la cámara acelerada); y el norteamericano Edwin Porter (uso del montaje alterno, mezclar fragmentos documentales con ficción y armarlo como un todo continuo, uso dramático del primer plano y de la panorámica).

Sin embargo, los historiadores del cine, en general, coinciden en que fue el realizador norteamericano David Griffith quien logró reunir en su película *El nacimiento de una nación* (1915), una consolidación del lenguaje cinematográfico con una entidad propia, más allá de las herencias que había tomado de otras artes como el teatro, la fotografía o la literatura².

Así, Griffith desarrolló en esa película la fragmentación del espacio escénico a pleno: los distintos tamaños de plano (unía un plano general con un plano medio o un primer plano), la narración alterna, el *flashback*, el fundido a negro y la cámara móvil. Como señala el crítico e historiador, Homero Alsina Thevenet, “Griffith coordinó y manejó esos recursos, creando una primera gramática cinematográfica y apartándose de la práctica habitual que era el teatro filmado, con cámara quieta, acción única, personajes vistos de cuerpo entero” (Thevenet, 1993).

2 El cine tomó del teatro la condición de espectáculo público compartido en una sala, y también el encuadre rectangular. De la fotografía heredó la escala del tamaño de plano, la iluminación, el encuadre y la profundidad de campo. De la literatura tomó el esquema de narración. Y del cómic el concepto de elipsis visual.

Es importante, para entender esta evolución en el lenguaje y la importancia de las innovaciones de estos pioneros, ubicarse en el contexto de la época. Ese espectador primitivo tuvo que aprender a leer o codificar un primer plano, porque no estaba acostumbrado. Por lo tanto, se impresionaba ante el cambio brusco de la porción que ocupaba un rostro en la totalidad del encuadre.

En la actualidad, con más de cien años de cultura cinematográfica, más otras seis décadas de cultura televisiva, muchos de estos aportes están naturalizados.

Las generaciones que nacieron viendo televisión desde muy chicos tienen un bagaje audiovisual incorporado; las nuevas tienen una sobredosis de cultura audiovisual. Sin embargo, algunas de estas técnicas permanecen vigentes y se siguen utilizando, aunque con mayor perfección técnica y dinamismo.

La construcción de sentido en la unión de planos

El término montaje³ en lo audiovisual se puede interpretar con dos dimensiones. Una es la operación técnica que consiste en seleccionar y empalmar los planos de un film (Russo,

3 El término "edición" es similar al de montaje. Sólo que al primero se lo denomina para video y televisión (primero analógico y ahora digital). La diferencia consiste en que mientras en el cine se corta y empalma físicamente la película (los fotogramas), en el video la información se manipulaba electrónicamente de un casete a otro. Actualmente, con la edición digital, se trabaja la imagen y el sonido con el lenguaje binario, en ceros y unos. Pero la organización de seleccionar planos para darle un orden y una duración es la que más nos interesa.

1998). Y la otra, que tiene que ver mucho más con el lenguaje audiovisual, es la que lo toma como el “principio organizador de todo film en cuya estructura haya distintos puntos de vista” (Russo, 1998). El montaje, entonces, regula la selección, el ordenamiento y la duración de cada uno de los planos que aparecen en toda obra audiovisual. En la cátedra nos interesa sobre todo esta última concepción del montaje o la edición (que va más allá de lo cinematográfico, aunque haya nacido allí), porque es la que nos va a permitir trabajar y pensar sobre el discurso audiovisual, sea como espectadores reflexivos o como realizadores.

Algunas ramas del montaje

Para la década de 1920, el lenguaje cinematográfico estaba consolidado, sobre todo en Estados Unidos, donde el cine ya era una industria poderosa. Al espectador, por lo tanto, ya no le alcanzaba con ver pequeñas películas ni tenía la fascinación de los comienzos, cuando el cine era un simple atractivo de feria. Quería ver historias, pero además había entendido que esas narraciones se hacían a partir de un lenguaje. Había aparecido un código que podía comprender. Entonces los realizadores podían contar, por ejemplo, dos acciones alternadas (el paradigma sería el rescate en el último minuto), ir al tiempo pasado brevemente mediante un *flashback*, o si era más largo se constituía en un *racconto*, podían empalmar tanto un plano cintura con un primer plano. El espectador entendía el nuevo lenguaje; al igual que los realizadores, el público había desarrollado un aprendizaje de lo audiovisual.

Por lo tanto, el montaje, como forma narrativa, tuvo algunos linajes fundadores que todavía hoy se mantienen. Pero, además, ha trascendido lo cinematográfico para llegar a otros medios audiovisuales, como la televisión (en sus múltiples géneros y formatos) y, aún más, se ha propagado más allá de la ficción para funcionar eficazmente en lo periodístico o en el documental.

Eduardo Russo sostiene que una de las formas más comunes de clasificar los distintos tipos de montaje es de acuerdo a su función, donde aparecen dos principales: el montaje narrativo, donde se unen los planos para relatar una historia, y el montaje expresivo, donde se yuxtaponen los dos planos para producir un efecto directo, una idea, en el espectador (Russo, 1998).

El montaje narrativo

Este tipo de montaje es aquel donde lo que se privilegia es la historia. Todo está en función de la narración. Afirma Russo que “el espectador, capturado por el relato, no advierte la discontinuidad de los planos, suturándolos uno con otro y convirtiendo el montaje en una operación invisible” (Russo, 1998).

Daniel Beauvais señala que este tipo de montaje se suele usar cuando queremos contar una historia, resaltar un hecho o describir un acontecimiento de manera lógica -de causa a efecto- y cronológica -en el orden real del desarrollo de los hechos- (Beauvais, 1989).

En ese armado de diferentes planos, la preocupación fundamental del realizador es que la historia se entienda, progre-

se, siga un ordenamiento, y mantenga la estructura clásica del relato en tres partes: introducción, desarrollo y final. Además, cada plano permite que la acción avance y agrega información para esa historia.

La mayoría de los diversos relatos audiovisuales, que vemos en cine y en televisión (de mayor o menor duración), se rigen por el montaje narrativo: una película, una nota periodística de cualquier noticiero, una publicidad, un documental o una serie son, en definitiva, historias que se nos cuentan y donde la edición está en función de narrarla.

El montaje expresivo

Luego de la revolución de 1917, en Rusia, se nacionalizó la industria cinematográfica y dos años más tarde se creó la Escuela Cinematográfica del Estado. Allí, un grupo de jóvenes cineastas, muchas veces con escasos materiales para trabajar, comenzaron a experimentar con el montaje. Entre los nombres más importantes de la llamada “Escuela Rusa”, que contribuyeron a la investigación y el desarrollo del montaje, se pueden mencionar a Lev Kulechov, Vertov Pudovkin y Sergei Eisenstein.

Una de esas experiencias fue el célebre *efecto Kulechov*, en honor a su creador. Este realizador tomó, de una vieja película, un primer plano de un actor muy conocido en Rusia (Iván Mosjugin) y realizó tres copias idénticas. En ese plano, el actor tenía una expresión muy neutra, deliberadamente inexpressiva. Luego, empalmó el mismo primer plano con el plano de un plato de sopa antecediéndole; hizo lo mismo con el pri-

mer plano y el cadáver de un hombre en la tierra y el primer plano con una mujer semidesnuda, en pose sensual. En el orden objeto-sujeto, el enlace fue mostrado a espectadores inadvertidos (de que se trataba del mismo primer plano) y todos coincidían en que el actor expresaba en su rostro el hambre, la angustia y el deseo.

La importancia de la prueba de Kulechov fue que puso en evidencia el poder creador del montaje en tanto producción de sentido, y lo que podía generar en el espectador, que activaba emocionalmente según el plano estímulo que le precediera. Se comprobó, además, como indica Eduardo Russo, que “vemos en el cine una ficción que se amolda notablemente a nuestros deseos” (Russo, 1998).

Para Román Gubern, la importancia del experimento “revelaba que el efecto del montaje era el de una interacción entre dos estímulos (planos signos) consecutivos” (Gubern, 1987).

Esta manera de empalmar los planos para activar al espectador según el plano precedente y los posteriores, hace que seamos víctimas permanentes del efecto Kulechov.

Los programas actuales, realizados con material de archivo, son una muestra permanente de este tipo de montaje. Uno de los pioneros en los documentales o informes sobre material pregrabado fue el psicólogo y realizador Miguel Rodríguez Arias. A partir de un archivo de más de 35 mil horas grabadas de la televisión, seleccionaba distintos fragmentos y le daba una coherencia narrativa.

Uno de esos documentales es una biografía de Maradona, llamada *Una historia de amores y odios* (1994). Un ejemplo de producción de sentido en el discurso audiovisual es

cuando enlaza una declaración del periodista Samuel Gelblung, diciendo que Maradona “hoy por hoy es un personaje incontrolable” y a eso le siguen diversos planos del entonces jugador realizando notables jugadas donde los rivales, efectivamente, no lo pueden controlar. Un efecto Kulechov moderno.

Pero además se deja en claro, con el orden de planos elegido, cuál es la postura con respecto al tema Maradona como figura pública por parte del realizador, que en este caso es favorable.

Otro montaje alternativo podría haber sido que a la declaración de Gelblung le siguieran imágenes de Maradona detenido por droga en 1991, o cualquier otro escándalo; la declaración de Gelblung lo decía seguramente en ese sentido. El montaje es el que construye el discurso en la sucesión de planos elegidos. En este caso, a la palabra “incontrolable” se le podía otorgar distintos significados. Se optó por una, con una premisa clara.

Kulechov también trabajó el montaje desde un concepto de geografía ideal, que se le ocurrió cuando accidentalmente no pudo rodar un plano donde dos hombres tenían que mirar un poste con un tendido eléctrico. Entonces lo resolvió por separado. Filmó a los dos hombres mirando hacia arriba (en otro lugar y en otro día) y luego el poste con los cables. Al unirlos construyó espacio unitario e imaginario. En otro montaje, realizó una mujer ideal con diversas partes de muchas actrices (Gubern, 1987). La mirada opulenta

Del mismo modo, hace algunos años, unos alumnos del Taller de Producción Audiovisual I debían realizar un video minuto de una peluquería. Rodaron todos los planos con las

acciones dentro de la peluquería, que estaba en Los Hornos y a la cual no podían volver por cuestiones de producción. Pero se olvidaron de grabar un plano de la fachada del negocio, con lo cual el video no tenía un plano que estableciera el lugar donde se desarrollaba la acción. Resolvieron el asunto grabando un plano de otra peluquería y lo agregaron al principio del video. De esta manera construyeron un espacio unitario. Para el relato del informe todo era coherente; para el dueño de la peluquería, que gentilmente accedió a que lo registraran, seguramente no.

La construcción artificial, el falseamiento, está presente todo el tiempo en lo audiovisual. A veces, con manipulaciones deliberadamente intencionadas; otras veces, la artimaña está realizada para que el relato se comprenda mejor.

Sergei Einseinstein profundizó las experiencias del montaje comenzadas por Kulechov y las superó trabajando la unión de planos desde otra concepción. El montaje no estaba para ser una suma de planos como se entendía hasta entonces (para dar coherencia al relato, es decir, el mencionado montaje narrativo), ni siquiera como una interacción entre dos planos, como trabajaba Kulechov, sino “como su colisión y conflicto, colisión de dos conceptos de la que surge un tercero en la mente del espectador” (Gubern, 1987). Es decir, de la unión de dos planos signos surge un tercer concepto, una idea.

Así, a Eisenstein se le adjudica lo que se denominó *montaje ideológico*. Un paradigma de este tipo de montaje es la secuencia final de su película *La Huelga* (1924), donde se muestra una represión por parte de la policía a los huelguistas y, en forma paralela se intercalan planos de una matan-

za de animales en un matadero, que nada tenían que ver con la historia lineal (con la acción) que se venía contando. Eisenstein rompe con la línea narrativa de la historia e incorpora unos planos que, por su analogía, quieren generar en el espectador un tercer concepto mediante el choque de esos planos: que los obreros son matados como animales.

El célebre comienzo de *Tiempos Modernos* (1935) de Chaplin es un poco más sutil, aunque, en definitiva, con una reflexión bastante amarga y pesimista. A un plano de un rebaño de ovejas corriendo amontonadas hacia una misma dirección, junto con una música *off* instrumental dinámica, le sucede otro (con la misma música) donde decenas de personas caminan apurados, aglutinados, y en la misma dirección, para ir a trabajar. Dos planos que al juntarlos generan una metáfora. Cada plano por separado dice una cosa, pero el orden elegido y la unión genera un tercer concepto: que los hombres van a trabajar como un rebaño de animales. Al incluir al hombre en el segundo plano, Chaplin está implicando al espectador, que se ve reflejado.

El montaje ya no está sólo al servicio de contar una historia, sino que puede comunicar ideas. Muchas veces como metáforas o símbolos; a veces con sutilezas y otras no tanto.

Un ejemplo actual de montaje ideológico es cuando el programa “Televisión Registrada” (TVR) realiza informes con material de archivo. Había uno, hace algunos años, que trataba sobre los famosos que leían al escritor indio Osho (1931-1990). En cierto fragmento aparece una modelo (que había manifestado públicamente que leía a ese autor) diciendo “hola” en una fiesta con una sonrisa, algo bebida y saludando con la mano; a ese plano se lo une con otro don-

de un *Teletubbie*⁴, con una voz deliberadamente infantil y saludando también con la mano, dice “hola”. Al unir esos dos planos se está construyendo un montaje ideológico, con el fin de generar una idea en el espectador. Al reunirlos, se articula el contenido parcial de cada uno de esos planos, que genera un concepto nuevo.

Del mismo modo TVR ha comparado al senador Carlos Reutemann con el personaje Juan Peruggia de la tira *Todos contra Juan* (interpretado por Gastón Pauls), para simbolizar, por su analogía en la postura al caminar, cabizbajo y encorvado, a un personaje perdedor, fatigado y abatido.

La edición multicapas

La construcción del montaje de los planos siempre ha sido en el cine y la televisión de características lineales. Sea en el empalme de los fotogramas, a través de la moviola en el cine, o como la transferencia de imagen y sonido de un *videocassette* a otro en video; el armado de los planos, con la duración definitiva, se realizaba en forma horizontal. Es decir, a un plano le sigue otro y así articulamos el discurso audiovisual.

La tecnología permitió una diversidad de efectos visuales para que el plano no sólo se ordenara linealmente uno

4 *Los Teletubbies* son personajes de un programa de la BBC orientados a bebés y niños de edad preescolar.

tras otro -un montaje en sentido horizontal- sino que apareció la posibilidad de agregarle “capas” al contenido original de un plano, lo que deriva en un montaje vertical, un viejo postulado de Eisenstein -en la década del treinta-, al concebir simultáneamente varios elementos en el plano, como si fuera un collage. El efecto del *chroma key*, procedimiento por el cual se sustrae electrónica o digitalmente una parte de la imagen (en general azul o verde) para incluir otra imagen, es uno de los primeros ejemplos. Es decir, por cada plano se puede realizar un múltiple plano.

Uno de los programas televisivos que más aprovechó el montaje multicapas en sus notas fue “Caiga Quien Caiga” (CQC). En un informe sobre los nuevos graduados de una escuela de policía, por ejemplo, aparece un perro común que está atado. Al agregarle a ese plano una boina en la cabeza del animal con los colores de la bandera de Jamaica, más una canción de Bob Marley, convierte un simple plano de un perro atado moviéndose de un lado para otro en un eficaz *gag* donde aparece un perro amante del reggae y la marihuana.

Del mismo modo, han sido víctimas de este montaje multicapas centenares de políticos o famosos, convertida su imagen en payasos, piratas, alcohólicos, codiciosos, babosos, etc. Una capa que agrega una nariz de payaso, un parche, nubes de alcohol, el signo pesos, una moneda dorada o baba puede generar un montaje ideológico mucho más rápido y efectivo que uniendo dos planos.

Parte de la eficacia del montaje multicapas se debe a cuestiones tecnológicas que permiten realizarlo, pero también a la audacia o la irreverencia de jóvenes editores, y una estética moderna de este tipo de programas de comienzos

del nuevo siglo, influenciados por el antecedente de los dibujos animados. Allí ya se apreciaba la superposición de símbolos en un mismo plano. El signo pesos en los ojos para explicar la ambición o los corazones en el aire para representar el estado de enamoramiento de un personaje, son chistes clásicos de los *cartoons* de los años cincuenta y sesenta. Otra influencia declarada por Mario Pergolini son las películas cómicas de los hermanos Abrahams y David Zucker como *¿Y dónde está el piloto?* (1980), *Top Secret* (1984) o *La pistola desnuda* (1988), donde la eficacia del *gag* viene de lo que se ve en primera instancia y también lo que sucede atrás en el plano.

El *raccord*

74

Es un concepto que los editores tienen muy en cuenta al momento de ensamblar los planos. Según el montajista Pedro del Rey es “el modo de unir dos planos dando continuidad al movimiento, de tal modo que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada” (Del Rey, 2002). *Raccord* es un término francés que significa «ajustar, empalmar o enlazar». Y alude sobre todo a acciones que se desarrollan de manera continua. Según Gubern, el *raccord* tiene, entre sus funciones principales, la de “disimular o enmascarar la discontinuidad formal que supone pasar de un plano al siguiente” y también “expresar eventualmente el paso de un período de tiempo entre ambos planos” (Gubern, 1987).

La elipsis

Gracias a poder trabajar con el tiempo y el espacio en la narración pronto se descubrió la elipsis, que consiste en la supresión de tiempos, acciones y espacios en el relato para permitir que la historia avance. Esto ha dado grandes resultados al poder sugerir cosas sin mostrarlas, dado que el espectador da por sobreentendido acciones o tiempos muertos que se suprimen para acelerar el ritmo del relato. De esta manera, en tres planos podemos contar como un personaje llega de un lugar a otro (sale de su casa, viaja en el micro, llega a su trabajo). A no ser que algo importante suceda para la historia, el espectador comprenderá lo sugerido y se habrán evitado morosidades en el relato innecesarias para el desarrollo de la historia. Del mismo modo se puede sugerir, por la expresión en el rostro de una víctima, horrores o monstruos que muchas veces no aparecen en la pantalla. El asesino serial Hannibal Lecter, en la película *El silencio de los inocentes* (1992), destroza la cara de un policía en su escape de la cárcel, pero todo lo que vemos es un plano entero de la víctima atada antes de ser agredida y luego un plano de Lecter pegando con un machete mientras las manchas de sangre salpican en su remera blanca. Es el poder sugestivo del fuera de campo, aquello que en rigor no vemos, pero que está presente en la construcción mental que hacen los espectadores.

Continuidad visual

La continuidad, afirma Eduardo Russo, “es una estrategia comenzada por la puesta en escena en cuanto a la correspondencia de los espacios visible en cada plano, y continuada por el montaje” (Russo, 1998). Por su parte, Daniel Beauvais menciona tres reglas de continuidad visual para filmar o grabar y luego editar una acción que se desarrolla de manera continua y que garantizan el *raccord*.

Estas reglas son:

El *ajuste en el movimiento*: cada plano debe respetar el movimiento que realiza el personaje en el plano anterior. Como indica el autor, cuando cambiamos de ángulo o de tamaño de plano “los gestos, los movimientos o las acciones que éste ejecuta deben ser continuos de un plano a otro” (Beauvais, 1989).

El *ajuste de los sujetos en el encuadre*: en una situación típica con dos personajes que están dialogando enfrentados se suele respetar que uno se ubique siempre a la izquierda y el otro a la derecha del encuadre. Pueden estar por momentos de tres cuartos perfil, de perfil, o casi de frente, pero cada personaje se mantiene a un lado y otro del encuadre. Esto facilita al espectador la ubicación de dónde está cada uno de los personajes.

El *ajuste en la dirección de miradas*: está en relación con la regla anterior. Las miradas se cruzan, por lo tanto, deberán ser opuestas. Esto permite recuperar en distintos planos la idea de diálogo entre, por ejemplo, dos personajes. Conocido como plano y contra-plano, la dirección de miradas está dada por el eje de acción, esto es, la línea imaginaria

que une los dos elementos más importantes de la escena. Además, en la composición del encuadre se suele dejar -al tener siempre a un personaje a la izquierda y otro a la derecha- cierto espacio libre, un “aire”, hacia donde dirige su mirada, que será devuelta por el otro personaje en el plano siguiente; esto dará la idea de continuidad.

Estas tres reglas básicas se basan en la llamada *ley de 180 grados*, teoría de la línea imaginaria o simplemente ley del eje. Es una convención del lenguaje audiovisual. Como sostiene Beauvais, “nos da indicaciones importantes porque establece el código de referencia al espacio, tal como se le representa en cine y video en la mayoría de los países del mundo” (Beauvais, 1989). Tiene la función de ubicar al espectador con respecto al lugar donde se está desarrollando la acción y nos permite ubicar la o las cámaras de manera que luego podamos ensamblar los planos con la continuidad mencionada anteriormente.

Es imprescindible tener en cuenta siempre que el espectador no estuvo ni estará presente en la filmación o grabación, por lo tanto, tenemos que ubicarlo en el espacio donde sucede la acción, y también respecto de la ubicación de cada uno de los personajes, se trate de una entrevista o un *clip* con acciones determinadas o cualquier actividad que grabemos.

En una situación de diálogo entre dos personajes, por ejemplo en una entrevista, hay un eje de acción que une imaginariamente a los elementos más importantes de la escena. En este caso, esa unión está dada por la dirección de sus miradas. Esa línea delimita dos semicírculos iguales alrededor del eje.

Para que las tres reglas se apliquen, deben ubicarse las cámaras en uno de los dos semicírculos para luego, en la edición, tener garantías de cada uno de los personajes va a estar mirando hacia la misma dirección, y no a veces mirando para un lado y luego para el otro. Sino el espectador estaría desorientado. Donde nosotros ubiquemos la cámara al momento de grabar es lo que nos asegura la continuidad en la reconstrucción posterior de esos distintos planos durante la edición.

Algunos recursos de montaje

Existen ciertas técnicas para ensamblar los planos que facilitan los *raccords* o ajustes entre plano y plano. Algunas están más cercanas o tienen más valor para la acción que se está contando (recursos *conceptuales*) y otras tienen que ver con la información visual que contiene ese plano (recursos *formales*) en tanto formas, figuras, colores o inclusive movimientos que predominan en el encuadre.

Poder incluir este criterio en el momento de la edición nos puede facilitar la tarea y además mejorarla, porque son recursos que tienen que ver con el lenguaje y va más allá de la tecnología disponible.

Entre los recursos *conceptuales* podemos encontrar:

La *acción/reacción* es el típico caso del montaje narrativo; un personaje dispara, otro cae. Alguien que habla, otro que contesta.

La *asociación* consiste en unir los planos por asociaciones entre el plano anterior y el siguiente, o muchas veces por

pequeños grupos con denominadores comunes. Un ejemplo eran las presentaciones de “Fútbol de Primera”, cuando al inicio solían tomar distintos planos de varios partidos y los ordenaban por pequeñas unidades temáticas: tres o cuatro planos de *bloopers*, árbitros, caídas, festejos, hinchadas. Hay un criterio de asociación que predomina en el armado.

Las *entradas y las salidas* de cuadro tienen que ver con las leyes de continuidad visual explicadas anteriormente. El sentido direccional de un personaje que sale de cuadro a la derecha de la pantalla deberá entrar a la izquierda en el siguiente plano para respetar la dirección que mantenía en su trayecto.

La *dirección de miradas* entre “dos personas que se hablan o se dan la cara deben mirar en dirección opuesta. Esto es evidente cuando los dos sujetos son vistos en el mismo plano, pero debe mantenerse cuando cada uno aparece aislado en un plano cercano” (Beauvais, 1989). Las miradas de dos personajes se unen en una línea imaginaria; un personaje mira hacia un lado y en el otro plano esa mirada es correspondida por otro personaje.

La *integración del espacio off* es cuando integramos elementos nuevos en el plano siguiente que estaban fuera de campo.

Algunos recursos formales

El *corte antes, durante y después del movimiento* se tiene en cuenta durante la acción interna que se está realizando; por ejemplo, a un personaje que está martillando se

lo puede descomponer en planos antes de que empiece la acción, durante o después de que la termina.

La *zona de cuadro* tiene que ver cuando se empalma el plano por la misma zona del encuadre; esto hace que el centro de atención se mantenga y el *raccord* sea más fluido.

La *asociación cromática, tonal y formal* entre los planos es cuando hay una asociación de los colores o las formas que tienen. Distintos personajes u objetos con similitud en las formas o los colores.

El *movimiento externo con movimiento externo*: ensamblar planos que vienen con un travelling de izquierda a derecha y en el siguiente mantienen la misma dirección; puede combinarse por ejemplo un travelling con una panorámica. Es el movimiento externo el que facilitará el *raccord*.

Con el *ocultamiento* se tapa el objetivo de la cámara y eso señala el corte, ya que cubre de negro todo el encuadre. CQC lo hacía muy seguido cuando había dos cronistas cubriendo un mismo evento. Un periodista le pasaba “la posta” al otro tapando con el micrófono la cámara.

El *desocultamiento* es la operación inversa al ocultamiento, se destapa el objetivo de la cámara y eso descubre la imagen. En el ejemplo anterior, el segundo periodista de CQC toma “esa posta” destapando el objetivo con su micrófono y apareciendo en cámara.

El *movimiento interno con el movimiento interno* es cuando hay mucho movimiento interno se pueden combinar planos realizados con la cámara quieta y unirlos por el movimiento de los sujetos u objetos que hay en el encuadre.

Bibliografía

- ALSINA THEVENET, H. (1993). *Historia de cine americano: (1893-1930). Desde la creación al primer sonido*. Aler-tes, Barcelona.
- BEAUVAIS, D. (1989). *Producir en video*. Edición Video Tiers-Monde. Montreal.
- DEL REY, P. (2002). *Montaje. Una profesión de cine*. Ariel Cine. Barcelona.
- GUBERN, R. (1983). *Cien años de cine*. Bruguera. Barcelona.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta*. Gustavo Gili. Barcelona.
- MARTIN, M. (1990). *El lenguaje del cine*. Gedisa. Barcelona.
- RUSSO, E. (1998). *Diccionario de cine*. Paidós. Buenos Aires.
- SÁNCHEZ, R. (2003). *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. Ediciones La Crujía. Buenos Aires.